

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI DONGENG UNTUK PEMBELAJARAN MENYIMAK CERITA DI KELAS III

Selin Nadia Alwini

Universitas Pendidikan Indonesia

email: selin.alwini@gmail.com

Abstraksi

Penelitian ini dilatarbelakangi karena terdapat kejenuhan siswa dalam dalam menyimak isi teks cerita, seperti halnya dongeng. Dalam pembelajaran yang telah dilakukan, pemanfaatan media teknologi belum dimaksimalkan, guru masih terlihat dominan dengan metode ceramah, sehingga pembelajaran tidak optimal. Siswa membutuhkan suatu alternatif untuk mempermudah siswa dalam memahami dongeng. Solusi yang dapat ditawarkan oleh penulis adalah dengan adanya pengembangan media yang sudah ada yaitu video animasi untuk meningkatkan pembelajaran menyimak dongeng bagi siswa kelas III. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan menguji kelayakan dan keefektifan video animasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa SD kelas III dalam memahami dongeng. Data diperoleh dengan menggunakan metode Research and Development (R & D), yaitu metode pengembangan atau penyempurnaan sebuah produk untuk menguji keefektifan produk yang telah dikembangkan melalui beberapa tahapan serta mampu dipertanggung jawabkan. Kemudian untuk model desain pengembangannya yaitu menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Impelementation, Evaluation) serta instrument pengambilan datanya itu dengan cara penyebaran angket, wawancara, serta observasi. Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa respon siswa sangat baik dan mereka mengemukakan bahwa pembelajaran menyimak cerita dongeng dengan menggunakan media video animasi sangat memudahkan mereka dalam memahami isi cerita dari dongeng tersebut.

Kata kunci: Menyimak, Dongeng, Video Animasi, Siswa Kelas III SD

Abstract

This research is motivated because there is saturation of students in listening to the contents of story texts, such as fairy tales. In the learning that has been carried out, the use of technology media has not been maximized, the teacher still looks dominant with the lecture method, so that learning is not optimal. Students need an alternative to make it easier for students to understand fairy tales. The solution that can be offered by the author is the development of existing media, namely animated videos to improve learning to listen to fairy tales for third grade students. The purpose of this study was to develop and test the feasibility and effectiveness of animated videos as learning media to improve the understanding of third grade elementary school students in understanding fairy tales. The data was obtained using the Research and Development (R & D) method, which is a method of developing or perfecting a product to test the effectiveness of a product that has been developed through several stages and can be accounted for. Then for the development design model, using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) and the data collection instrument by distributing questionnaires, interviews, and observations. Based on the results of observations, it can be concluded that the students' responses were very good and they stated that learning to listen to fairy tales using animated video media greatly facilitated them in understanding the contents of the stories from the fairy tales.

Keywords: Observe Attentively, Fairy Tale, Animated Videos, 3rd Grade Elementary School Student

1. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan dalam semua tingkat satuan pendidikan. Keterampilan berbahasa Indonesia mencakup keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan menulis, dan keterampilan membaca. Keempat keterampilan tersebut saling terkait antara yang satu dengan yang lain (Yanti, dkk, 2018, hlm. 74). Keempat keterampilan ini, harus dikembangkan guru kepada peserta didik di sekolah. Dari keempat keterampilan ini, keterampilan menyimak merupakan salah satu keterampilan yang berpengaruh dalam proses meningkatkan kemampuan peserta didik. Menyimak merupakan suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan, mengidentifikasi, menginterpretasi bunyi bahasa kemudian menilai hasil interpretasi makna dan menanggapi pesan yang tersirat di dalam wahana tersebut (Yanti, dkk, 2018, hlm. 75). Melalui menyimak, peserta didik bisa belajar untuk memacu peningkatan konsentrasi dan daya nalar. Melalui kegiatan menyimak peserta didik mampu mengetahui segala jenis informasi yang berkembang di sekitarnya dan mengolahnya sebagai ilmu pengetahuan yang dapat diaplikasikannya dalam kehidupan nyata.

