

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS PLATFORM
DORATOON PADA MATERI MENULIS PUISI KELAS IV SD**

Redati Tejaningtyas¹, Sutrisna Wibawa², Banun Havifah Cahyo Khosiyono²

¹SDN Gedangan I, ^{2,3} Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

¹redatitejaningtyas@gmail.com, ²trisnagb@gmail.com, ³banun@ustjogja.ac.id,

ABSTRACT

The purpose of this study is to explain the development of animated video media based on the Doratoon Platform on the poetry material of grade IV elementary school students and to determine the quality of media validity. This research is a development research (R&D) using the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Data collection instruments use validation sheets. The results showed that the procedure of media development went through the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of media validation tests from experts and learning experts (stakeholders) obtained an average score of 82% from a maximum score of 100% and material validation test results from experts and learning experts (stakeholders) obtained an average score of 81% from a maximum score of 100 %. Based on the results of the feasibility test of animated video media, the animated video media developed can be categorized as valid and suitable for use in learning.

Keywords: animation video media, doratoon, poetry writing

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan pengembangan media video animasi berbasis Platform Doratoon pada materi puisi siswa kelas IV Sekolah Dasar serta untuk mengetahui kualitas dari kevalidan media. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prosedur dari pengembangan media melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun hasil uji validasi media dari *expert* dan ahli pembelajaran (*stakeholder*) diperoleh rata-rata skor sebesar 82% dari skor maksimal 100% dan hasil uji validasi materi dari *expert* dan ahli pembelajaran (*stakeholder*) memperoleh rata-rata skor sebesar 81% dari skor maksimal 100%. Berdasarkan hasil uji kelayakan media video animasi maka media video animasi yang dikembangkan dapat dikategorikan valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: doraton, media video animasi, menulis puisi

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat. Hal ini sangat berpengaruh di dunia pendidikan. Guru sebagai pengajar dituntut untuk senantiasa mengikuti perkembangan teknologi dengan memfasilitasi siswa dalam penggunaan media yang relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). selain itu media yang digunakan hendaknya selaras dengan kurikulum yang sedang berkembang yaitu kurikulum merdeka. “Kurikulum merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres dan bebas tekanan, untuk menunjukkan bakat alaminya” (Rahayu, 2022: 2).

Merdeka berarti bebas berfikir secara kreatif. Oleh karena itu untuk memunculkan ide kreatif siswa, guru memerlukan metode dan media untuk mencapai keberhasilan dalam mengajar. Menurut Rusman dkk (2013), “Media dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga diterima dengan baik oleh siswa.”. Melalui media, peserta didik akan lebih aktif dan menambah motivasi belajar.

Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media video animasi. “Media video menyajikan gambar bergerak dan bersuara serta mengandung pesan-pesan pembelajaran” (Arsyad, 2017:36). Pada video animasi di dalamnya terdapat gambar bergerak yang seolah-olah hidup. Materi yang dijelaskan dalam video tidak hanya berupa suara namun juga tulisan dan gambar animasi yang mendukung.

Salah satu *platform* yang dapat digunakan untuk membuat media video animasi adalah *Doratoon*. Menurut Melisa A.D,dkk (2023:902) Media Audio-Visual (video) animasi berbasis *Doratoon* adalah perangkat lunak berbasis *website* yang memiliki berbagai macam fitur seperti: animasi kartun, transisi, audio, tulisan dan yang lainnya. *Doratoon* memberikan layanan gratis (*free*) dan berbayar (*pro*). Ada banyak animasi yang dapat digunakan baik dari yang gratis maupun berbayar. Media video animasi diminati oleh siswa dikarenakan menampilkan kartun-kartun yang menarik sehingga kegiatan pembelajaran menjadi membosankan. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Widiyasanti, dkk (2018) yaitu “Video animasi

tergolong media pembelajaran yang efektif, bervariasi, dan inovatif sehingga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran". Salah satu pembelajaran yang dapat menggunakan media video animasi adalah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi. Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan di Sekolah Dasar dalam satu gugus di Kabupaten Gunungkidul diperoleh data dari responden yaitu sebanyak 75% dari 4 guru kelas IV dan 93% dari 58 siswa setuju untuk menggunakan media video animasi dalam pembelajaran.

Pada pembelajaran menulis puisi di Sekolah dasar, siswa belum mahir dalam menyusun kata-kata yang indah. Prahastiwi, dkk (2023:1364) mengemukakan "Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka memuat beberapa capaian pembelajaran yang berisi pengembangan kemampuan menulis siswa seperti menulis deskripsi, pengalaman diri, prosedur, karangan narasi dan teks eksposisi sederhana tentang kehidupan sehari-hari". Oleh sebab itu siswa harus menguasai keterampilan menulis karena mencakup seluruh proses belajar siswa.

