



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Edukasi Puisi untuk Pembelajaran Membaca Antologi Puisi

Rika Marsita¹(✉), Moch Erik Prasetyo², Maya Puspita Sari³, Cahyo Hasanudin⁴
1234 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
rika20676@gmail.com

abstrak— Pengembangan video animasi edukasi puisi merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang sangat efektif untuk menunjang proses pembelajaran karena kaya akan informasi dan dapat disampaikan langsung kepada siswa. Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan rancangan video pembelajaran animasi, (2) mendeskripsikan hasil logika pengembangan video pembelajaran animasi, dan (3) mengetahui keefektifan bentuk pembelajaran animasi pembelajaran. Model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi) digunakan sebagai model pengembangan. Bahan penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara dan tes. Panduan wawancara dan tes objektif digunakan sebagai alat pengumpulan data. Hasil pencariannya adalah sebagai berikut. (1) Perancangan video animasi dilakukan dengan menggunakan skrip video. Skrip ini diubah menjadi video animasi selama tahap pengembangan ADDIE. (2) Temuan validitas video animasi didasarkan pada penilaian ahli materi dan ahli media, yaitu ahli materi pembelajaran tingkat lanjut, dan ahli media yang sangat ahli dalam bidang media pembelajaran. Oleh karena itu, video animasi edukasi yang dikembangkan diakui sah. (3) Efektivitas video lebih berkembang. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Salah satu media pembelajaran yang sangat efektif untuk pembelajaran jarak jauh adalah berbasis video animasi. Video animasi adalah alat yang menggunakan suara dan animasi tambahan untuk menyajikan konten pembelajaran sedemikian rupa sehingga dapat menarik perhatian siswa. Perancangan video animasi disesuaikan dengan materi pelajaran dan karakteristik siswa. Suara dan animasi yang disajikan sangat menarik dan seru sehingga membuat siswa tertarik dengan konten yang disajikan.

Kata kunci— Media Pembelajaran, Video Animasi, Membaca Puisi

Abstract— *Developing animated poetry educational videos is a very effective form of learning to support the learning process because it is rich in information and can be conveyed directly to students. The objectives of this research are (1) to describe the design of animated learning videos, (2) to describe the logical results of developing animated learning videos, and (3) to determine the effectiveness of animated learning forms of learning. The ADDIE model (analysis, design, development, implementation, evaluation) is used as a development model. This research material was collected through interviews and tests. Interview guides and objective tests were used as data collection tools. The search results are as follows. (1) The design of the animated video is carried out using a video script. This script was converted into an animated video during the development stage of ADDIE. (2) Findings on the validity of animated videos are based on the assessment of material experts and media experts, namely advanced learning material experts and media experts who are highly skilled in the field of learning media. Therefore, the educational animated video developed is recognized as valid. (3) Video effectiveness is further developed. This research concludes that one of the most effective learning media for distance learning is animated video-based. Animated videos*

are tools that use sound and additional animation to present learning content in a way that captures students' attention. The design of the animated video is tailored to the subject matter and student characteristics. The sounds and animations presented are very interesting and exciting, making students interested in the content presented.

Keywords – *Learning Media, Animation Video, Reading Poetry*

PENDAHULUAN

Pada tingkat sekolah dasar, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, fokus utama pembelajaran ditempatkan pada pengembangan keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa meliputi aspek membaca, berbicara, mendengarkan, dan menulis (Anggara, R. W. (2021). Tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar siswa dapat berkomunikasi dengan efektif dan menyampaikan informasi secara tepat melalui keterampilan berbicara dan menulis dalam bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki peran signifikan di tingkat sekolah dasar (SD) dan termasuk dalam mata pelajaran yang wajib di ujian nasional. Tujuan seorang guru adalah meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Salah satu tantangan untuk mencapai tujuan ini adalah pengajaran pemahaman membaca puisi.

