

Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tema 6 Cita-Citaku Di Kelas IV SD

Yuliantina 1, Liza Murniviyanti 2, Susanti Faipri Selegi 3
Universitas PGRI Palembang
yuliantina8700@gmail.com

Sejarah Artikel Submit: 30 November 2023 Revision: 20 Desember 2023 Tersedia
Daring: 03 Januari 2024

Abstrak

Berdasarkan kegiatan wawancara yang dilakukan, diperoleh data yaitu bahan ajar yang digunakan kurang variatif, hasil belajar cenderung rendah, penggunaan media pembelajaran berupa video animasi belum optimal, dan metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan Video Animasi Pada Pembelajaran Tema 6 Cita-Citaku. Penelitian ini menggunakan metode *R&D* dengan model Borg & Gall yang menggunakan sampai tahapan ke-7. Hasil uji validasi kepada ahli materi didapatkan sebesar 86,1%, untuk validasi ahli media sebesar 88,8%, dan untuk validasi dari tenaga pendidik sebesar 97,2%. Sedangkan hasil uji produk secara lebih luas didapatkan sebesar 84,3%. Jadi media yang telah dikembangkan ini masuk dalam kategori sangat praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang telah dikembangkan ini sebagai alternatif siswa dalam mempelajari materi puisi agar siswa tidak mudah bosan serta aktif dalam pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran ini juga membuat siswa tidak mudah bosan selama pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Cita-citaku

Abstract

Based on the interviews conducted, the data obtained were that the teaching materials used were less varied, learning outcomes tended to be low, the use of instructional media in the form of animated videos was not optimal, and the learning methods used were still conventional. This development aims to develop Video Animation In Learning Theme 6 My Dreams. This research uses the method R&D with the Borg & Gall model using up to the 7th stage. The results of the validation test for material experts were 86.1%, for media expert validation it was 88.8%, and for validation from teaching staff it was 97.2%. Meanwhile, the product test results more broadly were obtained at 84.3%. So the media that has been developed is included in the very practical category and is suitable for use in the learning process. The media that has been developed is an alternative for

students to study poetry material so students don't get bored easily and are active in learning. In addition, this learning media also makes students not easily bored during learning.

Keywords: *Learning Media, Animation Videos, My Goals*

PENDAHULUAN

Pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan dasar adalah pendidikan yang memberikan suatu pengetahuan dan keterampilan, menumbuhkan sikap dasar yang diperlukan dalam masyarakat, serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan menengah (Murniviyanti., 2023, p. 9404).

Pembelajaran merupakan fenomena yang sedang tumbuh dalam dunia pendidikan, baik dalam pendidikan formal maupun nonformal. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara komponen-komponen sistem pembelajaran. Kata pembelajaran ditekankan bahwa kegiatan belajar melalui usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar proses belajar mengajar dapat terlaksana. Pembelajaran sebagai suatu sistem memiliki beberapa komponen, yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (Selegi, 2017).

Proses pembelajaran terdiri dari satu kesatuan kegiatan yang berlangsung di sekolah untuk memberikan materi pelajaran kepada siswa agar mereka memperoleh keterampilan dan kemampuan yang diperlukan yang akan bermanfaat bagi mereka sepanjang hidup mereka. Kegiatan belajar mengajar di sekolah, atau yang juga dikenal dengan istilah pendidikan, harus didukung oleh berbagai fasilitas yang memadai, guru yang berkualitas, dan kurikulum yang sesuai. Ketiga faktor tersebut memiliki dampak yang signifikan terhadap kelangsungan proses belajar mengajar, khususnya di sekolah. Selain mengajarkan siswa membaca, menulis, dan berhitung, sekolah dasar juga harus menanamkan aspek intelektual, sosial, dan spiritual.

Pembelajaran tematik adalah integrasi beberapa mata pelajaran atau disiplin ilmu melalui penggunaan tema tertentu. Untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa, tema lalu dikaji atau dijabarkan dari perspektif ilmu

pengetahuan sosial, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan humaniora, dan agama. Melalui pembelajaran tematik, ditargetkan agar anak didik dapat mencapai keberhasilan belajar yang optimal dan terhindar dari kegagalan proses pembelajaran yang selama ini sering terjadi pada media pembelajaran lainnya.

