

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI MELALUI PAIRED STORYTELLING BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA SISWA KELAS III DI SEKOLAH DASAR

Nurmiyati¹, Lilis Suryani², Baderiah³

Program Studi PGMI Institut Agama Islam Negeri Palopo ^{1,2,3}

Email: yatinurmi83@gmail.com¹, lilis_suryani@iainpalopo.ac.id², baderiah@iainpalopo.ac.id³.

Corresponding author:

Nurmiyati

PGMI IAIN Palopo

yatinurmi83@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurang dan tidak variatif media belajar dan sumber bahan ajar di SD Negeri 4 Lasusua sehingga menyebabkan sulitnya siswa dalam mempelajari materi keterampilan menyimak cerita. Guru kurang memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menganalisis kebutuhan, (2) Mengetahui kevalidan pengembangan video animasi, dan (3) mengetahui kepraktisan pengembangan video animasi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: 1) *define*, (2) *design*, (3) *development*, dan (4) *disseminate*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III di SD Negeri 4 Lasusua sebanyak 20 orang siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan aktivitas siswa yang dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah peneliti dapatkan, bahwa kelas III di SD Negeri 4 Lasusua membutuhkan media video animasi. Kelayakan media video animasi berbasis kearifan lokal pada keterampilan menyimak cerita layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran kelas III SD dapat dilihat dari hasil perolehan validasi ahli materi sebesar 89%, ahli bahasa sebesar 82%, ahli media sebesar 80%, hasil respon pendidik terhadap kepraktisan video animasi sebesar 84%, dan hasil respon siswa terhadap kepraktisan video animasi sebesar 81%, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan video animasi melalui paired storytelling berbasis kearifan lokal valid dan layak untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

Kata kunci: Video Animasi, Kearifan Lokal, Keterampilan Menyimak Cerita

Abstract: *Development of Animation Videos Through Paired Storytelling Based on Local Wisdom on the Story Listening Skills of Grade III Students in Elementary Schools.* This research was motivated by the lack and lack of variety in learning media and teaching material sources at SD Negeri 4 Lasusua, making it difficult for students to learn story listening skill material. Teachers do not use media enough in the learning process. This research aims to: (1) Analyze needs, (2) determine the validity of developing animated videos, and (3) determine the practicality of developing animated videos. This research uses a type of research and development (*Research and Development*) with a 4D model consisting of 4 stages, namely: 1) *define*, (2) *design*, (3) *development*, and (4) *disseminate*. The subjects of this research were 20 class III students at SD Negeri 4 Lasusua. The data analysis technique uses qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The data collection technique used in this research is by using student activities which are collected using observation sheets, interviews, questionnaires and documentation. Based on the needs analysis that researchers have obtained, class III at SD Negeri 4 Lasusua needs animated video media. The feasibility of animated video media based on local wisdom on story listening skills is suitable for use as learning media in class III elementary school learning can be seen from the validation results obtained by material experts at 89%, language experts at 82%, media experts at 80%, the results of educators' responses to practicality. animated videos amounted to 84%, and the results of student responses to the practicality of animated videos amounted to 81%, so it can be concluded that the development of animated videos through paired storytelling based on local wisdom is valid and feasible for improving students' listening skills.

Keywords: Animation Videos, Local Wisdom, Story Listening Skills

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa. Keterampilan tersebut meliputi: (1) menyimak, (2) berbicara, (3) membaca, dan (4) menulis. Keterampilan berbahasa

yang harus dikuasai siswa di SD salah satunya yaitu keterampilan menyimak. Menyimak sebagai proses besar mendengarkan, mengenal, serta menginterpretasikan lambang-lambang lisan yang bermakna mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian serta apresiasi (Munirah, 2019).

Penguasaan bahasa merupakan langkah awal untuk memahami segala macam informasi. Undang-Undang RI No 20 tahun 2003 pada pasal 37 juga disebutkan kurikulum dasar dan menengah wajib memuat bahasa (UU 20 Tentang Pendidikan Formal, 2003). Kurikulum Bahasa Indonesia yang dimaksud pada pendidikan dasar mencakup standar kompetensi dan kompetensi inti. Standar kompetensi dan kompetensi dasar tingkat SD atau MI tersebut terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 yang berisi tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi siswa untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global (Stone, 2013).

