



**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN MENYIMAK CERITA UNTUK KELAS IV SD**

*Development Of Animation Film as A Learning Media for Story Learning For
Class IV Elementary School*

Maulita Nienda Shofira¹, Nanang Khoirul Umam², Arya Setya Nugroho³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Gresik

¹Email: shofiramaulita3@gmail.com

²Email: nanang.khu@umg.ac.id

³Email: aryasetya@umg.ac.id

Abstract

This research was motivated by teachers who still rarely use learning media, especially in listening to children's stories during the learning process. So this study aims to produce animated film media for children's stories in learning to listen to stories for fourth grade students at UPT SD Negeri 15 Gresik. The method used in this study is a 4-D development model, but the researchers only did 3 stages, namely define, design, and develop. In the develop stage, the researcher validated, revised, and tested the media validation for 10 students. So that the data collection techniques were carried out with media validation, material validation and testing on students. The subjects in this study were 2 media expert validators and 2 material expert validators. The results of this media development meet the validity indicators of the validators of media experts and material experts. The results of media validation obtained an average percentage of 83.75% and included the criteria for being quite feasible. The results of material validation obtained an average percentage of 91.65% and included very decent criteria. Based on the validation results, this media can be used in the learning process. There is a good effect of using children's story animation film media on listening to children's stories for fourth grade students at UPT SD Negeri 15 Gresik.

Keywords: 4-D model, learning media, animated films, children's stories

Abstrak

Penelitian ini di latar belakang oleh guru yang masih jarang menggunakan media pembelajaran terutama dalam materi menyimak cerita anak pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media film animasi cerita anak dalam pembelajaran menyimak cerita pada peserta didik kelas IV di UPT SD Negeri 15 Gresik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan model 4-D, akan tetapi peneliti hanya melakukan 3 tahap saja yaitu *define, design, dan develop*. Tahap *develop*, peneliti melakukan validasi, revisi, dan uji validasi media kepada 10 peserta didik. Sehingga teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan validasi media, validasi materi dan uji coba pada peserta didik. Subjek dalam penelitian ini adalah 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi. Hasil pengembangan media ini memenuhi indikator kevalidan dari para validator ahli media dan ahli materi. Hasil validasi media memperoleh rata-rata persentase 83,75 % dan termasuk kriteria cukup layak. Hasil validasi materi memperoleh rata-rata persentase 91,65 % dan termasuk kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil validasi, maka media ini

dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Terdapat pengaruh yang baik dari penggunaan media film animasi cerita anak yang telah ditambahkan dengan soal interaktif terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada peserta didik kelas IV di UPT SD Negeri 15 Gresik.

Kata Kunci: Model 4-D, media pembelajaran, film animasi, cerita anak

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar pada hakikatnya bertujuan agar peserta didik terampil dalam menggunakan Bahasa Indonesia untuk berbagai keperluan, terutama dalam meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik. Menurut Tarigan (2015: 2) “keterampilan berbahasa (*language art, language skills*) dalam kurikulum di sekolah mencakup empat segi, yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*)”. Antara keterampilan yang satu dengan keterampilan yang lain memiliki hubungan yang sangat erat satu sama lain. Dalam memperoleh kemampuan berbahasa, mula-mula peserta didik harus memiliki kemampuan menyimak terlebih dahulu, baru kemudian kemampuan berbicara, dan selanjutnya kemampuan membaca dan menulis.

