

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI PERSATUAN INDONESIA UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERPEN ANAK KELAS III
SDN MEKAR JAYA 13 DEPOK**

Nindi Sekar Ayu¹, Sulistyani Puteri Ramadhani,M.Pd²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Trilogi

¹nindisekara@gmail.com,²sulistyani@trilogi.ac.id

ABSTRACT

Based on the problems seen at SDN Mekar Jaya 13 Depok, it is difficult for children to put their ideas, thoughts or ideas and their experiences and knowledge into written form. This study aims to determine the extent to which children can express their ideas, thoughts or ideas and their experiences and knowledge into written form. This study uses the ADDIE research method (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The developed media can be declared feasible and valid based on the results of the average value of the media validator who gets 98% results, 90% language validator, and 98% material validator. The results of writing short stories for students increased from 52 to 80.

Keywords: learning media, animation, Developmpent

ABSTRAK

Berdasarkan data penelitian permasalahan yang tampak di SDN Mekar Jaya 13 Depok adalah anak sulit untuk menuangkan ide, pikiran atau gagasannya dan pengalamannya serta pengetahuannya ke dalam bentuk tulisan (cerita). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana anak dapat menuangkan ide, pikiran atau gagasannya dan pengalamannya serta pengetahuannya ke dalam bentuk tulisan (cerita). Penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE (Analysis, Desaign, Development, Impelementasi and Evaluation). Media yang dikembangkan dapat dinyatakan layak dan valid berdasarkan dengan hasil nilai rata-rata dari validator media yang mendapatkan hasil 98%, validator bahasa 90%, dan validator materi 98%. Hasil menulis cerpen siswa mengalami peningkatan nilai score 52 menjadi 81.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, pengembangan.

A. Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (*iptek*) memberikan dampak yang positif pada dunia pendidikan yang berjalan secara langsung baik formal, informal dan nonformal yang dapat memanfaatkan fasilitas teknologi yang sederhana dan

canggih. Di dalam pendidikan juga terdapat rangkaian proses pembelajaran yang dimana siswa dapat mengembangkan potensinya, maka dari itu guru dapat mengembangkan dan memanfaatkan potensi teknologi seperti dengan menggunakan media dan metode

pembelajaran yang berkembang sesuai dengan jaman dan menjalankan system pembelajaran untuk mengembangkan dan membentuk karakter berdasarkan pancasila kepada peserta didik.

Pada situasi yang sama dalam menghadapi pendidikan di era 4.0, menurut (Primayana, 2022) guru berharap agar setiap siswa mencapai kompetensi lulusan dalam hal pengetahuan, keterampilan, terutama sikap atau karakter. Banyak penyimpangan yang dilakukan oleh generasi bangsa Indonesia, mulai dari tingkat sekolah hingga perguruan tinggi. Kasus penyimpangan yang sering terjadi pada siswa di sekolah antara lain menyontek saat ujian atau ujian, kenakalan, tawuran, kekerasan, pembunuhan tidak hormat, tidak bertanggung jawab, tidak jujur, ketidakpercayaan, pergaulan bebas, menghisap lem, geng motor, bullying, menggunakan narkoba. Salah satu faktor penyebabnya adalah internal diri siswa, yaitu karakter siswa atau siswa yang masih perlu ditumbuhkan dan dikembangkan.

Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap perilaku siswa selama proses pembelajaran berkaitan dengan aspek negatif dari

sikap siswa, seperti tidak mengumpulkan tugas tepat waktu, terlambat masuk kelas, membuat keributan saat pembelajaran, mencontek dan tidak membaca petunjuk lembar kerja. Selain itu ditemukan permasalahan di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang tampak adalah : Anak belum bisa menulis cerita secara sistematis sehingga tidak memahami makna yang ditulis dan kurangnya inovasi media pembelajaran untuk mendukung siswa menuangkan ide atau gagasannya ke dalam tulisan serta kurang di terapkannya pendidikan karakter pada anak kelas III.

