



Video Animasi untuk Pembelajaran Pantun di Kelas V Sekolah Dasar

Nur Amalia Putri^{1*}, Prana Dwija Iswara², Ani Nur Aeni³ 

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received December 22, 2023

Accepted March 04, 2024

Available online July 25, 2024

Kata Kunci :

Pengembangan, Video animasi, Pantun.

Keywords:

Development, Animated Videos, Pantun.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright ©2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha

ABSTRAK

Kurangnya minat peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi pantun. Tak hanya itu, peserta didik seringkali merasa bosan jika pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran yang nyata. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang disebut animasi video KATUN (Kania Berpantun). Model Hannafin dan Peck digunakan dalam proses pengembangan animasi video, yang meliputi tiga langkah: analisis, desain, dan implementasi. Metode pengumpulan data ini menggunakan metode angket dan tes. Penelitian ini melibatkan beberapa subjek yaitu 1 ahli materi, 1 ahli media pembelajaran, 5 uji coba individu, 20 peserta didik uji coba kelompok kecil, 44 peserta didik sebagai pengguna produk pada tahap diseminasi, dan 3 wali kelas kelas V sebagai asesor pengguna produk. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan menggunakan program SPSS versi 26. Validitas materi kurang lebih 82,5%, dan validitas media pembelajaran kurang lebih 90%. Uji coba perorangan dengan rata-rata 85%, 95%, 95%, 90%, 85%, dan uji coba kelompok kecil dengan rata-rata 85%. Hasil evaluasi produk saat diimplementasikan di sekolah yang berbeda adalah 92,9% untuk VA dan 88,75% untuk VB. Hasil pengujian produk oleh guru kelas V sebagai pengguna produk adalah 76,6%, 80%, dan 87%. Hasil uji hipotesis menunjukkan terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam mempelajari dan membuat pantun. Disimpulkan bahwa video animasi KATUN (Kania Berpantun) mudah digunakan dan membantu dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

Lack of student interest in studying Indonesian language subjects, especially primary material. Not only that, students often feel bored if learning uses something other than real learning media. This research and development aims to develop a learning media product called KATUN (Kania Berpantun) video animation. The Hannafin and Peck model is used in the video animation development process, which includes three steps: analysis, design, and implementation. This data collection method uses questionnaires and tests. This research involved several subjects, namely 1 material expert, 1 learning media expert, 5 individual trials, 20 participants tested in small groups, 44 students as product users at the dissemination stage, and 3 class V homeroom teachers as product user assessors. Data were analyzed using quantitative descriptive methods using the SPSS version 26 program. The validity of the material was approximately 82.5%, and the validity of the learning media was approximately 90%. Individual trials with an average of 85%, 95%, 95%, 90%, 85%, and small group trials with an average of 85%. When implemented in different schools, the product evaluation results were 92.9% for VA and 88.75% for VB. The results of product testing by class V teachers as product users were 76.6%, 80% and 87%. The results of hypothesis testing show an increase in students' knowledge and skills in learning and making rhymes. It was concluded that the animated video KATUN (Kania Berpantun) is easy to use and helps learn.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana yang tepat digunakan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap manusia agar mampu menjadi orang bermanfaat dan lebih baik lagi, hal ini berarti

*Corresponding author

E-mail addresses: nuramaliaptri10@gmail.com (Nur Amalia Putri)