Sebelum anak dapat berbicara, membaca, dan menulis, kegiatan menyimaklah yang pertama kali dilakukan. Secara berturut-turut pemerolehan keterampilan berbahasa itu pada umumnya dimulai dari menyimak, berbicara, membaca, dan terakhir menulis. Kegiatan menyimak seorang penyimak harus mampu menangkap dan memahami maksud pembicara. Menyimak memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, menyimak merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai seseorang agar mampu menguasai keterampilan berbahasa lainnya (Lie, 2018).

Kegiatan pembelajaran menyimak merupakan kegiatan yang dominan dan memiliki peran yang besar, namun perhatian terhadap 4 keterampilan menyimak siswa di sekolah sampai sekarang kurang mendapat perhatian dan dipandang sebagai sebuah keterampilan yang tidak mendasar (Nurhayani, 2017). Hal tersebut peneliti jumpai dalam kegiatan observasi awal pada tanggal 10 April 2022 di SD Negeri 4 Lasusua di kelas III. Sebagian besar siswa kelas III di sekolah tersebut jarang mendapatkan pengalaman belajar untuk mengasah keterampilan menyimak, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide maupun gagasan yang dimilikinya baik secara lisan maupun tulisan. Hal tersebut terbukti dengan penemuan berbagai masalah yang berasal dari guru maupun siswa. Pembelajaran menyimak yang saat ini dilaksanakan di sekolah masih jauh dari kondisi yang diharapkan.

Salah satu upaya menciptakan suasana belajar untuk kegiatan menyimak yang interaktif, inspiratif, aktif dan menyenangkan hendaknya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan sendiri, mencoba menganalisis serta berdiskusi melalui interaksi dengan kelas maupun dengan 5 anggota kelompok sehingga akan tercipta kegiatan pembelajaran yang bermakna. Guru menggunakan media pembelajaran yang mampu mengaktifkan suasana kelas sekaligus memotivasi siswa dalam kemandirian belajar.

Media pembelajaran video animasi melalui paired storytelling diharapkan dapat menjadi inovasi baru yang lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Media pembelajaran video animasi melalui paired storytelling merupakan media pembelajaran yang tepat digunakan untuk pembelajaran menyimak (Huda, 2013). Pada prinsipnya, media pembelajaran video animasi melalui paired storytelling merupakan media pembelajaran interaktif, karena menekankan pada keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Melalui kegiatan ini, siswa dirangsang untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan berimajinasi. Hasil pemikiran mereka akan dihargai sehingga siswa akan terdorong untuk terus belajar.

Penggunaan media pembelajaran yang berlangsung tidak hanya di dalam kelas saja, adanya media pembelajaran yang berbasis video animasi peserta didik akan bisa belajar dimana pun, kapan pun, serta dengan siapa saja. Pemanfaatan media pembelajaran di dalam kelas peserta didik akan antusias

dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pengembangan media menjadi salah satu upaya guru dalam meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu perlu dikembangkan suatu media pembelajaran video animasi, agar pendidik bisa lebih mudah untuk menyampaikan isi materi, pada materi keterampilan menyimak cerita dengan media pembelajaran yang dipakai bisa membantu peserta didik dan pendidik yang tidak terlihat dengan kasat mata bisa dibantu dengan media pembelajaran yang digunakan untuk melihat secara konkret seluruh pembahasan tersebut dengan menggunakan media berupa gambar dan video. Menghadirkan konten secara konkret di dalam kelas seluruh peserta didik akan memiliki persepsi yang sama mengenai pokok bahasan tertentu. Jadi pada saat menjelaskan hanya secara buku sebagai acuan maka peserta didik tidak dapat membayangkan cerita seperti apa namun dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan dapat melihat wujudnya. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini bisa menumbuhkan minat belajar serta dapat memotivasi peserta didik untuk mengikuti proses belajar mengajar (Suryani, 2022).