Menurut Yanti & Fauzyah (2016) membaca puisi bukanlah hal yang mudah bagi siswa kelas empat. Hal ini dikarenakan ketika membaca puisi, siswa kelas IV perlu memahami kata, huruf, dan maknanya dengan benar agar pengucapan, tekanan, jeda, dan intonasi mencerminkan suasana hati, emosi, dan ekspresi yang benar. Oleh karena itu, siswa sekolah dasar memerlukan dukungan guru ketika membaca puisi. Selain itu diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang siswa dalam belajar membaca puisi.

Membaca puisi merupakan bentuk pembelajaran sastra yang mengharuskan penguasaan keterampilan khusus, yakni kemampuan memahami isi bacaan. Membaca ekspresif melatih siswa mengungkapkan teks puisi secara kreatif, mengembangkan apresiasi, kemampuan vokal, dan penampilan dalam menanggapi isi puisi yang dibacanya. Keahlian ini tidak hanya mencakup kemampuan membaca secara rutin, tetapi yang lebih penting adalah kemampuan membaca dengan baik. Membaca puisi pada umumnya memiliki karakteristik yang berbeda, bahkan dalam konteks pengetahuan, kemampuan membaca puisi memiliki keunikannya sendiri. Siswa perlu memahami cara membaca puisi dengan baik, terutama saat membaca puisi. Tujuan dari pembelajaran membaca puisi adalah untuk memungkinkan siswa mengungkapkan isi dan makna puisi dengan bebas sesuai dengan ide-ide mereka sendiri. Oleh karena itu, perlu dibuat bahan ajar pembelajaran yang dapat memicu minat dan motivasi belajar siswa.

Bahan ajar memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan siswa. Hal ini tidak hanya didasarkan pada hasil akademik dan kognitif tetapi juga pada kemampuan siswa untuk membaca, memahami, menyajikan dan berpikir kritis Efendi dkk (2022). Hasanudin (2021) menyatakan bahwa bahan ajar memiliki peran yang krusial dalam proses

pembelajaran, baik dalam penyusunan yang terstruktur maupun sebagai instrumen penilaian untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keterlibatan bahan ajar dalam proses pembelajaran sangat penting untuk mempengaruhi hasil belajar siswa, dan semakin dalam pemahaman bahan ajar maka pembelajaran akan semakin efektif. Konsep penunjang pembelajaran dari beberapa sudut pandang dapat dipahami sebagai alat atau sumber yang menyalurkan atau menyampaikan informasi sehingga penerima informasi tersebut dapat menyelesaikan pembelajarannya Qifsy dkk (2023).

Menurut Ritonga (2022) salah satu media yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar adalah media animasi. Animasi dapat dipahami sebagai gerakan berurutan suatu benda mati seolah-olah benda tersebut hidup (Sukmana, 2018). Video animasi adalah rekaman visual yang memanfaatkan gerakan gambar untuk menarik minat siswa (Permatasari et al., 2019). Penerapan video animasi dalam konteks pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan mengatasi kendala-kendala terkait ruang dan waktu, menjelaskan konsep-konsep abstrak, dan memudahkan tugas-tugas guru dan siswa.

Video pembelajaran berbasis animasi merupakan sarana yang baik dalam menyampaikan pengetahuan dalam pembelajaran, juga dapat meningkatkan keterampilan transfer pengetahuan guru, menjadikan pembelajaran lebih menarik, dan mencegah siswa bosan akibat kegiatan belajar mengajar yang monoton. Video animasi merupakan media pembelajaran yang secara kreatif mengemas media audio dan visual semaksimal mungkin untuk memotivasi siswa dalam belajar dan menciptakan lingkungan pendidikan yang baik untuk memahami konten itu menyenangkan.