pendidikan menjadi aspek dan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Kesadaran anak mengenai akan betapa pentingnya pendidikan perlu ditumbuhkan sejak kecil terkhusus bagi anak yang baru menginjak pendidikan di sekolah dasar, karena di sekolah dasar inilah peserta didik akan belajar tentang pengetahuan dan keterampilan yang bisa langsung diterapkan kedalam kehidupan sehari-hari baik itu di lingkungan sekolah, keluarga maupun masyarakat (Munir, Arief Nur Wahyudi, & Aba Sandi Prayoga, 2021; Sanistyasari, Putra, & Suniasih, 2019). Di tingkat SD siswa belajar seluruh mata pelajaran, salah satunya bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi dan alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Namun tidak hanya itu, bahasa Indonesia juga berfungsi sebagai wadah yang kaya akan berbagai bentuk ekspresi budaya, salah satunya adalah pantun (Harlina & Wardarita, 2020; Susmiati, 2020). Pantun merupakan salah satu bentuk puisi tradisional yang telah ada sejak lama dan menjadi bagian penting dari kekayaan sastra Indonesia. Pelajaran sastra, puisi, atau pantun diantaranya mendorong peserta didik untuk mengembangkan watak, karakter, dan kepribadian peserta didik. Sastra bahkan merupakan dialog manusia dengan semesta yang berpotensi menyehatkan jiwa dan raga (Fitriasari, 2021; Suandewi, Putrayasa, & Gunatama, 2019). Pembelajaran bahasa Indonesia adalah kegiatan yang menyajikan sebuah informasi dengan menggunakan komunikasi sebagai sarana utama untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi yang lebih baik dari segi lisan maupun tulisan. Pendidikan diharapkan dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan bagi peserta didik agar bisa mengembangkan bakat, pribadi dan potensi lainnya secara optimal ke arah berkembang sesuai potensi, menjadi dewasa (Baehaqi, 2020; Saifulloh & Darwis, 2020). Untuk mencapai tujuan pendidikan, media harus digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran yang terjadi setiap hari. (Martini, Suciati, & Umay, 2022; Rahmawati, Effendi, & Wulandari, 2022).

Namun kenyataannya, penerapan kurikulum 2013 di SD saat ini masih diberlakukan system pembelajaran tematik dan pendekatan saintifik. Sejumlah sekolah di Kabupaten Sumedang masih menerapkan kurikulum 2013. Setelah dilakukan wawancara bersama guru kelas V sekolah dasar di Kabupaten Sumedang, dinilai bahwa peserta didik cenderung lebih menyukai guru yang menjelaskan materi pembelajaran atau disebut dengan metode ceramah. Peserta didik dinilai pasif jika menggunakan pendekatan yang terpusat pada peserta didik (*student center*). Guru dinilai jarang menggunakan media pembelajaran serta hanya menggunakan sumber belajar yang sudah ada di sekolah khususnya pada saat pembelajaran materi pantun. Peserta didik masih merasa kesulitan ketika akan membuat sebuah pantun dan menyimpulkan isi pesan atau amanat dari sebuah pantun. Dalam hal ini, salah satu usaha atau upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yaitu berupa video animasi KATUN (Kania Berpantun). Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan agar bisa meningkatkan pengetahuan peserta didik pada materi pantun dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis pantun dan menyimpulkan isi pesan atau amanat dari sebuah pantun (Fitriani & Yudiana, 2022; Izzaturahma, Mahadewi, & Simamora, 2021). Pemahaman terhadap isi pantun merupakan salah satu poin penting dalam pembelajaran sastra. Peserta didik belajar menuangkan pikiran dan perasaannya dengan bantuan video animasi sebagaimana pengalaman lain bisa mendorong seseorang membuat pantun atau karya lainnya.

Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. (Lukman, Hayati, & Hakim, 2019; Melianti, Risdianto, & Swistoro, 2020). Dengan semakin majunya perkembangan IPTEK tentu akan mempengaruhi cara para pendidik dalam menyediakan sarana kebutuhan media yang fokus untuk membantu peserta didik belajar merupakan salah satu tujuan utamanya. (Rahayu, Iskandar, & Abidin, 2022; Utami, Nurramdiani, Driandra, & Aeni, 2022). Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari teknologi dan internet (Aeni, Hanifah, & Sunaengsih, 2019; Astini, Sari, 2020). Media pendidikan menjadi suatu komponen yang penting dalam pembelajaran. Lebih lanjut, media pendidikan pada masa kini beralih pada media elektronik yang sangat portabel untuk digunakan. Efektifitas media elektronik patut dipertimbangkan menyaingi media nonelektronik. Di samping itu, terdapat sejumlah kelebihan dari media elektronik dibanding dengan media nonelektronik. Sudah sepatutnya guru mempertimbangkan media elektronik dalam proses pembelajaran di kelasnya. Sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh penelitian sebelumnya bahwa Melalui media ini diharapkan mempermudah peserta didik dalam menguasai materi pelajaran (Ega Safitri & Titin, 2021; Sari & Yatri, 2023). Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, pengembangan media pembelajaran harus mengikuti kemajuan teknologi tersebut. Dengan memanfaatkan berbagai macam platform baik itu gratis maupun berbayar sudah tersedia di layanan internet. Salah satunya media pembelajaran video animasi. Video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran. Video animasi dapat diartikan sebagai suatu kumpulan objek, disusun secara khusus dengan sistematis dan alur yang tetap (Pranata, Dewi, & Zulherman, 2022; Setiawan & Permana, 2021). Yang dimaksud objek disini bisa berupa puisi, gambar orang, gambar bangunan, gambar ruangan, dan masih banyak lagi. Adanya media yang mampu menampilkan gambar dan suaranya juga bisa membantu peserta menavigasi pengalihan

kebosanan dan akan lebih tertarik ikuti pembelajaran yang menggunakan multimedia daripada sekedar mengikuti belajar melalui ceramah apa yang dilakukan guru ketika mengajar (Alimah, 2020; Maryanti & Kurniawan, 2018).