Menyimak mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Sebab kemampuan menyimak yang baik dan benar merupakan kondisi awal untuk menghasilkan hasil belajar yang maksimal. Keterampilan menyimak sebagai dasar bagi keterampilan berbahasa lain. Pada awal kehidupan

manusia lebih dulu belajar menyimak, setelah itu berbicara, kemudian membaca, dan menulis. Penguasaan keterampilan menyimak akan berpengaruh pada keterampilan berbahasa lain. Dalam kehidupan manusia dituntut untuk selalu menyimak baik lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Oleh sebab itu, menyimak dilakukan lebih banyak daripada kegiatan berbahasa lain yaitu berbicara, membaca, dan menulis. Berdasarkan kenyataan di atas maka jelas keterampilan menyimak harus dbina dan tingkatkan karena sangat penting dilingkungan pendidikan. Peran penting penguasaan keterampilan menyimak sangat tampak di lingkungan sekolah. Siswa mempergunakan sebagian besar waktunya untuk menyimak pelajaran yang disampaikan oleh guru. Keberhasilan dalam memahami serta menguasai pelajaran diawali oleh kemampuan menyimak yang baik. Kemampuan seseorang dalam menyimak dapat dilihat dari latar 3 belakangnya. Latar belakang masing-masing orang mempunyai perbedaan, baik psikologis, sosiologis, maupun pendidikannya. Kegiatan menyimak harus dikuasai oleh setiap orang karena keterampilan menyimak sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Berkomunikasi lisan dengan teman, diskusi menuntut kemahiran seseorang untuk menyimak (Shofiani, 2010).

Kegiatan menyimak khususnya menyimak dongeng merupakan salah satu kompetensi dasar yang termasuk dalam keterampilan menyimak, aspek kesastraan. Untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum yaitu mengapresiasi dongeng yang diperdengarkan, guru harus bisa membawa siswa memperoleh

pemahaman mengenai dongeng sehingga siswa bisa mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan, yaitu (1) menemukan hal-hal yang menarik dari dongeng yang diperdengarkan, dan (2) menunjukkan relevansi isi dongeng dengan situasi sekarang. Agar dapat memahami isi dongeng, siswa harus mendengarkan sebuah dongeng secara keseluruhan. Setelah dapat memahami isi dongeng siswa diharapkan dapat memperoleh pengalaman batin dalam diri siswa, dan dapat memperluas wawasan siswa sehingga akan terbentuk sikap mental yang positif dalam menghadapi norma-norma yang berlaku didalam masyarakat. Ini berarti siswa dapat mencapai kompetensi dasar yang kedua, sedangkan untuk kompetensi dasar yang pertama siswa hanya perlu memahami isi dongeng dengan baik. Karena memahami isi dongeng siswa sudah dapat menemukan hal-hal yang 4 menarik dari dalam dongeng yang telah disimak (Shofiani, 2010).

Namun berdasarkan kenyataan di lapangan diperoleh informasi ternyata pembelajaran keterampilan menyimak dongeng siswa kurang baik. Masih banyak yang menyepelekan atau meremehkan keterampilan menyimak dongeng dikarenakan media yang kurang menarik sehingga siswa merasa jenuh dalam pembelajaran. Penyebab dari rendahnya prestasi belajar siswa dimungkinkan karena kurangnya perhatian siswa terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran yang berlangsung secara monoton atau kurang bervariasi. Guru masih terikat pada pola pembelajaran tradisional yang bersifat statis dan kurang terbuka pada pembaharuan, sehingga menghambat para siswa untuk aktif dan kreatif menyebabkan rendahnya kualitas siswa. Guru lebih banyak mendominasi sebagian besar aktivitas proses belajarmengajar sehingga siswa

cenderung pasif. Salah satunya adalah guru memberikan materi pembelajaran dongeng dengan menggunakan buku teks dan siswa diminta untuk mengerjakan latihan-latihan soal yang terdapat dalam buku teks. Apabila hal ini terus menerus dilakukan maka yang akan terjadi adalah siswa akan merasa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran menyimak (Shofiani, 2010).