Materi menulis puisi terdapat pada pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar. Menulis puisi memerlukan imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Munadi (2010:127) mengungkapkan bahwa "Media video animasi dapat mengembangkan pikiran dan imajinasi siswa, dapat diputar ulang jika ingin membuat lebih jelas pesan atau informasi, penyajian materi tanpa guru berbicara dalam kelas, dan efektif dalam penyampaian pesan". Gambar animasi yang terdapat pada media video animasi dapat memudahkan siswa untuk menuangkan ide, perasaan, dan pikiran dalam sebuah tulisan yang indah. Dengan bantuan gambar tersebut, dapat dipilih diksi atau pilihan kata yang tepat. Tujuan belajar menulis puisi adalah siswa dapat mengekspresikan diri melalui tulisan, baik berupa ide, gagasan, perasaan, maupun pengalaman.

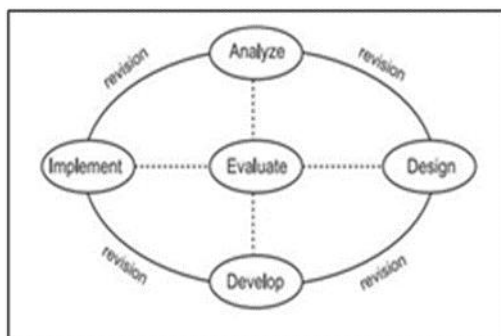
Media video animasi sangat mudah digunakan. Menggunakan *platform Doratoon*, video animasi yang dibuat dapat diunduh dengan file yang berbentuk MP4. Siswa dapat belajar di rumah saja dan kapan saja hanya lewat *Handphone*. Ketika pembelajaran di sekolah guru menyiapkan LCD proyektor untuk

menayangkan video. Jika siswa belum memahami isi materi, video dapat diputar berulang kali. Hasil belajar pada materi puisi belum maksimal, sehingga diperlukan penelitian pengembangan media video animasi berbasis *platform doratoon*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* yang bertujuan untuk membuat produk serta menguji kelayakan produk. Produk yang dikembangkan adalah media video animasi menggunakan platform Doratoon pada materi menulis puisi kelas IV SD.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE, meliputi analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Adapun model ADDIE seperti pada bagan berikut :



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE
(Branch, 2009:2)

Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media video animasi, analisis kurikulum, serta observasi lingkungan belajar. Tahap desain atau perancangan meliputi persiapan alat untuk membuat media, penyusunan peta materi, serta naskah. Tahap pengembangan meliputi membuat modul ajar, pengembangan media video animasi dan validasi ahli. Untuk mengetahui tingkat kevalidan produk perlu adanya validasi dari ahli materi dan ahli media. Tahap implementasi merupakan tahap penerapan produk yang telah dikembangkan. Pengembangan produk dilakukan uji coba terbatas dengan subjek siswa 10 orang di salah satu SD di Kabupaten Gunungkidul. Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui nilai proses dan produk yang dikembangkan.

Data yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen pengumpul data meliputi lembar validasi media dan materi. Lembar validasi produk menggunakan angket tertutup. Teknik

analissi data dari hasil validsari menggunakan skala Likert sebagai berikut:

Tabel 1. Pedoman skor penlianan validator

Kriteria	Skor
Sangat Layak (SL)	5
Layak (L)	4
Cukup Layak (CL)	3
Tidak Layak (TL)	2
Sangat Tidak Layak (STL)	1

Rumus persentase angket validasi yaitu:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Nilai uji validitas produk

$\sum X$: Skor yang diperoleh

$\sum Xi$: Skor maksimum

(Kusuma dalam Naja, 2020:34)

Sedangkan rumus persentase rata-rata angket validasi:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$: Nilai rata-rata

$\sum x$: Jumlah total nilai validasi

N : Jumlah validator

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah video animasi pada materi menulis puisi kelas IV SD. Adapun proses dari pengembangan media video animasi

ini adalah: Tahap analisis (analysis) yaitu analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media video animasi. Pada analisis kebutuhan dengan menggunakan angket dari google form diperoleh data sebanyak 75% guru dan 93% siswa setuju untuk mengembangkan media video animasi dalam pembelajaran menulis puisi. Selanjutnya melakukan analisis kurikulum, diperoleh peta capaian pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 2 Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran
Peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar, sesuai dengan tujuan, kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang hal-hal menarik di lingkungan sekitarnya. Peserta didik menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami dan menyampaikan gagasan dari teks informatif, serta mampu mengungkapkan gagasan dalam kerja kelompok dan diskusi, serta memaparkan pendapatnya secara lisan dan tertulis. Peserta didik mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam. Peserta didik mampu membaca dengan fasih dan lancar.