Proses pembelajaran yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran peserta didik dapat mengefektifkan kemampuan alat indera anak dan anak dengan mudah menangkap sebuah materi yang dituangkan dalam video pembelajaran. Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan bahwa penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa (Sukarni & Manuaba, 2021; Widiyasanti & Ayriza, 2018). Dengan media video animasi yang dilengkapi dengan gambar, suara dan animasi-animasi lucu akan meningkatkan antusias siswa dalam belajar, sehingga tercipta suasana belajar yang nyaman, hal ini akan berdampak terhadap peningkatan kreativitas dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru (Gae, Ganing, & Kristiantari, 2021; Sari & Yatri, 2023). Penelitian lainnya menyatakan bahwa media video animasi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, karena dengan media video yang menarik siswa akan lebih mudah mengingat materi yang dipelajari (Alfianti, Taufik, & Hakim, 2020; Zahara & Hendriana, 2021). Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video memberikan dampak yang positif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian tentang media video animasi telah dilakukan sebelumnya, namun terdapat kebaruan dalam penelitian ini yaitu penggunaan media video animasi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran pantun di SD. Sehingga tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang disebut animasi video KATUN (Kania Berpantun).

2. METODE

Jenis penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan *Hannafin and Peck*, yang terdiri dari tiga langkah: (1) analisis kebutuhan, (2) desain, dan (3) desain dan implementasi. Adapun tahapan model *Hannafin dan Peck* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model *Hannafin and Peck*

Pada tahap yang pertama ini yaitu analisis kebutuhan, tahap ini peneliti menganalisis dan mencari persoalan dengan mengidentifikasi apa yang dibutuhkan ketika akan mengembangkan media pembelajaran dan tujuan dari pengembangan tersebut. Selanjutnya pada tahap yang kedua yaitu tahap desain, tahap ini peneliti menganalisis hasil dari tahap pertama mengenai kebutuhan-kebutuhan media pembelajaran yang kemudian akan didesain menjadi sebuah produk media pembelajaran. Peneliti juga mengumpulkan materi pembelajaran pantun bagi peserta didik sekolah dasar. Kemudian tahap yang ketiga adalah penerapan atau implementasi produk, ditahap ini peneliti mengimplementasikan media video animasi yang telah selesai dikembangkan kepada target atau sasaran. Orang yang terlibat dalam penelitian ini sebagai subjek penelitian yaitu 1 ahli materi pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran, 5 orang peserta didik sebagai uji coba perorangan, 20 peserta didik sebagai uji coba kelompok kecil, 44 peserta didik sebagai pengguna produk tahap penyebarluasan, dan 3 orang guru wali kelas V sebagai penilai pengguna produk. Pada penelitian ini digunakan instrumen tes tertulis, panduan wawancara, dan kuesioner (angket). Tujuan dari tes tertulis pada penelitian ini adalah untuk mengukur manfaat media pembelajaran yang dikembangkan ini untuk peserta didik dan efektivitas media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi pantun dan keterampilan menulis pantun. Tes objektif yaitu *pretest-posttest* digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar sebagai metode tes yang

digunakan dalam penelitian ini. Tes objektif ini digunakan pada uji efektivitas produk hasil belajar peserta didik. Untuk memberikan tanggapan sesuai dengan permintaan pengguna, kuesioner dilakukan dengan mengajukan pertanyaan spesifik kepada responden atau mengajukan pertanyaan terbuka. Gunanya kuesioner adalah untuk memverifikasi validitas produk yang telah diajukan untuk dievaluasi oleh validator materi pendidikan, media pendidikan, interaksi manusia, dan kelompok kecil Instrumen kuesioner untuk menilai dan memvalidasi media pembelajaran video animasi KATUN (Kania Berpantun) disajikan pada Tabel 1, 2 dan 3.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Isi	Kesesuaian materi dengan KI Kesesuaian materi dengan KD Urutan Penyajian Kebenaran konsep Kemudahan materi Kesesuaian materi dengan ke-SDan
2	Kebahasaan	Lugas Komunikatif