Memiliki kemampuan menyimak yang baik sangat penting dimiliki oleh setiap peserta didik, karena dengan kemampuan menyimak ini akan mempermudah peserta didik dalam menguasai tiga kemampuan berbahasa yang lain dan untuk mempermudah memahami setiap mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Saddhono & Slamet (2014: 18) mengatakan bahwa kegiatan menyimak dapat dilakukan oleh seseorang dengan bunyi bahasa sebagai sarannya, sehingga kemampuan menyimak merupakan modal awal seseorang dalam hal berkomunikasi.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada Ibu Eni Indrawati, S.Pd selaku guru kelas IV UPT SD Negeri 15 Gresik, beliau mengatakan masih terdapat berbagai permasalahan khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, masih terdapat banyak peserta didik yang mengalami kesulitan menyimak cerita. Hal ini terlihat dari peserta didik yang belum tepat dan merasa kesulitan dalam mencari unsur intrinsik cerita anak seperti tokoh, penokohan, alur, latar, dan amanat. Beliau merasa kesulitan karena peserta didik kurang tertarik dan bersemangat dalam menyimak cerita. Beliau juga mengemukakan bahwa perlu adanya alat bantu atau media yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, maka dari itu menurut beliau, pembelajaran dengan menggunakan media yang berkaitan dengan animasi yang berisi cerita dan game edukasi berupa soal dalam cerita anak tentu sangatlah cocok pada peserta didik. Karena dapat menarik perhatian peserta didik dari pembelajaran yang selalu berpusat kepada guru (*Teacher Centered Learning*).

Beberapa permasalahan di atas yang berkaitan dengan materi yang disampaikan oleh guru. Para guru dituntut agar mampu dalam menggunakan alat yang telah di sediakan oleh sekolah. Fasilitas yang ada di UPT SD Negeri 15 Gresik ini cukup memadai, guru juga bisa memanfaatkan video yang bersumber dari channel youtube dalam pembelajaran menyimak cerita. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas proses belajar dan hasil belajar yang

lebih baik adalah penggunaan media pembelajaran. Pemanfaatan media yang baik serta memadai diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. (Hidayah, 2011: 2). Karena menurut Piaget dalam Ibda (2015: 37) mengemukakan bahwa pada tahap operasional konkrit (umur 7-11/12 tahun) anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini, sehingga peserta didik diharapkan lebih antusias dan bersemangat ketika melihat film animasi kartun dibandingkan hanya memperhatikan guru ketika proses pembelajaran atau hanya membaca buku bahan ajar.

Perkembangan teknologi yang meningkat begitu pesat ternyata dapat berpengaruh besar hingga ke bagian bahan ajar yang memiliki beragam bentuk variasi seperti media film animasi. Menurut Munadi dalam Agustina (2015) media film animasi merupakan media yang sangat membantu dalam proses pembelajaran yang efektif, media film animasi berguna untuk menyampaikan pesan, informasi, materi ajar kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minatnya dalam suatu proses pembelajaran yang dilakukan yang tersusun atas rangkaian gambar tak hidup yang berurutan yang diproyeksikan secara mekanis elektronis sehingga tampak hidup pada layar. Peserta didik juga dapat memahami materi menggunakan indera pendengar dan indera penglihatan sekaligus. Media ini juga dapat meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, serta prestasi belajar peserta didik.

Peneliti mencari penelitian terdahulu sebagai referensi diantaranya : 1) Penelitian yang dilakukan oleh Sukma Evitriana (2019) dengan judul "Pengembangan Media Audio Visual Sebagai Media Pembelajaran Menyimak Komprehensif Berbasis Budaya Nusantara Untuk Kelas III Sekolah Dasar". Hasil penelitian yang didapatkan bahwa setelah melakukan validasi mendapatkan skor sebanyak (dalam bentuk prosentasi) artinya media yang digunakan baik dan layak untuk di gunakan di jenjang Sekolah Dasar 2) Penelitian yang dilakukan oleh Friendha Yuanta (2017) yang berjudul "Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar". Hasil penelitian yang didapatkan bahwa setelah melakukan validasi mendapatkan skor sebanyak (dalam bentuk prosentasi) artinya media yang digunakan baik dan layak untuk di gunakan di jenjang Sekolah Dasar.