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, perlu adanya suatu alat atau media yang menarik dalam meningkatkan pembelajaran menyimak dongeng peserta didik khususnya pada kelas III Sekolah Dasar (SD). Untuk itu penulis memberikan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran Video Animasi untuk membantu meningkatkan pembelajaran menyimak dongeng pada siswa kelas III SD khususnya untuk membelajarkan sastra pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan muatan materi yang terdapat pada Kompetensi Dasar (3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan). Media Video Animasi dalam kegiatan pembelajaran merupakan pengembangan inovasi dan kreativitas antara pendidik dengan peserta didik. Menurut Apriansyah (2019) mengemukakan bahwa terdapat beberapa kelebihan produk media pembelajaran video berbasis animasi ini yaitu media pembelajaran video animasi ini meningkatkan minat belajar, mampu memberikan rasa senang saat proses belajar mengajar berlangsung, meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Sejalan dengan tujuan penulisan artikel ini untuk memberikan pemahaman terhadap Pengembangan Media Video Animasi Dongeng untuk Pembelajaran Menyimak Cerita di Kelas III, maka jenis penelitian pengembangannya ini menggunakan metode *Research and Development* (R & D). Metode ini yaitu metode pengembangan atau penyempurnaan sebuah produk untuk menguji keefektifan produk yang telah dikembangkan melalui beberapa tahapan serta mampu dipertanggung jawabkan. Produk yang dimaksud berupa perangkat lunak maupun benda yang dapat dikembangkan kembali dengan memperbaiki agar mendapatkan hasil yang sempurna (Suliswiyadi, 2015, hlm. 91).

Kemudian untuk model desain pengembangannya yaitu menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Impelementation, Evaluation*). Model ini digunakan untuk memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus menerus untuk tahapan yang akan dilalui guna mendapatkan produk yang berkualitas ketika digunakan oleh siswa, khususnya siswa SD (Trimanda, 2021, hlm. 43-44).

Untuk instrumen pengambilan data nya itu menurut metode R&D menggunakan cara penyebaran angket, wawancara, serta observasi (Trimanda, 2021, hlm. 49-51).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kebutuhan dan Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Video Animasi

Wijayanti & Abdullah (2014) menjelaskan penyebab keterampilan menyimak kurang maksimal, karena ketika pembelajaran menyimak cerita guru membacakan salah satu cerita

lalu memberi pertanyaan tentang hal yang berkaitan dengan cerita. Guru bercerita dengan intonasi dan ekspresi yang kurang, sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk menyimak cerita. Dalam pembelajaran menyimak cerita penggunaan media pembelajaran akan memudahkan siswa untuk mengerti cerita yang disampaikan. Penyampaian materi cerita dongeng di dalam kelas mengharuskan persiapan yang lebih matang dari guru, karena dalam penyampaian cerita dongeng intonasi dan bahasa tubuh harus digunakan dengan sebaik mungkin memeragakan kegiatan dan perilaku tokoh dalam cerita dongeng tersebut. Media pembelajaran yang berbentuk video animasi khususnya akan jauh lebih memudahkan siswa dalam menerima pematerian cerita dongeng. Video animasi menawarkan keunggulan yang lebih menguntungkan semua pihak dibandingkan dengan penyampaian materi secara manual yang diperagakan oleh guru di dalam kelas dalam pembelajaran menyimak cerita dongeng. Tidak dapat kita pungkiri bahwa saat ini kemajuan teknologi sangatlah berperan dan berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Teknologi memudahkan kehidupan manusia. teknologi mengambil peranan yang sangat signifikan. Hampir semua orang dimuka bumi ini menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-harinya baik dari anak kecil sampai orang dewasa. Seiring berkembang pesatnya teknologi, pendidikan pun harus bisa menyeimbangi kemajuan tersebut agar kehidupan manusia dapat seimbang. Teknologi juga

bahkan sangat berperan penting bagi terlaksananya kegiatan pendidikan. Seperti yang kita tahu 2 tahun kebelakang merupakan masa yang paling menonjol dimana teknologi sangat berperan penting dalam kegiatan pendidikan, yaitu pandemi virus Covid-19. Dengan adanya wabah virus ini mengharuskan kegiatan manusia dibatasi, misalnya dari yang tadinya bekerja dari kantor (*work form office*) menjadi bekerja dari rumah (*work form home*). Begitu juga pada bidang pendidikan, semua kegiatan proses belajar mengajar harus dari rumah.