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan (Visual)	Keterbacaan teks Proporsi gambar Komposisi Warna Kerapian desain Kemenarikan desain Karakter Tokoh Manfaat media
2	Suara (Audio)	Volume Audio Kejelasan audio Durasi video

Tabel 3. Kisi-kisi Intrumen Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil, dan Pengguna Produk

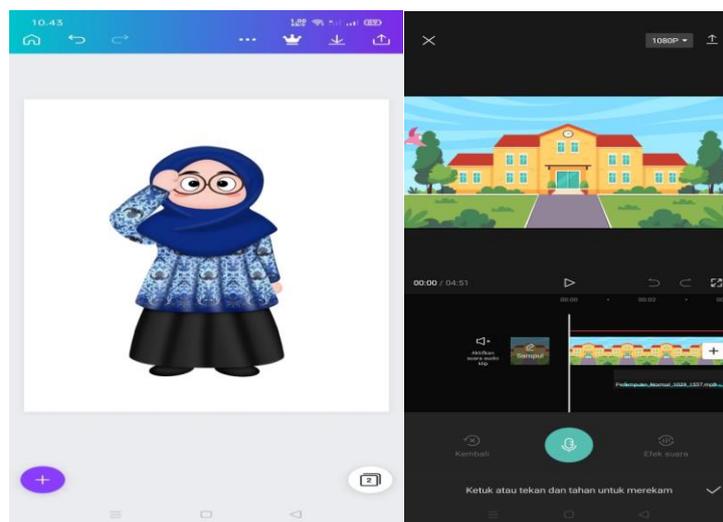
No	Aspek	Indikator
1	Tingkah Laku	Ketertarikan pada media Motivasi mengikuti pembelajaran
2	Kepraktisan	Kemudahan akses/digunakan Manfaat media

Keabsahan hasil dilihat dari berapa skor kuesioner diperoleh ketika angket tersebut sudah diisi oleh para ahli yang relevan sesuai dengan indikator yang tercantum dalam kuesioner. Produk kemudian diberikan pengguna media video animasi KATUN (Kania Berpantun) yaitu peserta didik dan guru. Kemudian sebagai langkah dalam proses produksi, video animasi tersebut juga disetujui oleh seorang guru dan beberapa peserta didik dari sekolah yang berbeda. Memanfaatkan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dalam studi pasar ini. Teknik deskriptif kuantitatif ini gunanya untuk mengubah data mentah dari hasil pengisian kuesione, kemudian dikonversi ke bentuk persentase dengan menggunakan ambang batas konversi lima, kemudian menganalisis data tersebut untuk menentukan angka atau skor. Skala penilaian validitas produk dan penilaian produk menggunakan skala likert, adapun ketetapan atau dasar pengambilan keputusan validitas dan penilaian produk adalah sebagai berikut. Skor 5 termasuk kriteria produk sangat baik. Skor 4 termasuk kriteria produk baik. Skor 3 termasuk kriteria produk kurang baik. Skor 2 termasuk kriteria produk tidak baik. Skor 1 termasuk kriteria produk sangat tidak baik. Setelah hasil validitas dan penilaian produk dari para ahli, guru dan peserta didik diisi oleh validator, maka skor setiap butir dijumlahkan dan dipersentasekan. Hasil persentase menunjukkan kriteria produk. Angka persentase 81-100 termasuk kriteria kriteria produk kurang layak/kurang baik. Angka persentase 21-40 termasuk kriteria produk sangat layak/sangat baik. Angka persentase 61-80 termasuk kriteria produk layak/baik. Angka persentase 41-60 termasuk produk tidak layak/tidak baik. Angka persentase 0-20 termasuk kriteria produk sangat tidak layak/sangat tidak baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari permasalahan yang ditemukan di kelas V, peneliti berupaya untuk membuat atau mengembangkan suatu media pembelajaran video animasi KATUN (Kania Berpantun). Pengembangan media pembelajaran video animasi tersebut menerapkan pendekatan *Hannafin and Peck* melalui tahap analisis kebutuhan, tahap desain, dan tahap pengembangan implementasi. Langkah atau tahap pertama, peneliti mewawancarai guru kelas V guna memperoleh informasi mengenai apa yang dibutuhkan peserta didik. Peneliti juga menganalisis permasalahan pada pembelajaran materi pantun pada kelas VA SDN Panyingkiran II. Dari analisis kebutuhan ini diperoleh alternatif solusi yaitu sebuah media pembelajaran elektronik. Media pembelajaran yang dipilih yaitu video animasi KATUN (Kania Berpantun). Pada tahap kedua, peneliti merancang dan mendesain produk media pembelajaran video animasi KATUN (Kania Berpantun). Pada tahap ini peneliti menggunakan *hardware* yang digunakan berupa telepon selular (ponsel) pintar (*handphone*), *headset*, dan *laptop*. Sedangkan *software* yang peneliti gunakan di antaranya aplikasi Canva, *Capcut*, *Google Chrome* yang dapat dilihat pada [Gambar 2](#).