Pengembangan media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media film animasi pada materi menyimak cerita anak untuk peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 15 Gresik. Media film animasi tersebut akan dikembangkan oleh peneliti menjadi suatu video pembelajaran yang memiliki tokoh utama Riki dan Riko yang memiliki perbedaan sifat maupun karakter dalam menghadapi keberagaman yang ada di sekitarnya. Peneliti akan mengembangkan media video pembelajaran menghargai keberagaman dalam subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku. Penelitian ini dilakukan yang nantinya akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi serta melakukan uji coba peserta didik yang berjumlah 10 peserta didik. Sehingga, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran film animasi dalam kegiatan menyimak cerita anak peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 15 Gresik.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan model 4-D, akan tetapi peneliti hanya melakukan 3 tahap saja yaitu *define*, *design*, dan *develop*. Tahap *develop*, peneliti melakukan validasi, revisi, dan uji validasi media kepada 10 peserta didik. Sehingga teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan validasi media, validasi materi dan uji coba pada peserta didik. Subjek dalam penelitian ini adalah 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penelitian pengembangan media film animasi ini diukur berdasarkan kelayakan media dan angket respon peserta didik saja. Untuk memperoleh data tersebut peneliti melakukan empat kali validasi yakni pada dua ahli media dan dua ahli materi. Hasil validasi tersebut kemudian dilakukan analisis sesuai prosedur yang telah ditentukan pada bagian teknik analisis data. Kemudian semua hasil validasi tersebut dihitung satu persatu untuk mengetahui tingkat validitas media. Setelah itu, media dapat diketahui apakah media yang dikembangkan dikatakan layak atau tidak.

Sesuai hasil validasi dari validator ahli media dan validator ahli materi serta angket respon dari peserta didik, maka dapat diperoleh nilai akhir rata-rata hasil validasi dengan menjumlahkan hasil validasi I dan II, kemudian dibagi dengan banyaknya validator masing-masing ahli. Sehingga diperoleh nilai akhir rata-rata hasil validasi media sebesar 83,75 % dan masuk dalam kriteria cukup valid. Artinya, media film animasi cerita anak dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Untuk nilai akhir rata-rata hasil validasi materi sebesar 91,65 % dan memenuhi kriteria sangat valid. Artinya, materi yang termuat dalam media film animasi cerita anak dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan untuk angket respon peserta didik mendapat nilai rata-rata sebesar 90,2 % dan memenuhi kriteria sangat layak.

KESIMPULAN

Terdapat pengaruh yang baik dari penggunaan media film animasi cerita anak yang telah ditambahkan dengan soal interaktif terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada peserta didik kelas IV di UPT SD Negeri 15 Gresik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, S. N. (2013). Pengembangan Media Audio Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menyimak Cerita Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di SDN Pagesangan Surabaya. *Jurnal Pendidikan Vol. 1 No. 1*, 1-8.
- Agustina, J. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Di Kelas V SDN Ploso Krembung. *PGSD Volume 03 Nomor 02*, 1176.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.



- Barliana, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Cerita Pendek Yang Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bagi Peserta Didik Pendidikan Menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1.
- Hidayah, E. (2011). Pengembangan Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Skripsi*, 2.
- Mulyatiningsih, E. (2013). Pengembangan Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.
- Omih. (2017). Penerapan Metode Bercerita Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas V SDN Panyingkiran 3 Kabupaten Sumedang. *MPD Vol. 8 No. 1*, 61.
- Prihatin, E. (2008). *Guru Sebagai Fasilitator*. Bandung: Karsa Mandiri Persada.
- Pritasari, R. (2014). Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD Volume 02 Nomor 02*.
- Saddhono, K., & Slamet. (2014). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Solihat, I., & Riansi, E. (2018). Literasi Cerita Anak Dalam Keluarga Berperan Sebagai Pembelajaran Pembentuk Karakter Anak Sekolah Dasar. *JPSD Vol. 4 No. 2*, 258.
- Tarigan, H. G. (2015). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV. Angkasa.
- Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