Media pembelajaran adalah alat yang memfasilitasi transmisi pengetahuan atau materi pembelajaran oleh instruktur. Istilah media diambil dalam bahasa Latin "medius" artinya perantara atau pengantar, dan juga termasuk bentuk jamak dari kata medium dimana jika diartikan secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Azhar, 2019, p. 109). Salah satu cara untuk belajar adalah melalui video interaktif inovatif yang dapat memanfaatkan kemajuan teknologi. Ikhwanul (2017), mendefinisikan Video animasi adalah gambar bergerak yang terdiri dari sejumlah elemen yang diatur secara teratur sehingga setiap detiknya bergerak sesuai dengan pola tertentu. Gambar orang, tulisan, hewan, dan tumbuhan dapat dimasukkan ke dalam materi yang dilombakan. Ketika menggunakan media video animasi untuk belajar, siswa akan lebih terlibat karena mereka tidak hanya fokus pada membaca tetapi juga pada animasi bergerak yang meningkatkan pengalaman belajar.

Menurut pengamatan awal peneliti di SD Negeri Karang Sari, guru belum menggunakan media secara optimal dalam proses pengajaran. Dengan ini menjadi penyebab kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan kecenderungan siswa merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, berdasarkan temuan dari wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV dari SD Negeri Karang Sari, guru merasa kesulitan khususnya dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah.

Media yang dihasilkan oleh guru akan lebih sesuai untuk siswa karena telah disusun dan disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Syarat sasaran tidak hanya meliputi fase perkembangan siswa, tetapi juga meliputi lingkungan sosial, budaya, dan kapasitas awal mereka untuk menciptakan media yang sangat baik untuk siswa sekolah dasar. Secara khusus, mahasiswa harus memperhatikan hal-hal berikut ini: 1) Aspek konten harus sesuai dengan kurikulum, seperti kompetensi dasar); 2) indikator; 3) materi pelajaran. Aspek metode pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, sifat materi pembelajaran, lingkungan belajar, sumber belajar yang tersedia, dan alokasi

waktu. Aspek kebahasaan dalam materi pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan berbahasa dan kaidah kebahasaan siswa. Aspek ilustrasi, seperti bentuk gambar dan warna, berbeda dan menarik. Oleh karena itu, ketika membuat media, mahasiswa setidaknya harus mempertimbangkan faktor-faktor tersebut.

Penelitian ini selaras dengan temuan Yunita (2020, hlm. 85) bahwa video animasi sebagai media pembelajaran dapat dipraktikkan dan dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan video animasi sebagai salah satu sumber belajar tematik, khususnya tema 6 cita-citaku pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Aplikasi kine master akan digunakan karena keunggulannya, yaitu lebih mengintegrasikan berbagai fitur untuk memenuhi kebutuhan pengembangan video animasi yang dikembangkan yang menarik, inovatif, dan memudahkan siswa dalam mempelajari materi.

Dalam kegiatan pedagogis, belajar dan pembelajaran tidak dapat dipisahkan karena keterkaitannya yang erat. Dikatakan bahwa belajar dan mengajar merupakan bentuk pendidikan yang mencakup interaksi antara guru dan siswa. Tujuan dari kegiatan belajar mengajar adalah guna mewujudkan target-target yang telah ditentukan. Guru menyusun kegiatan-kegiatan dengan teratur instruksionalnya melalui pemanfaatan semua yang ada untuk tujuan pengajaran.

Belajar adalah aktivitas yang membuat seseorang yang awalnya tidak memahami apa yang dipelajari menjadi paham atau mampu mempertahankan dan melanjutkan pembelajaran. Prinsip ini sesuai dengan aliran psikologi belajar humanisme, yang menawarkan prinsip-prinsip belajar humanistik, yaitu bahwa manusia memiliki kemampuan untuk belajar secara alamiah, dan bahwa belajar berarti melakukannya dengan penuh tanggung jawab, inisiatif, percaya diri, kreativitas, refleksi diri, dan keterbukaan.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media merupakan sarana ataupun materi yang digunakan dalam proses belajar mengajar, serta penyalur informasi belajar atau penyalur komunikasi. Dalam pengertian yang terbatas, media merujuk pada komponen material dan instrumen dari sebuah sistem pendidikan.