Gambar 2. Pembuatan Karakter Kania Disajikan pada Gambar 2

[Gambar 2](#) menunjukkan proses membuat karakter Kania. Proses rekaman suara dengan aplikasi *CapCut*. Tayangan aplikasi berikutnya merupakan tampilan akhir atau penutup dari video animasi KATUN (Kania berpantun). Tahap ketiga adalah implementasi. Media diimplementasikan jika media video animasi tersebut sudah divalidasi dan dinyatakan layak untuk digunakan. Media diimplementasikan kepada target atau sasaran yaitu peserta didik dengan tujuan untuk memahami tanggapan pengguna dan mengetahui tingkat keefektifan produk video animasi (Kania Berpantun). Implementasi produk akan dilakukan melalui uji coba produk dengan total 5 orang peserta didik yang masing-masing akan bertanggung jawab atas tanggapannya masing-masing. Implementasi akan dilanjutkan dengan kelompok kecil yang terdiri dari 20 peserta didik untuk mempelajari tentang respon pengguna, kualitas produk, dan keefektifan produk. Kemudian, peneliti melakukan penyebaran produk ke sebuah sekolah yang berbeda untuk dinilai oleh guru sebagai penggunaan produk tersebut kepada dua kelas V. Hasil uji validitas media pembelajaran termaktub pada [Tabel 4](#) dan [Tabel 5](#). Hasil uji coba produk perorangan, kelompok kecil pada disajikan pada [Tabel 6](#). Hasil penilaian produk oleh guru dan peserta didik disajikan pada [Tabel 7](#) dan [Tabel 8](#). [Tabel 5](#) menunjukkan bahwa dihitung persentasenya yaitu sebesar 82,5% dengan kriteria sangat layak. [Tabel 6](#) menunjukkan hasil atau jumlah perolehan skor yang diberikan oleh validator ahli materi pembelajaran yaitu sebesar 33 poin. Maka dapat bahwa hasil atau jumlah perolehan skor yang diberikan oleh validator ahli media pembelajaran yaitu sebesar 45 poin dengan skor maksimal 50. Maka dapat dihitung persentasenya yaitu sebesar 90% dengan kriteria sangat layak.

Tabel 4. Hasil Validitas Oleh Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Skor	Kriteria
1	Isi	Kesesuaian materi dengan KI	5	Sangat Layak
		Kesesuaian materi dengan KD	4	Layak
		Urutan Penyajian	4	Layak
		Kebenaran konsep	4	Layak
		Materi mudah dipahami	4	Layak
		Materi sesuai dengan ke-SD-an	4	Layak
2	Kebahasaan	Lugas	4	Layak
		Komunikatif	4	Layak
		Total	33	

Tabel 5. Hasil Validitas Oleh Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Skor	Kriteria
1	Tampilan (Visual)	Keterbacaan teks	4	Layak
		Proporsi gambar	4	Layak
		Komposisi Warna	5	Sangat Layak
		Kerapian desain	4	Layak
		Kemenarikan desain	5	Sangat Layak
		Karakter Tokoh	5	Sangat Layak
2	Suara (Audio)	Media bermanfaat	5	Sangat Layak
		Volume Audio	4	Layak
		Kejelasan audio	4	Layak
		Durasi video	5	Sangat Layak
Total		45		