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode mixed methods. Penelitian ini merupakan suatu langkah penelitian dengan menggabungkan dua bentuk penelitian yang telah ada sebelumnya yaitu penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Penelitian campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan antara penelitian kualitatif dengan penelitian kuantitatif, atau penelitian kombinasi (mixed methods) sebagai suatu metode penelitian yang mengkombinasikan atau menggabungkan antara metode kuantitatif dengan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliable dan obyektif (Sugiyono, 2015).

Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan. Data mengenai pendapat atau respon pada produk yang terkumpul melalui angket dianalisis dengan statistik deskriptif. Instrumen non tes berupa angket menggunakan skala Likert. Angket validasi ahli terkait kegrafikan, penyajian, kesesuaian isi, kebahasaan. Media memiliki 4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat validasi Media dengan pendekatan Karakter .

Instrumen yang digunakan memiliki 4 jawaban, sehingga skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Saipuddin, 2017):

$$x = \frac{xi}{n}$$

$$xi = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

- x = Rata-rata akhir
- xi = Nilai uji operasional angket tiap siswa / Ahli
- n = Banyaknya siswa / Ahli yang mengisi angket.

Hasil dari skor penilaian dari masing-masing validator ahli materi dan ahli media tersebut kemudian dicari rata-ratanya untuk menentukan kevalidan dan kelayakan Media pembelajaran. Berikut kriteria kelayakan analisis rata-rata ditampilkan pada tabel sebagai berikut (Azwar Saipuddin, 2017):

Tabel 1. Kriteria Validasi

Skor Kualitas	Kriteria Kelayakan	Keterangan
80 % - 100 %	Valid	Tidak Revisi
60 % - 79 %	Cukup Valid	Revisi sebagian
40 % - 59 %	Kurang Valid	Revisi sebagian & pengkajian ulang materi
0 % - 39 %	Tidak Valid	Revisi Total

Sedangkan data kualitatif berupa data lembar pengisian saran dan komentar dari validator. Data kualitatif ini akan digantikan sebagai bahan pertimbangan dalam perbaikan media pembelajaran.

Data respon guru dan siswa tentang media yang digunakan diperoleh dari angket yang telah dibagikan kepada peserta didik. Skor penilaian yang digunakan yaitu : (1) Sangat Kurang, (2) Kurang, (3) Cukup, (4) Sangat Baik. Persentase tanggapan guru dan peserta didik dapat dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut (Munir, 2018):

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi guru dan siswa yang menjawab

N = Jumlah guru dan siswa keseluruhan/banyaknya individu

Tolak ukur yang digunakan untuk menginterpretasikan persentase nilai tanggapan guru dan peserta didik dapat dilihat pada tabel 3.3 (Nilam Permatasari Munir, 2018):

Tabel 2. Kualifikasi Tingkat Praktikalitas

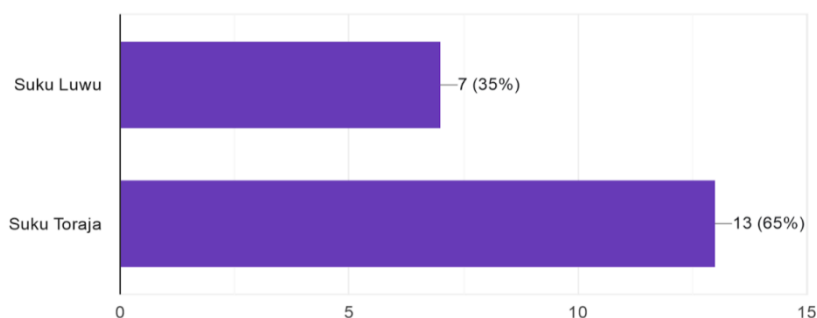
Persentase (%)	Tingkat Praktikalitas
0-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan berupa observasi awal dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada saat peneliti yang dilaksanakan pada bulan Februari-April 2023. Dari hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan pemasalahan mendasar, yaitu kurangnya minat belajar peserta didik pada keterampilan menyimak cerita dikarenakan keterbatasan media pembelajaran. Peserta didik kurang memahami materi karena peserta didik hanya diajak untuk berkhayal tanpa melihat contoh nyata atau animasi yang dapat mendukung pemahaman materi. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk dapat menyampaikan materi dengan jelas dan lengkap. Analisis Awal

Analisis awal bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang dihadapi oleh peserta didik di kelas III di SD 4 Negeri Lasusua sebagai objek atau sasaran pengembangan media pembelajaran video animasi melalui paired storytelling berbasis kearifan lokal pada keterampilan menyimak Cerita. Kegiatan ini dilakukan dengan dua cara yaitu melakukan observasi langsung kegiatan belajar peserta didik dan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan.