Sementara itu, Miarso (Endang, 2018, p. 39), media pembelajaran adalah semua hal yang digunakan sebagai penyalur pesan serta mampu menstimulasi

pikiran, sikap, perhatian, dan kemauan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Atas dasar penjabaran sebelumnya, bisa disimpulkan kalau media pembelajaran adalah sebuah instrumen yang berguna yang dapat membantu proses pembelajaran dengan memfasilitasi komunikasi pesan guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi (berupa peralatan, perangkat lunak, dan sebagainya) digunakan oleh guru pada masa pelaksanaan pembelajaran agar siswa dapat mencerna materi pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Penerapan media pembelajaran berperan besar bagi proses pembelajaran. Menurut Sanjaya (2018, p. 113), tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai penyampaian materi yang ada dikelas dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Minat dan gaya belajar dapat diakomodasi melalui pemanfaatan media pembelajaran. Ada tiga manfaat yang saling berkaitan dari eksistensi media.

Video adalah perkembangan yang signifikan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah memberikan efek positif yang signifikan terhadap budaya manusia. Video juga memfasilitasi perolehan pengetahuan, informasi, dan hiburan. Demikian pula, di bidang pendidikan, video meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran. Memulai proses pembelajaran dengan video instruksional sangatlah penting. Efektivitas, kenikmatan, minat, dan signifikansi proses belajar siswa dipengaruhi oleh instruktur dan teknik pengajaran.

Menurut (Pribadi, 2018, p. 94), dalam menghasilkan video sebagai media pembelajaran, ada beberapa syarat yang harus dipenuhi. Pertama, sumber daya manusia atau SDM harus mampu mendesain dan memproduksi video. Kedua, peralatan yang memadai harus tersedia untuk produksi video. Ketiga, narasi harus dirancang sebagai bahan produksi video.

Kinemaster adalah aplikasi pengeditan video profesional yang komprehensif untuk Android. Kinemaster adalah salah satu aplikasi yang dipilih oleh editor karena gaya estetika dan filternya yang menarik. Terdapat banyak fitur unik dan emotikon yang memberikan efek lucu dan menghibur, serta filter yang terinspirasi dari Picasso dan mosaik. Untuk memudahkan proses belajar

mengajar bagi siswa, peneliti berencana mengambil konten dari buku lembar kerja siswa (LKS) dan mengembangkannya dengan menggunakan aplikasi kinemaster untuk membuat video animasi.

METODOLOGI PENELITIAN

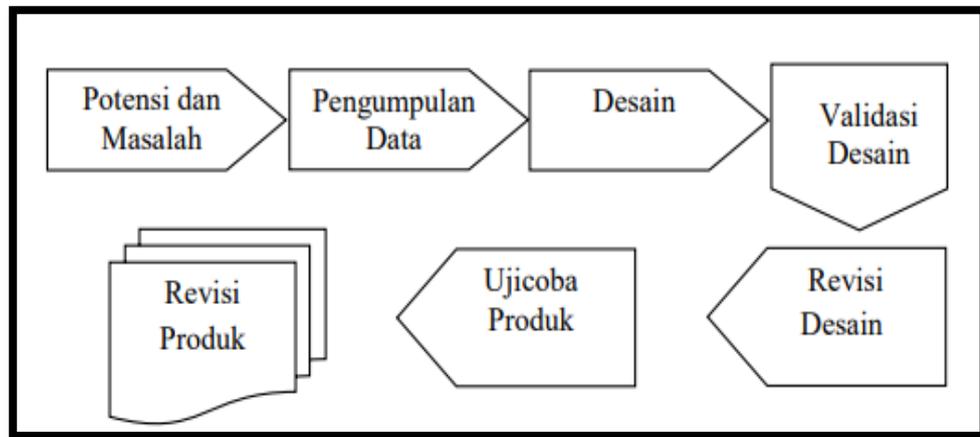
Model pengembangan yang ditawarkan oleh Borg dan Gall dalam (Setyosari, 2013, hlm. 194) akan digunakan untuk membuat model penelitian ini. Penelitian dan pengembangan, sebuah metode yang digunakan untuk membuat dan memverifikasi produk pendidikan, adalah nama yang diberikan untuk pendekatan yang digunakan oleh Borg dan Gall untuk membuat produk pendidikan. Hasil akhir dari penelitian ini berupa media video animasi untuk siswa kelas IV sekolah dasar, dengan tema pembelajaran 6 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pada penelitian ini, peneliti akan membuat sumber belajar video animasi berdasarkan gagasanku untuk topik keenam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar. Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2019: 298), terdapat sepuluh langkah dalam penelitian dan pengembangan: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk, dan (10) Produksi massal. Sebagai hasil dari keterpakaian proses-proses tersebut pada jenjang pendidikan S1 dan dengan mempertimbangkan waktu yang dibutuhkan untuk penelitian media video animasi, maka hanya sampai pada 7 tahap saja yaitu modifikasi produk yang digunakan dalam penelitian ini.