Tabel 6. Hasil Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Subjek	Hasil Penilaian Produk	Kriteria
1	F	85%	Sangat Baik
2	RDS	95%	Sangat Baik
3	RBS	95%	Sangat Baik
4	ROD	90%	Sangat Baik
5	A	85%	Sangat Baik
6	Kelompok Kecil	90,25%	Sangat Baik

Tabel 7. Hasil Penilaian Produk oleh Guru Pengguna

No	Subjek	Hasil Penilaian Produk	Kriteria
1	AN	76,6%	Baik
2	K	80%	Baik
3	VAE	87%	Sangat Baik

Tabel 8. Hasil Penilaian Produk oleh Peserta Didik Pengguna

No	Subjek	Hasil Penilaian Produk	Kriteria
1	Kelas VA	92,9%	Sangat Baik
2	Kelas VB	88,75%	Sangat Baik

Untuk mengukur efektivitas dari produk media pembelajaran video animasi KATUN (Kania Berpantun) ini digunakan *pretest* dan *posttest*. Pada *pretest* peserta didik diminta untuk membuat sebuah pantun dan menyimpulkan isi pesan atau amanat pantunnya. Setelah itu, peserta didik diberi perlakuan dengan menyaksikan video animasi KATUN (Kania Berpantun) tersebut. Kemudian pada *posttest* peserta didik diminta untuk membuat sebuah pantun dan menyimpulkan isi pesan atau amanat pantun. Setelah hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh, hasil tes tersebut dianalisis dengan bantuan program *software* SPSS versi 26. Sebelum melakukan uji beda pada *pretest* dan *posttest*, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas pada data *pretest* dan *posttest* sebagai prasyarat untuk melakukan uji beda secara parametrik atau nonparametrik. Dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk

karena jumlah sampel <50 orang. Hasil analisis data menunjukkan uji normalitas dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk diketahui nilai Sig>0,05 baik untuk pretest maupun posttest menunjukkan bahwa data hasil penelitian berdistribusi normal. Apabila pengujian normalitas telah selesai dan hasilnya menunjukkan data berdistribusi normal, berarti akan dilakukan pengujian selanjutnya dengan menggunakan pengujian parametrik dengan hipotesis sebagai berikut. H0: Tidak ada bukti kemampuan atau peningkatan membuat pantun bagi seorang peserta didik dengan menggunakan media video animasi dalam pembelajaran (Kania Berpantun). H1: Terdapat potensi atau peningkatan pembuatan pantun peserta didik dengan menggunakan media video animasi KATUN (Kania Berpantun). Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai sig(2-tailed)>0,05 maka tolak H0 atau terima H1 dan jika sig(2-tailed)<0,05 maka tolak H0 atau terima H1. Adapun hasil uji hipotesis pretest dan posttest disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis

Pair	Paired Differences						T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
1 pretest - posttest	-19,750	15,420	3,448	-26,967	-12,533	-5,728	19	0,000	

Dilihat dari hasil uji beda dengan menggunakan uji *paired sample test* diperoleh nilai sig. (2-tailed), adalah 0,00<0,05. Artinya H0 ditolak dan H1 diterima. Dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan potensi peserta didik dalam menulis pantun yang diberikan pembelajaran dengan media video animasi KATUN (Kania Berpantun).

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran yaitu video animasi KATUN (Kania Berpantun) di kelas V. Tujuan dari pengembangan media video animasi tersebut adalah untuk membantu peserta didik dalam mempelajari materi pantun, ciri-ciri pantun, jenis-jenis pantun, dan cara membuat pantun. Berdsarkan hasil penelitian menyatakan bahwa media video animasi KATUN (Kania Berpantun) dinyatakan valid atau layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran materi pantun. KATUN (Kania Berpantun) merupakan media pembelajaran video animasi yang memiliki kelebihan yaitu tampilan yang menarik dan dapat digunakan dalam berbagai waktu bahkan berpotensi dibagikan melalui media sosial. Video animasi ini dibuat untuk para guru, baik yang baru maupun yang sudah berpengalaman. Video animasi tersebut kemudian dibuat oleh guru kelas V dan peserta didik dari sekolah yang berbeda. Penggunaan media video animasi dalam pendidikan KATUN (Kania Berpantun) efektif. Video animasi dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap pantun meningkat. Sehingga peserta didik antusias mengamati video animasi ini, hal ini berarti bahwa kemauan belajar peserta didik sudah muncul dilihat dari respon dan perasaan senang peserta didik terhadap apa yang ia pelajari hal ini sependapat (Maulani, Nuraisyah, Zarina, Velinda, & Aeni, 2022; Sari & Yatri, 2023). Selain itu, peserta didik lebih menikmati pembelajaran, terlihat dari fakta bahwa setelah video selesai diputar peserta didik lebih cenderung menjawab pertanyaan. Produk video animasi ini dinilai efektif dalam pembelajaran membuat pantun dan menyimpulkan isi pesan atau amanat pantun.

Kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa agar mampu memahami tentang pantun adalah memahami struktur dan makna di balik sampiran dan isi. Video animasi dapat berperan penting dalam memfasilitasi pemahaman siswa tentang hal tersebut. Video animasi yang disertai dengan video, gambar serta beragam animasi dapat membantu menjelaskan materi dalam bentuk visual sehingga membantu siswa untuk memahami pola rima dan struktur pantun (Riyana, 2020; Suyanti, Sari, & Rulviana, 2021). Dengan video animasi siswa dapat melihat bagaimana penggambaran konteks budaya pada sebuah pantun. Selain itu dengan dengan video animasi, pesan-pesan ini dapat divisualisasikan dalam bentuk cerita yang menarik, sehingga lebih mudah dicerna dan diingat oleh siswa. Media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan kreativitas dan melatih kemampuan berfikir siswa. Hal ini terlihat dengan penggunaan video animasi siswa dapat melihat bagaimana sebuah pantun dianimasikan sehingga meningkatkan kreativitas mereka dalam membuat dan menulis sebuah pantun (Alfianti et al., 2020; Ega Safitri & Titin, 2021). Video animasi memberikan kesempatan pada peserta didik untuk melaukan diskusi

dengan temannya, tentang apa yang mereka lihat dan temukan dalam tayangn video. Sehingga hal ini melatih kemampuan siswa dalam berkomunikasi (Irawan, Rafiq, & Utami, 2021; Izzaturahma et al., 2021).

Dengan adanya penggunaan teknologi animasi ke dalam pendidikan, kita tidak hanya mempertahankan warisan budaya seperti pantun, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi generasi muda Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan bahwa penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa (Sukarini & Manuaba, 2021; Widiyasanti & Ayriza, 2018). Dengan media video animasi yang dilengkapi dengan gambar, suara dan animasi-animasi lucu akan meningkatkan antusias siswa dalam belajar, sehingga tercipta suasana belajar yang nyaman, hal ini akan berdampak terhadap peningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru (Gae et al., 2021; Sari & Yatri, 2023). Penelitian lainnya menyatakan bahwa media video animasi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, karena dengan media video yang menarik siswa akan lebih mudah mengingat materi yang dipelajari (Alfianti et al., 2020; Pranata et al., 2022). Implikasi penelitian ini adalah sebagai upaya meningkatkan minat belajar peserta didik untuk mengatasi masalah atau kesulitan belajar peserta didik dengan pembelajaran yang dilakukan dengan berani saat ini, ada perkembangan media video. Animasi yang digunakan dalam proses pembelajaran berhasil menarik minat peserta didik dalam belajar meningkatkan perasaan senang, terlibat, tertarik dan perhatian peserta didik (Fisabilillah & Sakti, 2021). Penelitian ini pasti memiliki keterbatasan, salah satunya adalah dalam proses desain dari produk media pembelajaran tersebut. Kemudian masih terdapat kekurangan dalam menggunakan dan memanfaatkan berbagai macam aplikasi dalam pengembangan produk media pembelajaran video animasi KATUN (Kania Berpantun). Kedepannya diharapkan peneliti dapat memanfaatkan berbagai macam aplikasi lain untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran, khususnya video animasi.

4. SIMPULAN

Dalam proses pembelajaran, video animasi yang dikenal dengan media KATUN (Kania Berpantun) sering digunakan oleh peserta didik kelas V SD. Video animasi KATUN (Kania Berpantun) dapat disimpulkan menjadi salah satu bentuk media pendidikan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang tepat selama proses pembelajaran dan menghasilkan proses pembelajaran yang menarik yang bisa memotivasi peserta didik dan membangun semangat mereka untuk belajar. Sekolah kemudian harus menyediakan sarana bagi guru untuk menumbuhkan kreativitas dalam menciptakan materi pembelajaran yang inovatif, menarik dan beragam untuk digunakan selama kegiatan di kelas.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Hanifah, N., & Sunaengsih, C. (2019). The impact of the internet technology on teacher competence and student morality. *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012046>.
- Alfianti, A., Taufik, M., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1(2), 1–12. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2927>.
- Alimah, N. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Memperkenalkan Anggota Keluarga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas I SDI Alfattah Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2020/2021. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 6(1), 25–33. <https://doi.org/10.26877/jp3.v6i1.7299>.
- Astini, Sari, N. K. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*, 11(2), 13–25. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v11i2.194>.
- Baehaqi, M. L. (2020). Cooperative Learning Sebagai Strategi Penanaman Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 157–174. <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i1.26385>.
- Ega Safitri, & Titin. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12>.
- Fisabilillah, F. F. N., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1271–1282. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.562>.