Berdasarkan dari temuan permasalahan yang ditemukan peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu berupa video animasi untuk mendukung anak dalam menuliskan sebuah cerita dengan mengetahui rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi karakter dan juga mengetahui tingkat validalitas, kemenarikan, kelayakan pakar ahli dengan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi karakter materi "Menyangi Hewan".

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sangat wajib diajarkan untuk siswa sekolah dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dengan baik dan benar baik secara lisan maupun tulisan serta bertujuan untuk menumbuhkan rasa kagum terhadap hasil karya sastra Indonesia. Namun pada saat ini pembelajaran Bahasa Indonesia disatukan dengan pembelajaran tematik. Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia terdapat empat aspek ketrampilan dasar yang wajib dikuasai oleh siswa, yaitu ketrampilan menyimak, ketrampilan membaca, ketrampilan menulis dan ketrampilan berbicara. Salah satu ketrampilan berbahasa yang wajib siswa kuasai adalah ketrampilan menulis.

(Tarigan, 2018) mengartikan bahwa menulis adalah keterampilan berbahasa yang digunakan sebagai komunikasi secara tidak langsung atau tidak bertemu dengan tatap muka dengan orang lain. (Dalman, 2015) Menulis merupakan proses penuangan pikiran, imajinasi dan perasaan kedalam bentuk tulisan, tanda dan lambang yang bermakna. Pendapat ini sejalan dengan (Widodo,

Yoga Rararsto Putra, 2021) yang mengartikan menulis adalah suatu kegiatan untuk mengungkapkan gagasan, pikiran, dan pengalaman ke dalam bentuk tulisan dengan menggunakan tata aturan berbahasa sehingga dapat dibaca oleh pembaca. Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kemampuan berbahasa secara tidak langsung yang berupa menuangkan ide atau pikiran untuk merangkai sebuah kata atau kalimat ke dalam bentuk tulisan dengan menggunakan tata aturan berbahasa sehingga dapat dibaca oleh pembaca.

Keterampilan menulis yang diajarkan di sekolah dasar adalah keterampilan menulis cerita. Keterampilan menulis cerita adalah salah satu keterampilan berbahasa yang menumbuhkan dan mengembangkan imajinasi siswa kedalam bentuk tulisan.

(Nurgiantoro, 2018) mengartikan cerita pendek anak termasuk kedalam karya sastra cerita anak yang menceritakan peristiwa atau pengalaman berdasarkan urutan waktu yang dialami oleh seseorang atau dapat juga berupa imajinasi yang menceritakan seputar kehidupan anak

dengan segala aspek yang dapat mempengaruhinya.

(Ulfa & Qomariyah, 2016) berpendapat di dalam pembelajaran menulis, seharusnya guru mampu menstimulus siswa untuk menulis sehingga siswa tidak hanya dituntut untuk mendapatkan pengetahuan mengenai cerpen tapi juga mendapatkan pengalaman dalam penulisan cerpen. Menulis sebuah cerpen tidak hanya merangkai huruf dengan kata dan wacana namun timbul sebuah makna dengan menggunakan aturan penulisan yang sudah ada.

Namun masih banyak siswa yang belum menguasai keterampilan menulis cerita seperti penelitian yang dilakukan oleh (Maulina et al., 2021) bahwa terdapat 20 siswa yang belum memiliki keterampilan menulis cerita. Untuk mengatasi permasalahan ini teknik yang biasa digunakan guru untuk meningkatkan keterampilan menulis adalah dengan menyusun bahan-bahan pembelajaran menjadi sebuah kesatuan yang utuh, yaitu seperti menyiapkan media pembelajaran yang terbuat dari video. Media pembelajaran adalah alat pendukung yang digunakan oleh guru

dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.