Peneliti melakukan penelitian di SDN Cikalang 1 khususnya pada siswa kelas III. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, setelah kegiatan belajar mengajar dilangsungkan dan menggunakan media video animasi untuk pembelajaran menyimak cerita dongeng, peneliti lalu menyebarkan lembar evaluasi yang harus diisi oleh siswa untuk mengetahui hasil pembelajaran tersebut. Dari hasil yang ditulis oleh siswa dalam lembar kerja evaluasi tersebut, semua siswa kelas III yang berjumlah 10 orang di dalam satu kelas tersebut menjawab bahwa video animasi yang ditampilkan selama proses pembelajaran tersebut menarik, senang serta mereka tidak bosan menggunakan media video animasi tersebut. Kemudian semua siswa juga menjawab bahwa mereka menjadi lebih mudah paham dan semangat belajar menggunakan media video animasi tersebut. Mereka juga mengemukakan bahwa bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami dan contoh yang diberikan sangatlah jelas.

Terakhir, siswa mengemukakan bahwa mereka bisa belajar sendiri dengan media ini, karena media ini sangat mudah untuk digunakan. Ketika semua siswa tersebut diminta untuk menjawab beberapa pertanyaan yang peneliti ajukan secara lisan terkait isi cerita dongeng yang ditampilkan dalam video animasi, semua siswa berlomba-lomba untuk saling menjawab mengemukakan pendapatnya, dan dari hasil yang peneliti amati, jawaban dari semua siswa tepat dan benar sesuai dengan isi cerita dongeng yang ditampilkan dalam video animasi.

2. Kualitas Media Hasil dari Penilaian Ahli

a. Lembar Validasi

1) Lembar Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		YA	TIDAK			
01.	Kebenaran isi materi	✓				
02.	Bebas dari kesalahan konsep	✓				
		1	2	3	4	5
03.	Kekinian dan ke-up to-date-an materi			✓		
04.	Kecakupan dan kedalaman materi				✓	
05.	Kememadaian acuan (referensi) yang digunakan				✓	

NO	Topik	Sub Topik	Komentar/Review/Rekomendasi
1.	Upaya pengembangan	Aspek penguasaan teks.	Dalam pengembangan animasi ini dilakukan penggunaan teks untuk lebih membantu pemahaman anak atau siswa.
		Aspek modifikasi kosa kata.	Modifikasi yang dilakukan dalam pengembangan media ini adalah dalam bentuk penghilangan dan penambahan kata disesuaikan dengan kemampuan anak atau siswa.

2) Lembar Validasi Ahli Desain Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
01.	Kesesuaian strategi penyampaian media dengan karakteristik audiens (siswa) terkait					✓
02.	Ketepatan strategi penyampaian media sehingga memungkinkan kemudahan dan kecepatan pemahaman dan penguasaan materi, konsep atau keterampilan					✓
03.	Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah				✓	
04.	Tingkat kontekstualitas dengan penerapan/aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik audiens (siswa) terkait				✓	
05.	Relative advantage, ketepatan pemilihan media dibandingkan dengan media lain					✓

NO.	Topik	Sub Topik	Komentar/Review/Rekomendasi
1.	Konten materi	Pesan moral	Video animasi ini mengandung pesan moral yang baik terutama keterkaitan dengan masalah kejujuran seseorang dan kepercayaan orang lain terhadap perilaku seseorang.