Hal tersebut di atas menunjukkan bahwa pendekatan R&D dapat diperkecil dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti karena penelitian yang membutuhkan R&D menuntut investasi waktu, keuangan, dan kreatif yang signifikan. Hal ini memungkinkan untuk menilai kelayakan dan validitas media yang dibuat dalam batasan waktu dan dengan melakukan penelitian hingga langkah ke-7.

Proses penelitian pengembangan menggambarkan langkah-langkah yang digunakan peneliti untuk menghasilkan produk sesuai dengan model pengembangan yang dipilih. Model pengembangan yang diusulkan oleh Borg dan Gall dipilih sesuai dengan jenis penelitian yang merupakan bagian dari penelitian

pengembangan. Prosedur yang digunakan oleh peneliti untuk melaksanakan penelitian yang dirancang ditunjukkan pada contoh-contoh berikut:



Bagan 1. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Ketika melakukan analisis awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang perlu diteliti lebih lanjut atau ketika jumlah respondennya sedikit dan peneliti ingin mendapatkan informasi yang lebih mendalam dari mereka, maka wawancara digunakan sebagai strategi pengumpulan data (Sugiyono, 2019). Bahan ajar digital dibuat dengan menggunakan umpan balik dari wawancara yang dilakukan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini. Di SDN Karang Sari, wawancara dengan guru dan siswa dilakukan untuk penelitian ini.

(Sugiyono, 2019, p. 89) Observasi adalah pendekatan pengumpulan data dengan ciri-ciri khusus yang tidak hanya terbatas pada individu, tetapi juga meliputi hal-hal lain seperti perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan hal-hal lain. Observasi partisipatif adalah metode yang memungkinkan peneliti untuk mencatat peristiwa yang terjadi dalam situasi dunia nyata sekaligus memungkinkan peneliti untuk menyaksikan dan menyaksikan sendiri. SD Negeri Karang Sari merupakan tempat observasi untuk penelitian ini.

Metode pengumpulan data melalui catatan tertulis, terutama dalam bentuk arsip dan termasuk buku-buku tentang sudut pandang, ajaran yang berhubungan dengan topik penelitian, dijelaskan oleh Sugiyono (2019, hlm. 91). Proses belajar mengajar di SD Negeri Karang Sari didokumentasikan untuk penelitian ini dengan menggunakan informasi dari arsip guru dan wali murid serta arsip kegiatan komite kelas V.

Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pengajuan serangkaian pertanyaan kepada partisipan dan mencatat respon mereka (Sugiyono, 2019, p. 92). Dalam penelitian ini, ada dua kuesioner yang digunakan: satu untuk validasi ahli media dan ahli materi tema, dan satu lagi untuk validasi pendidik atau instruktur dan siswa.

Kelayakan produk pengembangan dinilai dengan menggunakan analisis validitas. Para ahli memberikan dokumen validasi dalam bentuk skala linkert, yang berisi lima kriteria penilaian untuk mendapatkan skor rata-rata dari setiap respon terhadap klaim peneliti.

Untuk menguji kevalidan dan kelayakan media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk kartu kata bergambar, para validator memberikan skor penilaian untuk setiap validasi, kemudian dicari rata-ratanya.