(Yaumi, 2017) mengartikan bahwa Media Pembelajaran adalah sebuah media fisik seperti bahan cetak, teks, objek, audio, visual, video, internet dan media interaktif menggunakan CD yang di buat secara sistematis serta terencana agar menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien. (M.Hosnan, 2014) juga mengartikan media pembelajaran adalah media yang digunakan yang dibuat secara integrasi berdasarkan tujuan dan isi pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Peneliti menggunakan metode pengembangan *ADDIE* karena model pengembangan *addie* model yang sederhana, mudah dipahami, dan mudah untuk diterapkan dalam pengembangan. Berikut adalah langkah model pengembangan *ADDIE* :

1. Analisis (Analysis)

Tahap awal dilakukan adalah tahap analisis. Pada tahap ini dilakukan

dengan metode observasi dan wawancara guru dan siswa guna untuk memperoleh data mengenai permasalahan dan kebutuhan guru dan siswa dalam kegiatan menulis cerita pendek anak.

2. Desain (Perencanaan)

Pada tahap ini adalah merancang desain produk yang akan dikembangkan berdasarkan penemuan data permasalahan yaitu dengan membuat produk berupa media video animasi berbasis persatuan Indonesia sebagai media penunjang anak untuk menulis cerita pendek.

3. Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan media animasi pembelajaran berbasis persatuan Indonesia dirancang dengan berdasarkan susunan perancangan yang telah di buat sesuai dengan tahap sebelumnya. Produk ini dirancang dan di buat dengan menggunakan aplikasi edit “adobe” agar dapat menghasilkan karakter yang sesuai dengan siswa dan dapat diimplementasikan nantinya.

4. Uji coba / Penerapan (Impelementation)

Tahap ini dilakukan tahap menguji coba produk yang dibuat untuk melihat tampilan dan kegunaan produk. Implementasi uji coba produk yang di buat dilakukan oleh ahli media, ahli

bahasa dan ahli materi. Jika hasil implementasi ujicoba dinyatakan layak, selanjutnya dilakukan tahap uji coba kepada siswa kelas III SDN Mekar Jaya 13 Depok.

5. Perbaikan (Evaluation)

Tahap ini merupakan tahap penentuan keberhasilan dari pengembangan media animasi berbasis persatuan Indonesia dengan yang telah diharapkan sesuai oleh guru dan siswa kelas III SDN Mekar Jaya 13 Depok. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa : wawancara, observasi, kuisisioner dan dokumentasi dengan menggunakan instrument penelitian : 1.) instrumen keterampilan siswa dalam menulis cerpen, 2.) kuisisioner validasi ahli media, materi dan guru, 3.) kuisisioner siswa untuk media yang telah dikembangkan. Selanjutnya, lembar penilaian kuisisioner yang sudah terisi di analisis dengan melalui perhitungan presentase skor rata-rata hitam pada setiap jawaban dari pertanyaan dalam kuisisioner tersebut dengan menggunakan skala likert.

Berikut tabel penjelasan skala likert :

Table 1.1
 skala likert (lima tingkatan)

No.	Kriteria Kefektifan	Tingkat Validitas
1.	81,00% - 100,0%	Sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi
2.	61,00% - 80,00%	Valid dan layak digunakan namun perlu revisi sedikit
3.	41,00% - 60,00%	Kurang valid, disarankan tidak layak digunakan dan perlu revisi besar
4	21,00% - 40,00%	Tidak valid, tidak layak digunakan dan perlu revisi besar-besaran.
5.	00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid dan tidak layak dipergunakan

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan metode penelitian *R&D dengan kerangka metode penelitian ADDIE (Analysis,Desaign,Developments, Implementasion and Evaluation).*

Sebelum melakukan penelitian, peneliti membuat beberapa rancangan tahapan pembuatan desain produk “ Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Persatuan Indonesia” adalah sebagai berikut :

1. Pra Produksi media pembelajaran

1.1. Konsep Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Persatuan Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen anak kelas III pada tema 2 sub tema 4

dikembangkan dan di buat berdasarkan kebutuhan agar dapat mengatasi masalah yang ditemukan pada studi pendahuluan. Didalam media ini berisikan materi cara merawat hewan dan memasukan nilai persatuan Indonesia yaitu toleransi serta memuat materi cara penulisan cerpen anak. Konsep media ini di buat sebagai media pendukung untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen anak siswa kelas III.