Perangkat pembelajaran berupa video ini adalah salah satu jenis alat bantu pembelajaran berbasis audio visual. Tujuan pengembangan penelitian ini juga mencakup memberikan dukungan kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN Sumodikaran 1 dalam mengajarkan keterampilan membaca puisi. Media ini akan disajikan dalam format file MP4. Saat video animasi diputar, akan muncul layar awal, diikuti oleh berbagai layar termasuk video pembacaan puisi.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 9 Oktober 2023, siswa kelas IV SDN Sumodikaran I sudah mempunyai ciri-ciri kepribadian yang meningkatkan imajinasi dan merangsang rasa ingin tahu, seperti halnya kepribadian seorang pembaca puisi. Selain itu penggunaan media video juga dapat mengatasi permasalahan tersebut. Keterbatasan ruang dan waktu baik dalam proses pembelajaran maupun produksi media, apalagi sesuai dengan kondisi sekolah SDN Sumodikaran I belum pernah memperkenalkan media pembelajaran berbasis video animasi. Hal ini sangat diperlukan ketika mempelajari puisi. Karena ketika siswa membaca puisi memerlukan banyak aspek selain bacaan sederhana, ekspresi wajah dan gerak tubuh mengungkapkan semangat puisi yang dibaca.

Berdasarkan uraian dasar di atas, maka peneliti mengembangkan video animasi sebagai penelitian pengembangan dengan judul "Kebutuhan Media Video Animasi Edukasi Puisi untuk Pembelajaran Membaca Antologi Puisi". Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini adalah media video animasi edukasi puisi untuk siswa kelas IV dengan materi membaca puisi. Alat bantu belajar video ini merupakan jenis alat bantu belajar audiovisual. Pengembangan penelitian ini juga diharapkan dapat membantu guru spesialis bahasa Indonesia SDN Smodiakaran I Kelas VI dalam pembelajaran membaca puisi. Media tersebut dikemas dalam format MP4. Saat memulai video, layar beranda akan ditampilkan dan kemudian dapat melanjutkan menonton, termasuk video pembacaan puisi.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah video animasi berisi rangkaian bacaan puisi yang dirancang untuk siswa Kelas IV. Penelitian pengembangan ini juga diharapkan dapat membantu guru bahasa Indonesia SDN Smodiakaran I Kelas IV dalam belajar membaca puisi. Media ini dikemas dalam format MP4, akan melihat layar pertama, Penayangan lainnya menyusul, termasuk video pembacaan puisi. Produk ini sangat membantu para guru dalam mengajarkan materi membaca puisi secara akurat dan tepat sesuai dengan kebutuhan intonasi, ekspresi wajah dan gerak tubuh saat membaca puisi. Sasaran media ini adalah siswa kelas VI. Media video ini dapat digunakan di gadget maupun komputer. Setelah dilakukan pengujian, diharapkan produk ini dapat digunakan pada semua kursus bahasa Indonesia khususnya pada pembelajaran puisi.

Dengan adanya hal tersebut, peneliti mengembangkan media video animasi pembacaan puisi kepada siswa guna membantu siswa dalam membaca puisi. Peneliti mengembangkan prototipe media baca puisi yang praktis dan jelas untuk memudahkan pengguna dalam penggunaan dan pemahaman pengoperasian media baca puisi berbasis video animasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD) dalam penelitian menuntut peneliti untuk menghasilkan produk atau jasa yang efektif. Metode penelitian dan pengembangan (RnD) adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat desain produk baru, menguji efektivitas produk yang sudah ada, serta mengembangkan dan menghasilkan produk baru (Yuliani dan Banjarnahor (2021)). Dengan mengikuti pendekatan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate), penelitian ini fokus pada Langkah Analisis kebutuhan, Desain, dan Develop (Pengembangan). Peneliti melakukan analisis data di SDN Sumodikaran 1 dan melibatkan ahli media serta ahli materi sebagai subjek pada tahap Desain pengembangan.

Metode pengumpulan data untuk menganalisis kebutuhan dalam penelitian ini melibatkan penggunaan kuesioner kebutuhan. Sementara itu, untuk tahap desain, data dikumpulkan melalui keterlibatan ahli materi dan ahli media. Validasi data pada

langkah analisis kebutuhan dan desain kebutuhan dilakukan melalui proses wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian kebutuhan pengembangan video animasi edukatif puisi dalam pembelajaran membaca puisi diperoleh melalui penyelenggaraan kuesioner. Sekolah yang menjadi fokus penelitian ini adalah SDN Sumodikaran 1. Kuesioner tersebut disebarikan kepada siswa pada tanggal 9 Oktober 2023. Berikut adalah rinciannya:

Hasil Analisis Kebutuhan media Video Animais Edukasi Puisi

Hasil analisis kebutuhan media video animasi edukasi puisi padckelas IV SDN Sumodikaran 1 untuk pemebelajaran membaca puisi memuat sebagai berikut 1) Kebutuhan Bahan Ajar 2) Kebutuhan Materi Bahan Ajar 3) Kebutuhan Penyajian Bahan Ajar 4) Kebutuhan Evaluasi 5) Kebutuhan Spesifikasi Produk. Dengan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Kebutuhan Bahan Ajar Media Vedeo Animasi Edukasi Puisi untuk pembelajaran membaca puisi

Dalam merespons kebutuhan bahan ajar keterampilan membaca antologi puisi dengan menggunakan media video animasi, hasil pengisian angket pada pertanyaan pertama menunjukkan bahwa persentase siswa yang memberikan penilaian "sangat setuju" dan "setuju" mencapai 47%, sementara persentase siswa yang kurang setuju mencapai 5%. Dengan demikian, hasil tersebut mencerminkan keseluruhan pemahaman siswa tentang manfaat media video animasi edukatif dalam meningkatkan proses pembelajaran membaca puisi. Berikut adalah ringkasan hasil jawaban dan wawancara dari siswa:

RM: "Saya ingin bertanya dengan adanya perkembangan zaman ini bagaimana jika proses belajar diselingi dengan media video animasi?"

WS: "**Setuju kak, karena dengan perkembangan zaman ini belajar sudah bisa dari mana saja apalagi jika belajarnya dengan melihat video animasi**"

RM: "Menurut adik dengan perkembangan zaman ini proses belajar melalui video animasi bisa memudahkan adik-adik dalam proses belajar karena bisa di akses melalui rumah dan bisa dipelajari kapan saja dan dimana saja?"

Dapat diketahui penggunaan video animasi dalam pembelajaran memang sangat di butuhkan pada siswa. Alasan dengan perkembangan zaman video animasi dapat digunakan dalam proses belajar dikarenakan semua siswa bisa belajar tidak

hanya didalam kelas, sehingga dapat lebih memudahkan dalam pemberian materi kepada siswa.

2. Kebutuhan materi bahan ajar media video animasi edukasi puisi untuk pembelajaran membaca puisi.

Aspek kebutuhan materi terdapat pertanyaan " Bagaimana pendapatmu jika dalam pembuatan Vidio animasi ini dikemas dengan puisi anak anak?". Berdasarkan respon siswa dijelaskan bahwa 31% siswa masuk kategori sangat setuju dan 68% siswa masuk kategori setuju. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi dalam pembelajaran membaca puisi dengan dikemas dalam puisi anak dapat memenuhi kriteria dalam proses pembelajaran. Berikut adalah hasil jawaban dan wawancara dari siswa:

RM: "Saya ingi bertanya, menurut adik-adik apakah perlu dalam pembuatan video animasi membaca antologi puisi dikemas dalam dunia anak-anak?"

Zhr: **'Perlu kak dengan dikemas tentang dunia anak-anak bisa membuat kita berimajinasi dengan kehidupan anak-anak sehingga membuat kita semua paham akan maksud dari puisi itu'**.

Alasan karena puisi-puisi yang ditulis oleh siswa sekolah dasar mengangkat topik-topik yang dekat dengan kehidupan anak-anak karena memberikan cerita yang sederhana dan manis. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan ketajaman berpikir, mengembangkan imajinasi siswa dan melek akan dunia sastra sejak dini. Dengan pembelajaran membaca antologi puisi yang dikemas dalam puisi anak-anak juga dapat merangsang minat siswa dalam belajar puisi.

3. Kebutuhan Penyajian Bahan Ajar Media Video Aipasi puisi

Pada aspek penyajian bahan ajar dapat dijelaskan bahwa presentase siswa menjawab sangat setuju 36% dan yang menjawab setuju ada 63%. Hal ini menunjukan bahwa siswa masih membutuhkan contoh-contoh puisi untuk memudahkan dalam mengingat dan memahami materi. Alasan dari salah satu siswa dicari lebih dalam denagn membrikan pertanya seperti berikut:

RM: "Saya ingin bertanya apakah perlu dalam pembuatan video animasi didalamnya dikasih contoh-contoh puisi?"