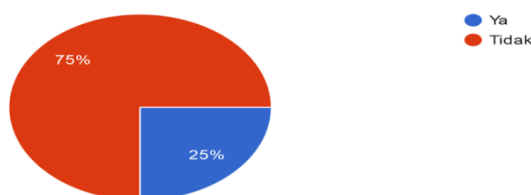
Adapun data yang diperoleh mengenai bentuk media pembelajaran yang disukai oleh peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Hasil yang diperoleh dengan memberikan angket persepsi kepada peserta didik dari data yang di peroleh dari angket di analisis dengan menghitung persentase setiap item pernyataan dalam angket tersebut dapat dilihat pada data yang disajikan dalam Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Jumlah Peserta Didik dari Berbagai Suku

Terlihat jelas pada gambar diagram menunjukkan bahwa dari 20 peserta didik SD 4 Negeri Lasusua terdapat 7 orang peserta didik yang berasal dari suku luwu, 13 orang peserta didik yang berasal dari suku toraja. Sehingga dapat disimpulkan bahwa jumlah peserta didik yang berasal dari suku toraja lebih banyak dibandingkan jumlah peserta didik yang berasal dari suku luwu.

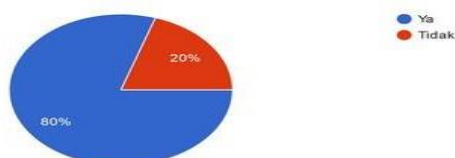
Saat guru mengajarkan materi keterampilan menyimak cerita, apakah kamu mengerti yang dijelaskan oleh guru?
20 jawaban



Gambar 2. Hasil Olah Angket Kategori Kejelasan Pendidik dalam Menjelaskan Materi

Berdasarkan hasil angket yang tertera pada diagram sekitar 75% peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan dan hanya sekitar 25% yang bisa memahami materi dengan cepat. Peneliti bisa menyimpulkan hal ini bisaterjadi karena pendidik kurang dalam penggunaan media pembelajaran. Dapat dilihat pada Gambar 2. Data terkait hasil persepsi media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membantu untuk memahami materi yang dijelaskan. Hasil persepsi tersebut dapat dilihat pada bagan Gambar 3 berikut:

Apakah dengan adanya media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membantu untuk memahami materi yang dijelaskan.
20 jawaban



Gambar 3. Hasil Olah Angket Kategori Manfaat Media untuk Membantu Peserta Didik Memahami Materi

Berdasarkan hasil angket bahwa peserta didik dengan adanya media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membantu dalam memahami materi menunjukkan bahwa 80% peserta didik tertarik menggunakan media dalam proses pembelajaran dan hanya sekitar 20% yang tidak tertarik menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Kebanyakan sekolah hanya menyediakan buku paket dan LKS yang sudah sangat umum digunakan. Begitupun yang tersedia di SD 4 Negeri Lasusua, materi yang disampaikan kepada peserta didik terbatas pada apa yang disajikan oleh buku paket sehingga peserta didik terkadang bosan dengan apa yang ditampilkan buku paket tersebut, imajinasi kurang terekspor keluar kemudian membuat mereka sulit untuk memahami materi, terlebih kepada materi yang membahas tentang keterampilan menyimak cerita berbasis kearifan lokal. Cerita dalam penelitian ini berfokus pada cerita rakyat yang berasal dari suku toraja sulawesi selatan. Materi seperti ini sangat perlu ditunjang dengan media yang dilengkapi dengan gambar dan suara yang dapat memberikan gambaran kondisi lingkungan yang tercemar agar nampak nyata sehingga peserta didik mudah dalam memahami.