1.2. Kemudian naskah dan Isi materi yang terdapat di dalam video yang dikembangkan oleh peneliti sendiri yang berisikan pengetahuan mengenai cara merawat hewan dan toleransi yang dikemas kedalam bentuk video kartun animasi dan memuat pengetahuan menulis cerita pendek anak di dalamnya. Materi yang di kembangkan oleh peneliti berdasarkan dengan buku tematik kelas 3 tema 4 sub tema 4 menyayangi hewan.

1.3 Selanjutnya pembentukan elemen visual. Desain karakter ilustrasi yang terdapat di dalam video yang dikembangkan di konsep dan di

ambil melalui freepik.com oleh peneliti dan mahasiswa Desain Komunikasi Visual yaitu Tri Hartini, S.Ds. Kemudian ilustrasi tersebut diolah dengan menggunakan aplikasi *adobe illustrator* untuk menyesuaikan warna yang *color full* agar sesuai dengan materi yang dibutuhkan.

1.4 Setelah mengetahui konsep media video yang akan dibuat, kemudian membuat story line dan storyboard.

1.5 Setelah membuat storyline dan storyboard langkah selanjutnya mencari pengisi backsound suara, efek suara, dan musik untuk awal dan penutup video pembelajaran.

2. Tahap *Animating*

Tahap *animating* adalah tahap pertama untuk membuat video animasi. Pada tahap ini merupakan tahap penggerakan ilustrasi dan aset yang telah dibuat. Pada tahap animating ini menggunakan aplikasi *software adobe after effect* yang membutuhkan satu tahapan yang mendukung, yaitu *Ringging*.

3. Tahap *Post production*

3.1 *Composting*

Pada tahap ini merupakan tahap penyusunan keseluruhan potongan scene video atau

gambar yang telah dibuat menjadi kesatuan urutan video.

3.2 *Sound Editing*

Pada tahap ini bertujuan untuk membuat video lebih menarik yaitu dengan memasukan rekaman suara atau audio (*SFX*) seperti *backsong*, dan *dubbing*.

3.3 *Rendering*

Didalam tahap edit video animasi rendering merupakan tahapan terakhir atau bisa disebut tahap exporting yang dilakukan untuk mengubah format animasi biasa menjadi format mp4. Setelah mengetahui rancangan hasil desain, peneliti melakukan pengumpulan data.

Hasil pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh guru dan siswa kelas III SDN Mekar Jaya 13 Depok dan mendapatkan temuan bahwa siswa kurang dalam menulis cerita pendek dikarenakan kurangnya inovasi media pembelajaran yang guru gunakan. Peneliti melakukan pengembangan media animasi berbasis persatuan Indonesia dengan materi “menyayangi hewan” untuk siswa kelas III dalam kegiatan menulis

cerita pendek sederhana. Selanjutnya untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan, media tersebut di validasi oleh validasi media, validasi materi dan validasi bahasa. Berikut hasil validasi ahli

Tabel 1.2
Tabel Validasi Ahli

No.	Ahli validator	Presentase Score	Keterangan hasil validasi
1.	Ahli Media	98%	Sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi
2.	Ahli Bahasa	90%	Sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi
3.	Ahli Materi	98%	Sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi

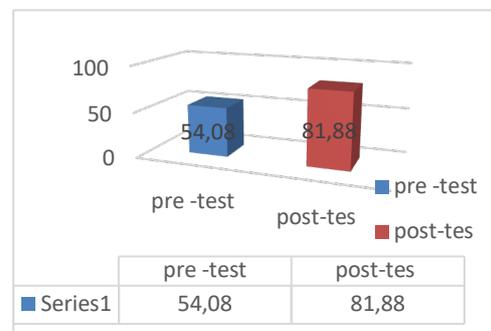
Tahap Uji lapangan dilaksanakan untuk melihat tingkat keefektifan dalam penggunaan media animasi “Persatuan Indonesia” untuk keterampilan menulis cerita pendek sederhana siswa kelas III SDN Mekar Jaya 13 Depok. Hasil skala tahap uji coba penggunaan media animasi “Persatuan Indonesia” untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas III SDN

Mekar Jaya 13 Depok dapat dilihat dengan tabel dibawah :