Abzr: **"Sangat perlu kak, karena kita masih belum bisa membaca puisi dengan baik dan benar jika tidak dikasih contoh puisi, dan kita masih kesulitan untuk membuat puisi sehingga dengan adanya contoh puisi bisa lebih memudahkan kita dalam membuat puisi dan membaca"**.

Alasannya karena siswa sekolah dasar masih kesulitan dalam memahami materi jika tidak mendapatkan solusi atau bantuan, dengan begitu dapat menumbuhkan kepercayaan.

4. Kebutuhan Evaluasi Media Video Animasi Edukasi Puisi

Pada aspek kebutuhan evaluasi bahan ajar dapat presentase siswa menjawab sangat setuju 89% dan yang menjawab setuju ada 5%. Hal ini menunjukkan siswa sangat setuju jika pembelajaran puisi dikemas dengan suara berbahasa Indonesia. Alasannya karena dapat membuat penyampaian materi membaca puisi sehingga kita dapat mengetahui intonasi pembacaan puisi. Alasan dari salah satu siswa dicari lebih dalam dengan membrikan pertanyaan seperti berikut:

MPS: "Bagaiman jika penyampaian media video animasi terdapat suara dengan berbahasa Indonesia?"

Hfz: " **Setuju, agar kami faham tentang materi yang disampaikan**".

5. Kebutuhan Spesifikasi Bahan Ajar Video Animasi Edukasi Puisi

Pada aspek kebutuhan spesifikasi bahan ajar presentase siswa menjawab sangat setuju 21% dan yang menjawab setuju ada 15% kurang setuju 31%. Hal ini dikarenakan tidak semua siswa sekolah dasar memiliki device pribadi untuk menyimpan video animasi. Alasan dari salah satu siswa dicari lebih dalam dengan membrikan pertanyaan seperti berikut:

MPS: "Bagaiman jika pembelajaran puisi dikemas dalam vidio animasi berbentuk MP4 (video)? "

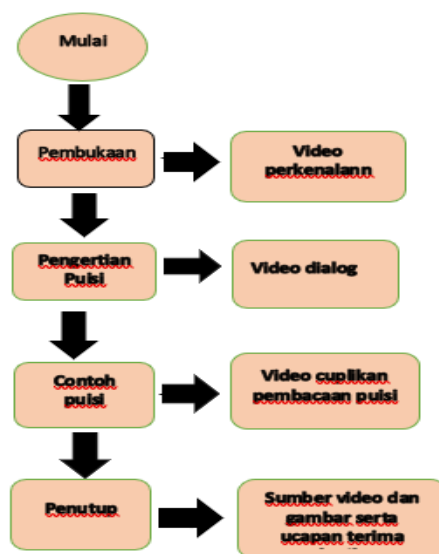
Hfz: " **Setuju, agar kami bisa mengulang-ulang kembali video apabila lupa dengan materi puisi.**

Desain media video animasi edukasi puisi untuk pembelajaran membaca puisi

Pada langkah ini, peneliti membuat representasi visual mengenai aplikasi media pembelajaran dalam bentuk flowchart dan storyboard. Penjelasan rinci mengenai hal tersebut akan disampaikan sebagai berikut:

1. Pembuatan *Flowchart*






Pada fase Desain, dimulai dengan pembuatan flowchart sebagai representasi alur pemikiran peneliti guna memfasilitasi kemudahan dalam proses pengembangan. Flowchart ini dirancang untuk mempermudah pelaksanaan selama memasuki tahap pengembangan video animasi. Rincian lebih lanjut tentang flowchart dapat ditemukan dalam gambar di bawah ini:



Alur media pada gambar tersebut dimulai dengan mulai atau *play*. Setelah mulai, pada selanjutnya akan ada pembukaan yang berisi tentang video perkenalan dari tokoh yang ada di dalam video. Pada durasi selanjutnya akan ditampilkan materi tentang pengertian puisi dan di dalam tampilan pengertian puisi terdapat dialog dua orang mengenai penjelasan puisi. Berikutnya tampilan contoh puisi terdapat cuplikan pembacaan puisi. Durasi yang terakhir yaitu penutup yang berisikan sumber video dan ucapan terima kasih.