3) Lembar Evaluasi Ahli Media Komunikasi Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
01.	Kejelasan narasi, audio, video, animasi, simulasi serta kesesuaian gaya bahasa dan komunikasi dengan karakteristik audiens					✓
02.	Ketepatan pemilihan narasi, audio, video, animasi, simulasi dengan tujuan dan isi materi					✓
03.	Kemenarikan pengemasan multimedia pembelajaran				✓	
04.	Ketepatan dan kemenarikan media video secara keseluruhan				✓	

NO.	Topik	Sub Topik	Komentar/Review/Rekomendasi
1.	Komunikasi	Sifat komunikasi media dengan siswa/audiens	Media ini memiliki sifat komunikatif yang baik, meskipun dalam bentuk komunikasi satu arah.

b. Instrumen untuk Pengguna (Guru)

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
01.	Kemudahan penggunaan					✓
02.	Tingkat kemungkinan minat dan motivasi siswa ketika digunakan dalam pembelajaran baik individu maupun di dalam kelas					✓
03.	Kemungkinan dapat digunakan untuk belajar individu oleh siswa dan atau alat bantu mengajar bagi guru					✓
04.	Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah				✓	
05.	Tingkat kontekstualitas dengan penerapan/aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik audiens (siswa) terkait				✓	

NO.	Topik	Sub Topik	Komentar/Review/Rekomendasi
1.	Kegunaan	<p>Kegunaan media dalam membantu pemahaman siswa dalam materi pembelajaran .</p> <p>Kegunaan dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan.</p>	<p>Media ini memiliki kegunaan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, sehingga memungkinkan untuk mencapai hasil belajar siswa yang optimal.</p> <p>Media ini memiliki kegunaan untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa dapat mencapai prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan tanpa adanya penggunaan media tersebut.</p>

4. KESIMPULAN

Kemajuan teknologi mempunyai peran yang sangat signifikan terhadap kehidupan manusia. Teknologi memberikan akses kepada manusia diberbagai bidang kehidupan. Salah satunya dalam bidang pendidikan. Seperti yang kita ketahui berkembang pesatnya teknologi memudahkan pengajar untuk senantiasa memberikan pengajaran dan ilmu yang terbaik bagi anak didiknya. Media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar bisa lebih beragam dan bervariasi jika pengajarnya mau dalam melakukan hal yang berbeda dari biasanya. Munculnya video animasi merupakan salah satu contoh dari adanya pengembangan media

pembelajaran yang ada. Video animasi memberikan lebih banyak keuntungan bagi semua pihak. Pembelajaran menyimak cerita dongeng memerlukan strategi yang matang bagi pengajar, karena baik intonasi suara maupun gerak tubuh pun harus diperlihatkan pada saat proses pembelajaran tersebut. Video animasi memberikan kemudahan bagi pengajar dan anak didik dalam proses pembelajaran. Bagi pengajar, video animasi sangatlah membantu mereka dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pengajar tidak perlu persiapan untuk memeragakan perilaku para tokoh dalam cerita dongeng yang akan disampaikan. Kemudian bagi anak didik, video animasi sangat memudahkan siswa dalam memahami materi isi cerita dongeng yang disampaikan karena terdapat visualisasi dari gambar-gambar yang bergerak serta terdapat suara yang disesuaikan dengan karakter para tokoh dalam cerita dongeng tersebut.

5. REFERENSI

- Apriansyah, R. M. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta*. (Skripsi). Sekolah Sarjana Universitas Negeri Jakarta, Jakarta.
- Shofiyani, R. (2010). *Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Dengan Menggunakan Media Animasi Audiovisual Melalui Metode Think Pairs Share Pada Siswa Kelas VII A Smp Negeri 02*

Batang. (skripsi). Sekolah Sarjana Universitas Negeri Semarang, Semarang.

Suliswiyadi. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Konsep & Aplikasi)*. Yogyakarta: Sigma.

Trimanda, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Palang Kabupaten Tuban*. (Skripsi). Sekolah Sarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang.

Wijayanti., M & Abdullah., M. H. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Tema Budi Pekerti Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal JPGSD*, 2 (3).

Yanti, N., Suhartono, & Kurniawan, R. (2018). Penguasaan Materi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 2(1), 72-82.