HASIL

Tahap pertama yaitu peneliti mewawancarai guru kelas IV di SD Negeri Karang Sari. Peneliti melakukan wawancara agar bisa mengumpulkan informasi permasalahan yang ada dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia mengenai puisi. Dari hasil wawancara yang dilakukan, didapatkan hasil bahwa siswa tidak terlalu aktif selama pembelajaran berlangsung, serta media penunjang yang dipakai belum bisa mengatasi masalah keaktifan belajar siswa. Adapun media yang digunakan saat kegiatan pembelajaran adalah buku pelajaran dan LKS. Dengan media yang sedannya inilah terkadang siswa kurang bersemangat dan tidak aktif dalam pembelajaran. Untuk itulah guru memerlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Dari beberapa data yang diperoleh dijadikan sebagai dasar untuk merancang sebuah produk sehingga akan sesuai dengan kebutuhan siswa. Peneliti juga melakukan *study literatur* mengenai berbagai materi yang berkaitan yang berupa artikel, buku guru, buku siswa, buku matematika, dan buku-buku yang berkaitan lainnya.

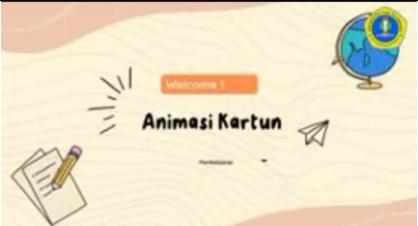
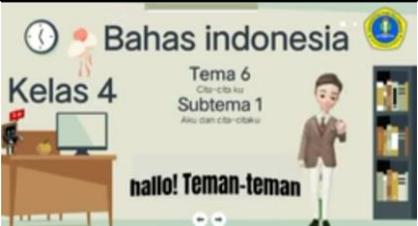
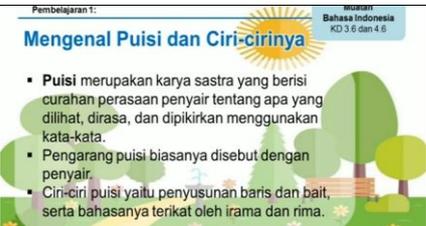
Setelah pengumpulan informasi awal, peneliti selanjutnya merencanakan mengenai mata pelajaran dan materi apa yang akan diajarkan kepada siswa. Materi pelajaran yang ditentukan dalam penelitian ini yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenai puisi. Selanjutnya, hal yang dilakukan peneliti yaitu menentukan Kompetensi Dasar (KD) agar proses pembelajaran sesuai dan

mencapai tujuan pembelajaran. Setelah merencanakan materi dan KD yang diambil, selanjutnya peneliti menentukan desain terhadap produk yang dikembangkan. Rancangan desain media video animasi pada pembelajaran tema 6 cita-citaku di kelas IV SD.

Tahap selanjutnya yaitu peneliti melakukan uji coba terhadap produk. Uji produk ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Pengujian produk bertujuan untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan atau belum. Pengembangan media video animasi divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli materi dan ahli media.

Setelah uji produk secara terbatas, peneliti mendapatkan hasil bahwa media yang telah diuji secara terbatas tidak ada revisi baik dari ahli materi, ahli media, maupun dari tenaga pendidik. Sehingga tampilan media yang dibuat dan telah diuji oleh ahli media, ahli materi, dan tenaga pendidik adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Produk Media Video Animasi

| No | Aspek Revisi | Tampilan Sebelum Revisi | Tampilan Sesudah Revisi |
|----|-------------------------------------|---|--|
| 1. | Tampilan Pembuka Video | |  |
| 2. | Tampilan Judul yang akan dipelajari |  |  |
| 3. | Tampilan Isi |  |  |

Mengenal Puisi dan Ciri-cirinya

- Puisi tersusun dalam bentuk bait-bait. Dalam suatu bait puisi terdapat beberapa baris kata ataupun kalimat.
- Dalam puisi juga terdapat irama dan rima. Irama adalah keselarasan bunyi pada puisi yang dibentuk oleh pergantian tekanan kata. Irama berhubungan dengan panjang pendeknya bunyi serta kemerduan bunyi saat membacakan puisi.
- Rima adalah persamaan bunyi yang ada dalam baris-baris puisi.

KOMPETENSI DASAR

3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulisan untuk kesenangan.

4.6 melisankan puisi hasil karya pribadi dengan hafalan intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri

Perhatikan puisi berikut!

Cita-cita
(Karya: Frida)

Pikirkanku melayang ke suatu masa
Akupun bertanya-tanya
Mau jadi apa aku saat dewasa

Tiba-tiba, kuberpikir tentang cita-cita
Nanti aku mau menjadi seperti apa
Pilihanku jatuh kepada pembaca berita

Baris pertama }
Baris kedua } Bait puisi

Puisi berima sama, yaitu a-a-a-a. Setiap baris bait puisi berakhir an a

INDIKATOR

3.6.1 Menjelaskan arti puisi
3.6.2 Menyebutkan ciri-ciri puisi
4.6.1 Membuat laporan hasil mengidentifikasi ciri-ciri puisi
4.6.2 Membacakan puisi karya pribadi

Perhatikan puisi berikut!