Setelah analisis kurikulum maka langkah selanjutnya adalah menyusun Modul Ajar memperhatikan langkah pembelajaran yang akan dilakukan, metode, serta alat media yang akan digunakan. Setelah itu Modul Ajar akan divalidasi oleh Ahli Pembelajaran atau Stakeholder untuk,

kemudian dilakukan revisi Modul yaitu mengubah sintaks pada kegiatan inti, baru kemudian Modul Ajar siap untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Tahap Perancangan (*design*), pada tahap ini hal yang dilakukan adalah pemetaan materi yang akan dimasukkan dalam video animasi. Materi menulis puisi yaitu pengertian puisi, ciri-ciri puisi, unsur-unsur puisi, jenis-jenis puisi, majas, jenis makna puisi, langkah menulis puisi, hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menulis puisi, serta contoh puisi. Tujuan dari pembelajaran ini adalah agar siswa dapat menulis puisi dengan benar. Selanjutnya peneliti memilih *template* atau design yang sesuai dengan karakteristik siswa SD pada *platform Doratoon*. Terdapat banyak sekali pilihan *template* yang disediakan Doratoon, baik itu yang gratis maupun berbayar. Peneliti menggunakan mode gratis untuk penyusunan video animasi.

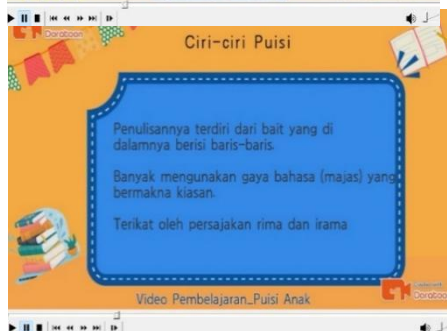
Tahap pengembangan (*development*) meliputi pembuatan naskah video, pendesainan yaitu desain latar belakang, gambar, karakter, serta rekaman suara. Pembuatan naskah video dijadikan pedoman dalam penyusunan video.

Pengembangan yang sudah diawali dengan mempersiapkan naskah, langkah selanjutnya memasukkan materi dalam video.

Proses pembuatan video animasi menggunakan *Doratoon* diawali dengan membuka *platform Doratoon* dengan memasukkan *username* dan *password* yang telah didaftarkan sebelumnya sehingga bisa *login*. Setelah login, pilih menu *create* kemudian memilih *template* yang sudah tersedia. Kemudian mulai mendesain dengan memilih karakter, menambahkan animasi dan gambar, mengetik materi, dan memberikan iringan musik yang tersedia dalam *Doratoon*. Setelah tampilan siap, maka langkah berikutnya adalah rekaman suara untuk mengisi video animasi. Video animasi yang sudah selesai dibuat kemudian *download* dalam file yang berbentuk MP4. Video ini dapat dibagikan melalui *smartphone*, sehingga dapat dipelajari kapan saja dan dimana saja. Adapun tampilan dari video animasi yang telah dibuat adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Opening



Gambar 3. Materi



Gambar 4 Penutup

Setelah produk video animasi selesai dibuat maka tahap selanjutnya adalah uji validasi produk oleh dua orang *expert* dan 2 orang ahli pembelajaran dengan kriteria pendidikan minimal S2. Hasil validasi materi dari *expert* dan ahli pembelajaran diperoleh skor rerata 82% sehingga dapat dikategorikan layak, setelah melakukan revisi dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Berikut ini hasil akumulasi perhitungannya:

Tabel 3 Rekapitulasi hasil validasi materi

No	Validator	ΣS	ΣN	ΣP	Validasi
1	Expert	42	50	84	Layak
2	Stakeholder	40	50	80	Layak
Rata-rata				82	Layak

Hasil dari validasi media dari *expert* dan *Stakeholder* diperoleh skor rerata 81%, termasuk dalam kategori layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran setelah melakukan revisi. Berikut rekapitulasi hasil validasi media:

Tabel 4 Rekapitulasi hasil validasi media

No	Validator	ΣS	ΣN	ΣP	Validasi
1	Expert	40	50	80	Layak
2	Stakeholder	41	50	82	Layak
Rata-rata				81	Layak

Setelah uji validasi produk, terdapat saran dari validator terhadap video animasi. Langkah selanjutnya adalah implementasi uji di kelas terbatas untuk mendapatkan respon siswa. respon dari siswa diperoleh melalui hasil refleksi setelah pembelajaran. Siswa merasa senang dan termotivasi menggunakan media video animasi ketika pembelajaran menulis puisi.