Analisis tujuan pembelajaran dirumuskan untuk mengkonversi tujuan analisis tugas dan analisis materi menjadi kompetensi dasar yang dinyatakan dengan tingkah laku. Dari analisis konsep telah diperoleh tujuan dari pembelajaran yang harus dicapai pada video animasi melalui *paired storytelling* berbasis kearifan lokal pada keterampilan menyimak. Peneliti memilih kompetensi dasar (KD) pada materi keterampilan menyimak cerita kelas III SD tercakup dalam KD yaitu: a) KD 3.8 yaitu menguraikan pesan dalam cerita yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan. b) KD 4.8 yaitu memeragakan pesan dalam cerita sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku. Berdasarkan KD tersebut maka disusunlah indikator pembelajaran sebagai berikut: a) Indikator 3.8.1 yaitu menemukan pesan moral dalam sebuah cerita; b) Indikator 4.8.1 yaitu menceritakan kembali sebuah cerita.

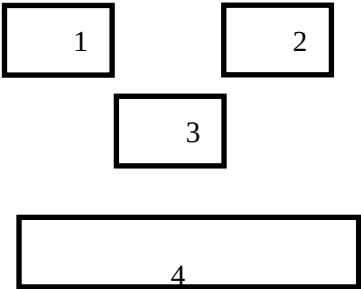
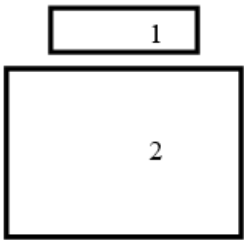
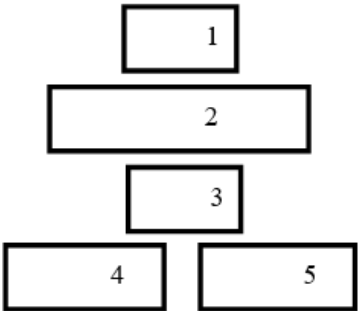
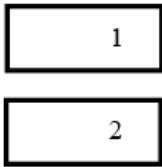
Kompetensi Dasar dan indikator tersebut dengan pertimbangan materi keterampilan menyimak cerita berbasis kearifan lokal merupakan materi yang membahas tentang cerita rakyat suku toraja. Peneliti bermaksud untuk membantu peserta didik dalam memahami materi dengan menyajikannya melalui sebuah media pembelajaran video animasi agar peserta didik dapat memperoleh gambaran nyata dari cerita rakyat suku toraja. Perincian tujuan pembelajaran pada materi keterampilan menyimak cerita sebagai berikut: a) Setelah mengamati video dengan “Tulang Didi dan Ayam Jantan Ajaib” peserta didik dapat menemukan pesan moral dalam cerita tersebut dengan tepat. b) Peserta didik dapat menceritakan kembali isi cerita dengan tepat dan percaya diri.

Pada tahap desain mengumpulkan semua informasi serta perangkat yang diperlukan saat penelitian dan pengembangan produk. Dimulai dari pengumpulan materi yang akan dimasukkan, proses mendownload aplikasi, serta aplikasi pendukung lainnya yang menunjang pembuatan media pembelajaran. Selanjutnya rancangan dibuat dalam bentuk desain sketsa gambar yang disusun secara berurutan atau biasa disebut dengan prototipe. Rancangan media pembelajaran animasi dalam bentuk sketsa atau prototipe dimuat dalam Tabel 3.

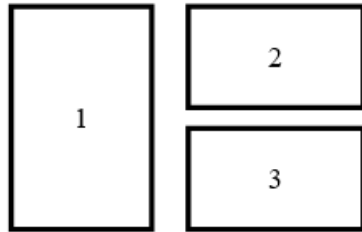
Video animasi menggunakan 3 aplikasi yang dikembangkan berbentuk video dengan format mp4. Jenis teks yang digunakan dalam *add tittle* (judul), *subtitle* (bagian teks isi kd). Sedangkan ukuran font untuk keduanya masing-masing disesuaikan dengan kebutuhan, jenis karakter tokoh yang digunakan adalah dengan menggunakan aplikasi Sketchbook alat melukis dan menggambar seperti pensil, spidol, dan kuas. Bahan ini menggunakan fitur peka tekanan pada papan gambar digital, komputer tablet, dan telepon pintar untuk menciptakan efek serupa dengan bahan tradisional. Sedangkan untuk background dan backround yang dipakai diperoleh langsung dari flipaclip serta musik

pengiring lagu toraja yang dapat diakses dengan link <https://youtu.be/L91yhu6ovog/feature=shared>.