Cita-Cita
(Karya: Frida)

Pikirkanku melayang ke suatu masa
Akupun bertanya-tanya
Mau jadi apa aku saat dewasa

Tiba-tiba, kuberpikir tentang cita-cita
Nanti aku mau menjadi seperti apa
Pilihanku jatuh kepada pembaca berita

Ya, aku ingin menjadi pembaca berita
Yang senantiasa tampil di layar kaca
Menyampaikan segala peristiwa

Aku berjanji akan berusaha
Belajar tanpa lelah dan tanpa putus asa
Demikian menggapai cita-cita

Apa judul puisi tersebut?

Siapa pengarang puisi tersebut?

Berapa bait puisi tersebut?

Apa rima dari puisi tersebut?

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati video animasi siswa dapat menyebutkan ciri-ciri puisi dengan benar
- Dengan diskusi kelompok, siswa dapat membuat laporan hasil puisi dengan akurat
- Dengan nyanyikan karya Siswa dapat membacakan puisi dengan percaya diri

Pembelajaran 2: Muatan Bahasa Indonesia KD 3.6 dan 4.6

Menjelaskan Ciri-Ciri Puisi

Puisi berisi curahan perasaan hati penyair tentang yang dirasakan, dilihat, dan dipikirkan dengan menggunakan kata-kata.

Ciri-ciri puisi, yaitu bahasanya terikat oleh irama, rima, serta penyusunan baris dan bait.

Petunjuk belajar

Perhatikan video animasi, kemudian jawablah pertanyaan yang terdapat pada video ini!

Menjelaskan Ciri-Ciri Puisi

Dalam puisi terdapat beberapa jenis rima, yaitu sebagai berikut.

1. Rima a-b-a-b

Puisi yang berima a-b-a-b sering juga disebut puisi berima silang. Puisi berima silang berarti dalam bait puisi memiliki persamaan bunyi pada baris pertama dan baris ketiga sedangkan baris kedua memiliki persamaan bunyi dengan baris keempat.

Persamaan bunyi rima tersebut terjadi secara selang-seling.

Paragraf 1: Muatan Bahasa Indonesia KD 3.6 dan 4.6

Mengenal puisi dan ciri-cirinya

- Puisi merupakan karya sastra yang berisi curahan perasaan, pikiran, dan imajinasi yang diungkapkan dengan kata-kata.
- Pengantar puisi biasanya dimulai dengan penyair.
- Ciri-ciri puisi yang penyairan baris dan bait, serta bahasanya terikat oleh irama dan rima.

Menjelaskan Ciri-Ciri Puisi

Berikut contoh puisi berima a-b-a-b :

Belajar giat setiap hari
Tanpa jemu tak kenal waktu
Semua kuberjakan setulus hati
Demikian mewujudkan cita-citaku

Mengenal puisi dan ciri-cirinya

- Puisi tersusun dalam bentuk bait - bait. Dalam suatu bait puisi terdapat beberapa baris kata atau pun kalimat.
- Dalam puisi juga terdapat irama dan rima. Irama adalah keselarasan bunyi pada puisi yang dibentuk oleh pergantian tekanan kata. Irama berhubungan dengan panjang pendeknya bunyi serta kemerduan bunyi saat membacakan puisi.
- Rima adalah persamaan bunyi yang ada dalam baris-baris puisi.

Menjelaskan Ciri-Ciri Puisi

2. Rima a-b-b-a

Rima a-b-b-a disebut juga rima peluk.

Bait puisi yang berima peluk memiliki persamaan bunyi pada baris pertama dengan baris keempat dan baris kedua dengan baris ketiga.

Contoh:

Di karpet berjalan penuh gaya
Berlenggak-lenggak seperti putri
Berbusana indah tak terperi
Membuat semua terpesona

Perhatikan puisi berikut !