Tabel 1.3
Hasil Kuisioner Siswa

Total soal	12 soal
Jumlah subjek siswa	25 orang
Score total	1044
Score maksimal	1100
Presentase	94 %
Respons siswa	Sangat menarik

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa Hasil persentase yang di dapatkan dari kuisioner tersebut adalah 94% yang masuk ke dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Pada saat penelitian menggunakan media untuk kegiatan menulis cerpen sederhana kelas III hasil nilai rata-rata siswa mengalami kenaikan. Berikut hasil nilai rata-rata siswa pada saat kegiatan menulis cerpen sederhana yang mengalami peningkatan dari hasil rata-rata prestes yaitu 54,08% dan rata-rata nilai protes 81,88%. Berikut adalah grafik uji skala di lapangan pretest dan protest :



Grafik 1.4

Grafik pretest dan proptest

Untuk mengetahui tingkat efektifitas dalam penggunaan media animasi “Persatuan Indonesia” untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen sederhana kelas III-SD dapat di hitung dengan menggunakan rumus N-Gain. Tabel perhitungan N-Gain dapat di jelaskan sebagai berikut :

N	Kelas Eksperimen					
	Pretest		Posttest		N-Gain	
	\bar{x}	S	\bar{x}	s	\bar{x}	S
25	54	54,08	81	27,47	0,60	60,31

Tabel 1.5 N-GAIN

Berdasarkan hasil perhitungan tabel N-Gain diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi berbasis “Persatuan Indonesia” untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek sederhana siswa kelas III-SD mendapatkan hasil nilai skala sebesar 60% atau $G > 0,60$ yang dapat dikategorikan ke dalam rata-rata atau sedang. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi “Persatuan Indonesia” untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek sederhana siswa kelas III SDN Mekar Jaya 13 Depok cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek sederhana siswa kelas III SD.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media animasi berbasis “Persatuan Indonesia” untuk meningkatkan

keterampilan menulis cerpen anak sederhana valid untuk digunakan berdasarkan dengan hasil nilai rata-rata dari validator media yang mendapatkan hasil 98%, validator bahasa 90%, dan validator materi 98%. Hasil belajar siswa mendapatkan peningkatan sebanyak 27,47 dari hasil rata-rata presentase pretest 54,08, dan hasil rata-rata presentase postes siswa mendapatkan hasil 81,88. Saran untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan inovasi produk media untuk keterampilan menulis anak lainnya seperti buku lks, audio atau video.

Ucapan Terima Kasih :

Terimakasih peneliti sampaikan kepada TIM dari Pendas yang telah meluangkan waktu untuk membantu pembuatan artikel dan terimakasih peneliti sampaikan kepada dosen pembimbing skripsi tercinta ibu Sulistyani Puteri Ramadhani, M.Pd yang telah banyak meluangkan waktu dengan penuh rasa ikhlas dan sabar untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Dalman. (2015). *Keterampilan Menulis*. Rawajatipers.
- Nurgiantoro, B. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Gadjah Mada University Press.
- Tarigan. (2018). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (2nd ed.). Angkasa.

Jurnal :

- M.Hosnan. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21: kunci sukses implementasi kurikulum 2013* (Risman Sikumbang (ed.)).
- Maulina, H., Intiana, S. R. H., & Safruddin, S. (2021). Analisis Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 482 – 486.
- Primayana, K. H. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 50–54. <https://doi.org/10.37329/cetta.v5i1.1542>
- Ulfa, S. M., & Qomariyah, U. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Melalui Media Gambar Seri Dengan Menggunakan Teknik Pengandaian Diri Sebagai Tokoh Cerita. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 1–7. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/4003/3635>
- Widodo, Yoga Rararsto Putra, A. I. N. (2021). Workshop Kiat Menulis Naskah Cerita pada Film Animasi di SMKN 3 Kota Tangerang Selatan. *Institut Teknologi Dan Bisnis Ahmad Dahlan*, 1. <http://ojs.itb-ad.ac.id/index.php/IK/article/view/893/269>
- Yaumi, M. (2017). *MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial*.