Tabel 3. Prototipe Media Pembelajaran

Durasi	Visual	Audio	Keterangan
Durasi: 10 detik		Baksound Amusement park	Keterangan dan urutan animasi diurutkan dengan nomor seperti dibawah ini: 1. Logo prodi 2. Logo kampus 3. Ucapan salam 4. Judul materi Narasi: Pembuka media Pembelajaran
Durasi: 5 detik		Backsound - Amusement park - Suara pembuat media yang dirubah	Keterangan dan urutan animasi diurutkan dengan nomor seperti dibawah ini: 1. Teks berupa judul kompetensi dasar 2. Teks berupa isi dari kompetensi dasar Narasi: Kompetensi Dasar
Durasi: 7 Detik		Backsound - Amusement park - Suara pembuat media yang dirubah	Keterangan dan urutan animasi diurutkan dengan nomor seperti dibawah ini: 1. Teks berupa judul indikator 2. Teks berupa isi dari indikator 3. Teks berupa judul tujuan pembelajaran 4. Teks berupa isi dari tujuan pembelajaran Narasi: Indikator dan tujuan pembelajaran
Durasi: 5 detik		- Backsound Amusement park - Suara pembuat media yang dirubah	Keterangan dan urutan animasi diurutkan dengan nomor seperti dibawah ini: 1. Teks berupa judul cerita 2. Teks berupa isi selamat menyaksikan Narasi: Judul Cerita dan masuk ke cerita
Durasi: 5 Menit	1	Backsound - Lagu pengiring music toraja link lagu https://youtu.be/L91yhu6ovog/feature=shared - Suara pembuat media yang dirubah	Keterangan dan urutan animasi diurutkan dengan nomor seperti dibawah ini: 1. cerita Tulang didi dan anak ayam jantan ajaib Narasi: Cerita tulang didi dan anak ayam jantan ajaib.

Durasi:
10 Detik



Backsound

- Amusement park
- Suara pembuat media yang dirubah

Keterangan dan urutan animasi diurutkan dengan nomor seperti dibawah ini:

1. Ucapan terimakasih
 2. Teks pembuat
 3. Nama pembuat media
- Narasi: Penutup Video

Hasil akhir dari media pembelajaran ini akan memunculkan tampilan-tampilan animasi serta dengan teks yang dapat di edit dan aplikasi capcut dapat menggunakan editor perekam suara CapCut online untuk merekam dan mengedit audio. Dengan penggunaan bahasa yang dilakukan oleh narator dalam video animasi ini membuat peserta didik lebih tertarik untuk menyimak video yang diajarkan

Pada langkah ini membuat rancangan awal yang berisi rancangan seluruh kegiatan yang harus dilakukan sebelum dilaksanakannya uji coba. Setelah selesai menyiapkan referensi materi keterampilan menyimak cerita maka yang dilakukan adalah membuat rancangan yang berkaitan dengan media pembelajaran video animasi menggunakan 3 aplikasi yang dikembangkan antara lain menggunakan aplikasi Sketchbook, FlipaClip dan CapCut yang dapat diakses melalui handphone ataupun laptop/pc, kemudian dapat di unggah pada playstore. Berikut tampilan video animasi dapat dilihat pada Gambar 4.