Tahap yang terakhir adalah evaluasi. Pada tahap ini peneliti memperbaiki produk video animasi sesuai saran yang diberikan oleh *Expert* dan *Stakeholder*. Adapun saran dari validator terangkum dalam tabel berikut ini:

Tabel 5. Saran dan Perbaikan Produk

Saran	Perbaikan
1. Kalimat jangan panjang-panjang	1. Kalimat pada materi dibuat ringkas
2. Volume suara dinaikkan	2. Volume suara dinaikkan
3. Rapihan pengaturan hurufnya	3. Merapikan huruf dibuat rata kanan kiri

Penelitian ini menghasilkan produk media video animasi yang bermuatan materi menulis puisi kelas IV SD. Video animasi dibuat dengan menggunakan platform Doratoon. Media video animasi merupakan media yang sesuai dalam pembelajaran menulis puisi.

Tahapan penelitian dan pengembangan media video animasi menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahap pertama dilakukan adalah analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap video animasi. Tahap kedua mendesain produk dengan mempersiapkan naskah dan peta materi yang akan digunakan untuk pengembangan produk. Langkah ketiga mengembangkan media video animasi dengan login pada *website Doratoon* dengan cara login menggunakan *username* dan *password* yang telah didaftarkan. Setelah masuk pada *web doratoon*, pembuatan media dapat dimulai

dengan memilih *menu create* kemudian memasukkan materi menulis puisi. Selanjutnya menentukan *template*, karakter gambar, animasi, musik yang sudah disediakan. Setelah itu membuat rekaman suara. Durasi video per *scene* maksimal 20 menit. Sehingga apabila materi melebihi durasi, maka akan dilanjutkan ke *scene* berikutnya. Setelah video animasi jadi, maka dilakukan validasi produk oleh *Expert* dan *Stakeholder*.

Adapun akumulasi hasil dari validasi materi adalah 82% dan akumulasi hasil validasi media sebesar 81%. Dari hasil tersebut media video animasi termasuk dalam kategori layak untuk digunakan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rukmi (2020) yang melakukan penelitian dengan hasil validasi media 88,57% dan hasil validasi media 93% yang termasuk dalam kategori layak. Selanjutnya video animasi diimplementasikan di kelas terbatas untuk mendapatkan refleksi dari siswa mengenai produk yang dikembangkan. Tahap yang berikutnya yaitu evaluasi mengenai perbaikan produk video animasi sesuai saran dari validator.

D. Kesimpulan

Pengembangan menghasilkan sebuah produk video animasi pada materi menulis puisi kelas IV SD. Pembuatan video dilakukan menggunakan *Platform Doratoon*. Video animasi diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas dan imajinasi siswa dalam menulis puisi. Hasil dari uji validasi materi oleh *Expert* dan *Stakeholder* mendapatkan persentase rata-rata skor 82%, sedangkan uji validasi media memperoleh persentase rata-rata skor 81%. Dari hasil uji validitas dapat disimpulkan bahwa video animasi masuk dalam kategori layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran, setelah melakukan perbaikan saran dari validator. Media video animasi juga diujicoba pada kelas terbatas sejumlah 10 siswa. Hasil dari refleksi siswa setelah menggunakan media video animasi pembelajaran yaitu media video animasi menarik dan siswa senang belajar menggunakan media video animasi.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Branch, Robert Maribe. (2009) *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science.
- Melisa, A.D., & Fadlan, M.N. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbantuan Doratoon Pada Tema Makanan Sehat di Kelas V Sekolah Dasar. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 901-908.
- Munadi, Yudhi. (2010) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Naja, Hidayatul. (2020). *Pengembangan Media Kantong Matika Pada Materi FPB Untuk Siswa Kelas IV SDN 38 Mataram Tahun Ajaran 2020*.
- Prahastiwi, L., Khosiyono, B. H. C., Cahyani, B. H., & Nisa, A. F. (2023). Analisis Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas 2 SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1362-1370.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6313-6319
- Rukmi, A. S. (2020) Pengembangan Media Video Animasi Dua Dimensi Untuk Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar.
- Rusman (2013) *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunnikasi Mengembangkan Profesininalitas Guru*. Jakarta :Raja Wali Pers.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1-16.