Cita-cita
(Karya: Frida)

Pikirkanku melayang ke suatu masa
Akupun bertanya-tanya
Mau jadi apa aku saat dewasa

Tiba-tiba, kuberpikir tentang cita-cita
Nanti aku mau menjadi seperti apa
Pilihanku jatuh kepada pembaca berita

Baris pertama }
Baris kedua } Bait puisi

Puisi berima silang, yaitu a-a-a-a. Setiap baris bait puisi berakhir an a

Menjelaskan Ciri-Ciri Puisi

3. Rima a-a-b-b
 Rima a-a-b-b disebut juga rima pasangan.
 Bait puisi yang berima pasangan biasanya memiliki persamaan bunyi pada baris pertama dengan baris kedua dan baris ketiga dengan baris keempat.

Contoh:
 Inginku memiliki suara merdu
 Agar dapat menyanyikan lagu
 Sebagai hiburan tuk handai tolan
 Dalam sebuah pertunjukan

Muatan Bahasa Indonesia
 KD 3.6 dan 4.6

Mendeskrripsikan Isi Puisi

Ada beberapa langkah yang bisa dilakukan untuk mengetahui hal yang disampaikan penyair:

1. Bacalah puisi dengan saksama.
2. Tulislah hal-hal penting dalam puisi.
3. Tentukan tokoh dan peristiwa yang terjadi di dalam puisi.
4. Tuliskan kata-kata yang sulit, lalu temukan maknanya dengan bertanya kepada guru atau orang tuamu.
5. Diskusikan puisi tersebut bersama temanmu.

Menjelaskan Makna yang Terkandung dalam Puisi

Menjelaskan makna puisi adalah menjelaskan maksud atau isi yang terkandung dalam puisi.
 Ada hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memaknai puisi, yaitu:

1. Membaca puisi tersebut dengan saksama.
2. Membaca setiap baris dalam bait-bait puisi dengan cermat.
3. Mencatat hal-hal pokok yang disampaikan.
4. Menyusun catatan tersebut dalam sebuah tulisan dengan bahasa sendiri.

Muatan Bahasa Indonesia
 KD 3.6 dan 4.6

Menjelaskan Makna yang Terkandung dalam Puisi

Perhatikan contoh penggalan puisi berikut!

Darimu aku mengenal suku Sunda
 Darinya aku mengenal suku Minahasa
 Dari mereka aku mengenal suku Papua
 Kita semua satu, kita orang Indonesia

Makna puisi tersebut adalah
 Meskipun berasal dari suku yang berbeda, semua orang menyebut diri mereka orang Indonesia.

Menjelaskan Makna yang Terkandung dalam Puisi

Perhatikan contoh penggalan puisi berikut!

Darimu aku mengenal suku Sunda
 Darinya aku mengenal suku Minahasa
 Dari mereka aku mengenal suku Papua
 Kita semua satu, kita orang Indonesia

Makna puisi tersebut adalah
 Meskipun berasal dari suku yang berbeda, semua orang menyebut diri mereka orang Indonesia.

Menjelaskan Makna yang Terkandung dalam Puisi

Perhatikan puisi berikut!

Cita-cita
 (bers: Feo)

Piknik menyayang ke suatu tempat
 Aku bertanyanya
 Manjaki apa dia saat dewasa

Tiba dia, berbicara tentang cita-cita
 Nanti aku akan menjadi seperti apa
 Pilihanku jawab kepada penanya berbisa

Ya, aku ingin menjadi pendua berbisnis
 Yang semuanya terdapat di layar kaca
 Mengumpulkan segala peristiwa

Aku berjanji akan berusaha
 Berajar tanpa lelah dan tanpa putus asa
 Demi menggapai cita-cita

Berapa lirik tersebut?
Apa rima dari puisi tersebut?
Amat di pesan apa yang terkandung pada puisi tersebut?
Quatrain apakah puisi tersebut? Perhatikan kutipan!
Sebutkan ciri-ciri puisi!

4. Tampilan Akhir Video




Pada tahap ini peneliti mulai menguji cobakan produk kepada siswa. Uji coba ini bertujuan untuk melihat kepraktisan dari media yang dikembangkan. Peneliti menguji cobakan produk di SD Negeri Karang Sari. Dengan uji produk ini, maka peneliti bisa mengetahui respon siswa mengenai media yang dikembangkan. Pengujian produk ini juga bertujuan untuk melihat kelayakan media yang dikembangkan.