Gambar 4. Cerita Tulang Didi Dan Ayam Jantan Ajaib

Setelah media pembelajaran selesai dibuat, dilakukan validasi kelayakan produk. Validasi media pembelajaran ini dilakukan oleh validator ahli dan meminta pertimbangan secara teoritis dan praktis. Validator ahli terdiri dari validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setelah dilakukan uji penggunaan video animasi terlebih dahulu dilakukan uji validasi oleh validator ahli materi dalam hal ini oleh Bapak NA. validasi ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kelayakan media video animasi pada materi keterampilan menyimak cerita tanah toraja “Tulang didi dan ayam jantan ajaib” baik berupa kritik dan saran agar produk yang dikembangkan peneliti menjadi produk yang valid.

Berdasarkan hasil validasi diperoleh hasil bahwa aspek relevansi materi diperoleh dengan persentase skor 89% yang termasuk ke dalam kategori valid. Sehingga secara keseluruhan, media video animasi pada materi keterampilan menyimak cerita tanah toraja “Tulang didi dan ayam jantan ajaib yang telah dikembangkan dapat di uji cobakan.

Ahli bahasa dalam validasi bahasa video animasi ini dilakukan uji validasi oleh validator ahli bahasa dalam hal ini oleh Ibu SM. Skor hasil dari validator ahli bahasa pada penilaian didapatkan dengan total skor 31. Menurut hitungan jika dipersentasekan memperoleh 82% dengan tingkat persentase tersebut, hasil validitasnya dinyatakan “Valid”. Sehingga secara keseluruhan, media video animasi yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat di uji cobakan. Akan tetapi, perlu dilakukan revisi atau perbaikan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh pakar ahli guna untuk menghasilkan video animasi yang lebih baik dan bisa digunakan dalam pembelajaran.

Ahli media dalam validasi media video animasi ini dilakukan uji validasi oleh validator ahli media dalam hal ini oleh Ibu SH.. Validasi yang dilakukan ahli media terkait dengan aspek tampilan media. Validasi oleh ahli materi selain melakukan penilaian kelayakan, ahli media juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Berdasarkan hasil analisis dapat diperoleh kesimpulan bahwa dari aspek desain, bahasa dan isi media diperoleh dengan persentase skor 80% yang termasuk ke dalam kategori valid. Sehingga secara keseluruhan, media video animasi yang telah dikembangkan dapat di uji cobakan.

Setelah dilakukan validasi. Media video animasi pembelajaran direvisi sesuai dengan saran masukan dan saran dari para validator. Adapun saran dari para validator terdapat pada Tabel 4 sebagai berikut.

Pada tahap *disseminate*, semua rancangan media yang telah dikembangkan diterapkan setelah dilakukan revisi. Media video animasi yang telah dikembangkan, disebarkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Uji coba yang dimaksudkan untuk melihat tingkat kepraktisan pada media tersebut. Uji coba terbatas ini terdiri dari 1 orang guru wali kelas dan 20 orang siswa dari SD 4 Negeri Lasusua.

Tabel 4. Revisi dan Saran validator

Validator	Saran Revisi	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
Validator Ahli Materi			
Bapak NA	Perlu ditambahkan peristiwa dalam cerita	Belum terdapat peristiwa dalam cerita yang terdapat dalam video animasi	Sudah terdapat peristiwa dalam cerita dalam video animasi
Validator Ahli Bahasa			
Ibu SM	Kesalahan huruf Kapital diperbaiki pada video		
	Fonologi pada video disesuaikan dengan bahasa indonesia	Masih menggunakan bahasa yang belum baku	Bahasa yang digunakan dalam video telah disesuaikan dengan kaidah bahasa indonesia
Validator Ahli Media			
Ibu SH	Hilangkan efek suara di awal video	Pada video animasi terdapat efek suara pada awal video	Pada video animasi sudah tidak terdapat efek suara pada awal video
	Tambahkan identitas pembuat	Belum terdapat identitas pembuat dalam video animasi	

Tabel 5. Hasil Respon Guru Terhadap Kepraktisan Video Animasi

No	Aspek	Jumlah skor	Skor Maksimum	%	Kriteria
1.	Tampilan Animasi	17	20	85	Sangat Praktis
2.	Bahasa	13	15	86	Sangat Praktis
4.	Isi	12	15	80	Praktis
Jumlah Keseluruhan		42	50	84	Sangat Praktis