- Fitriani, N. L. P., & Yudiana, K. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Wondershare Filmora pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 73–83. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i1.43386>.
- Fitriasari, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Macromedia Flash dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 17–25. <https://doi.org/10.22236/imajeri.v4i1.6758>.
- Gae, N. A., Ganing, N. N., & Kristiantari, M. G. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman Dengan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Pada Muatan Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 100–108. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32453>.
- Harlina, H., & Wardarita, R. (2020). Peran Pembelajaran Bahasa Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 63–68. <https://doi.org/10.32502/jbs.v4i1.2332>.
- Irawan, D. C., Rafiq, A., & Utami, F. B. (2021). Media Video Animasi Guna Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 294–301. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37756>.
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>.
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>.
- Martini, A. W., Suciati, S., & Umayana, N. M. (2022). Pengembangan Media Video Interaktif Belajar Pantun Berbantu Smart App Creator Untuk SD Di Kabupaten Semarang. *Urnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(2), 3–4. <https://doi.org/10.1109/mmw.2005.1491238>.
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac. *Jurnal BIOEDUIN : Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1), 26–33. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v8i1.2922>.
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>.
- Melianti, E., Risdianto, E., & Swistoro, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.33369/jkf.3.1.1-10>.
- Munir, A., Arief Nur Wahyudi, & Aba Sandi Prayoga. (2021). Pendekatan Model Discovery Learning dalam Keterampilan Teknik Shooting Permainan Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2). <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i2.190>.
- Pranata, K., Dewi, H. L., & Zulherman, Z. (2022). Efektivitas Video Animasi Berbasis Animaker Terhadap Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 9(1). <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v9i1.1723>.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>.
- Rahmawati, S., Effendi, M. R., & Wulandari, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Workspace Dengan Optimalisasi Akun Belajar.id. *Paedagogie: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 3(1), 1–24. <https://doi.org/10.52593/pdg.03.1.01>.
- Riyana. (2020). Pengembangan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Konsep Pola Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 255–263. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1230>.
- Saifulloh, A. M., & Darwis, M. (2020). Manajemen Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar Mengajar di Masa Pandemi Covid-19. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 285. <https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v3i2.638>.
- Sanistiyasari, I. G. A. N., Putra, M., & Suniasih, N. W. (2019). Pengaruh Metode Karyawisata Fantasi Di Lingkungan Sekolah Berbantuan Media Majalah Dinding Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 3(1), 21–31. <https://doi.org/10.23887/pips.v3i1.2874>.
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>.
- Setiawan, I. M. D., & Permana, I. K. P. (2021). Dampak Media Pembelajaran Daring Berbantuan Video Animasi 2D pada Mata Kuliah Matematika. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 484. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.38649>.

- Suandewi, P. M., Putrayasa, I. B., & Gunatama, G. (2019). Hubungan Budaya Literasi (Baca-Tulis) Dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Xisma Negeri 7 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v9i2.20453>.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48–56. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>.
- Susmiati, E. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Discovery Learning dan Media Video Dalam Kondisi Pandemi Covide-19 bagi Siswa SMPN 2 Gangga. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2732>.
- Suyanti, S., Sari, M. K., & Rulviana, V. (2021). Media Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 322–328. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1468>.
- Utami, E. F., Nurramdiani, N., Driandra, Y. A., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan Podcast Animasi Dalam Meningkatkan Perilaku Mandiri, Percaya Diri, Dan Tanggung Jawab Siswa Kelas III SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1248. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1151>.
- 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). <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>.
- Zahara, S., & Hendriana, B. (2021). Pengembangan Media Video Animasi untuk Kemampuan Menghafal Hadist pada Anak Usia Dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3593–3601. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.948>.