Tahap ini merupakan tahap perbaikan yang lebih luas. Pada tahap ini tidak ada perbaikan atau revisi dari produk media video animasi yang dikembangkan.

Sehingga produk video animasi tidak mengalami perubahan. Pada saat uji coba di lapangan, siswa terlihat lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media video animasi, siswa terfokus untuk melihat dan memahami materi dari video pembelajaran animasi yang ditayangkan. Terlihat dari hasil belajar siswa yang menunjukkan hasil yang baik. Dari 28 siswa, didapatkan hasil belajar dari 24 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM, dan 4 siswa lainnya mendapatkan hasil di bawah KKM.

PEMBAHASAN

Media yang dikembangkan adalah media video animasi. Penelitian pengembangan ini menggunakan model *Borg & Gall* yang diambil melalui 7 tahapan dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan layak. Pengembangan media pembelajaran video animasi ini dibuat dengan tampilan yang dapat menarik siswa dalam belajar. Dengan pengembangan produk ini diharapkan bisa membantu siswa untuk lebih aktif di dalam kelas.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji validasi kepada ahli media, ahli materi, serta respon tenaga pendidik terhadap media video animasi yang dikembangkan. Untuk hasil uji validasi kepada ahli materi didapatkan sebesar 86,1%, untuk validasi ahli media sebesar 88,8%, dan untuk validasi dari tenaga pendidik sebesar 97,2%. Setelah dilakukan uji produk secara terbatas, peneliti melakukan revisi produk dan kemudian mengujikan produk kembali secara lebih luas. Dari hasil uji produk secara lebih luas didapatkan sebesar 84,3%.

Pada penelitian terdahulu juga membahas mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi namun materi, tujuan, serta kelas yang digunakan berbeda dari penelitian ini. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Sukma, Putrama, & Divayana, 2017) yang mengembangkan film pembelajaran pada mata pelajaran IPA di kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, serta untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media video animasi bisa membuat siswa lebih aktif, tertarik untuk belajar, dan semangat belajar. Dengan begitu, media video animasi ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran tema 6 cita-citaku di kelas IV.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan di atas, bisa disimpulkan bahwa tahap pengembangan media video animasi ini menggunakan model *Borg & Gall* yang menggunakan sampai tahapan ke-7. Penilaian validator terhadap media pembelajaran video animasi dari aspek materi sudah sesuai dengan hasil validitas yang diperoleh sebesar 86,1% dalam kriteria sangat layak. Sedangkan penilaian validator terhadap media pembelajaran video animasi dari aspek media sudah sesuai dengan hasil validitas yang diperoleh sebesar 88,8% dalam kategori sangat layak.

Berdasarkan penilaian siswa terhadap pengembangan media, didapatkan hasil dari 28 respon siswa terkait kepraktisan media menunjukkan hasil yang baik karena nilai respon yang didapat mencapai yaitu 84,3% dari rata-rata respon siswa (Nilai Kepraktisan >80%). Jadi media yang telah dikembangkan ini masuk dalam kategori sangat praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang telah dikembangkan ini sebagai alternatif siswa dalam mempelajari materi puisi agar siswa tidak gampang bosan serta aktif dalam pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran ini juga membuat siswa tidak mudah bosan selama pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Endang, N. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research and Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ikhwanul, M. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaran Kelas 2 SD. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Murniviyanti, L., Ramadoni, R. P., & Fakhruddin, A. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Realistics Mathematics Education Materi Bangun Datar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal on Education* Volume 05, No. 03, Maret-April 2023, pp. 9403-9409 E-ISSN: 2654-5497, P-ISSN: 2655-1365 Website: <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Pribadi, B. A. (2019). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Pamulang: Prenada Media Group (Divisi Kencana).
- Sanjaya, W (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Selegi, S. F. (2017). Model Evaluasi Formatif-Sumatif Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Perencanaan Pengajaran Geografi.

Prosiding Seminar Nasional 20 Program Pascasarjana Universitas PGRI
Palembang 25 November 2017

- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukma, K. A. G., Made, P. I., & Divayana, D. G. H. (2017). *Pengembangan Film Pembelajaran Perubahan Lingkungan Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 2 Gesing*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan.
- Yunita. (2020). *Media Pembelajaran Matematika Berbasis TIK* . Malang: Ahlimedia Press.