Pada Tabel 5 dari respon guru terkait tiga aspek yang dinilai oleh pendidik, yaitu aspek tampilan video animasi memperoleh jumlah skor 17 dengan presentase 85% kategori sangat praktis, aspek bahasa memperoleh jumlah skor 13 dengan presentase 86% kategori sangat praktis, dan aspek isi memperoleh

jumlah skor 12 dengan presentase 80% kategori praktis jumlah keseluruhan dari tiga aspek tersebut dengan presentase 84% kategori sangat praktis sedangkan hasil analisis data respon siswa terhadap media video animasi yang diikuti oleh 20 orang siswa pada tahap uji coba terbatas, terlihat bahwa persentase rata-rata respon siswa terhadap media video animasi. Dari keseluruhan aspek yang ditanyakan, persentase rata-rata respon siswa adalah 81%. Dengan demikian tingginya persentase siswa yang memberikan respon positif membuktikan bahwa media video animasi dapat dikatakan praktis untuk digunakan.

Pengembangan video animasi melalui *paired storytelling* berbasis kearifan lokal pada keterampilan menyimak cerita siswa ini sudah melalui tahap validasi oleh pakar ahli yang telah layak dan dipakai sebagai sumber pembelajaran untuk peserta didik, sehingga media video animasi tersebut sudah dapat dipergunakan secara luas. Media pembelajaran ini menampilkan persentase berbentuk video pembelajaran. Hasil pengembangan video animasi melalui *paired storytelling* berbasis kearifan lokal pada keterampilan menyimak cerita dapat diakses pada link <https://youtu.be/MrAke5y3pPQ?si=HReQRVi83FEGYPG->

SIMPULAN

Pengembangan media video animasi pada materi keterampilan menyimak cerita dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Hasil Uji kevalidan berdasarkan validasi dari validator ahli materi dengan presentase 89%, validator ahli bahasa pembelajaran dengan presentase 82%, dan validator ahli media dengan presentase 80%. Kepraktisan dari pengembangan video animasi melalui *paired storytelling* berbasis kearifan lokal pada keterampilan menyimak cerita tentunya berdampak positif bagi pendidik dan siswa maupun bagi siswa selanjutnya. Hasil yang diperoleh terbukti dari lembar angket respon pendidik terhadap kepraktisan video animasi dilihat dari jumlah keseluruhan dari tiga aspek tersebut dengan presentase 84% kategori sangat praktis sedangkan angket respon siswa terhadap kepraktisan video animasi dari keseluruhan aspek yang ditanyakan, persentase rata-rata respon siswa adalah 81%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video animasi melalui *paired storytelling* berbasis kearifan lokal pada keterampilan menyimak cerita sudah sangat praktis untuk digunakan pada peserta didik kelas III SD 4 Negeri Lasusua.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar Saipuddin, *Reabilitas dan Validitas*, Yogyakarta: Cet. III; Pustaka Pelajar, 2017.
- Anita Lie, *Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*, Jakarta: Gramedia, 2018.
- Huda, Miftahul, *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*, Yogyakarta: PustakaPelajar, 2013.
- Suryani, L. 2022. Pengembangan Modul Pembelajaran Subtema Gangguan Kesehatan Pada Organ Peredaran Darah Berbasis Nilai-Nilai Keislaman. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 11.2 (2022), 71–84 <<https://www.p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/273%0Ahttps://www.p3i.my.id/index.php/refleksi/article/download/273/265>>.
- Miftahul Huda, *Cooperative Learning (Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan)*, Yogyakarta: PustakaPelajar, 2013, 151-153.
- Munirah, *Keterampilan Berbahasa Indonesia*, Makassar: Berkah Utami, 2019.
- Nilam Permatasari Munir, "Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E - Learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo," *Jurnal Al- Khawarizmi* 6, No.2 (30 Desember 2018): 78, <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>.
- Nurhayani, Isma. Pengaruh penggunaan metode bercerita terhadap kemampuan menyimak siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 2017, 4.1: 54-59.

Undang-Undang.20 Tentang Pendidikan Formal. 2003.

Randi Stone, Cara-cara Terbaik untuk Mengajar Reading, Jakarta: PT. Indeks, 2013.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2015.