2) Membuat Storyboard

Dalam tahap ini, termasuk perencanaan, penulisan, dan revisi storyboard bersama dengan elemen-elemen seperti tampilan, animasi, grafik, narasi, dan musik, yang kemudian akan divalidasi. Pembuatan storyboard bertujuan untuk memudahkan visualisasi ide agar lebih terstruktur. Storyboard tersebut dapat ditemukan di lampiran. Setelah mendapatkan validasi dari ahli media, proses selanjutnya adalah memasuki tahap pengembangan atau produksi video.

No	Keterangan	Visual
1.	Pada kotak pertama ini terdapat play/mulai video. Koatak ini digunakan untuk tempat memulainya video.	
2.	Pada kotak yang kedua menampilkan pembukaan yang berupa pengenalan dan sapaan kepada penonton.	
3.	Pada kotak yang ketiga yaitu masuk ke materi pengertian puisi yang berupa bentuk dialog	
4.	Kotak keempat ini terdapat contoh-contoh pembacaan puisi anak-anak.	
5.	Pada kotak yang terakhir ini penutup, kotak ini tempat berakhirnya video yang didalamnya ada ucapan terima kasih.	

Setelah tahap desain selesai, maka langkah selanjutnya yaitu memvalidasi desain media video animasi edukasi puisi. Validasi meliputi evaluasi produk yang dikembangkan oleh peneliti dan memperoleh saran perbaikan serta komentar untuk memastikan bahwa produk tersebut valid dan dapat digunakan. Validasi dilakukan oleh pakar ahli media dan ahli materi.

a. Validasi Ahli Materi

Penilaian materi media video animasi dilakukan oleh Dr. Cahyo Hasanudin, M.Pd. Evaluasi oleh ahli materi mencakup beberapa aspek, termasuk keberlanjutan isi, cara penyajian, penggunaan bahasa, dan penilaian terhadap media video animasi yang digunakan dalam pembelajaran puisi. Aspek yang dinilai pada tahap validasi media pembelajaran mencakup standar media, presentasi visual, dan substansi materi. Hasil evaluasi tersebut dipresentasikan dalam format tabel sebagaimana terlihat pada gambar di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	No. Butir
Kelayakan isi	Kesesuaian dengan (KD)	5
	Kelengkapan materi (KI)	4
	Keruntutan Materi	4
	Keakuratan Materi	4
	Mendorong keingintahuan	3
Kelayakan Penyajian	Kejelasan tujuan	3
	Gambar sesuai materi	3
	Kejelasan materi	3
	Motivasi dan daya Tarik	3
Kelayakan Bahas	Komunikatif	3
	Lugas	3
	Kejelasan kata dan kalimat	4
	Mudah dipahami	5
Penilaian pembelajaran	Unsur teks puisi	4
	Langkah menulis puisi	5
	Jumlah	51
	Jumlah yang di harapkan	70

Berdasarkan hasil rata-rata persentase data yang dihitung dari hasil verifikasi ahli materi menunjukkan tingkat keberhasilan hingga 51, sedangkan skors yang di harapkan yaitu 70.

$$P = \frac{51}{70} \times 100\%$$

$$P = 72$$

Berdasarkan tingkat konversi yang dicapai, media pembelajaran video animasi yaitu 72 dapat dikatakan “layak digunakan”,

b. Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian ahli media video animasi dilakukan oleh Yuniana Cahyaningrum, S.Kom, M.Kom. Evaluasi oleh ahli media melibatkan penilaian beberapa aspek, termasuk kualitas konten, keselarasan dengan tujuan pembelajaran, umpan balik dan adaptasi, motivasi, serta desain presentasi. Proses validasi media pembelajaran juga mencakup evaluasi standar media, presentasi visual, dan substansi materi. Hasil dari proses validasi ini disajikan dalam format tabel, sesuai dengan gambar yang terlihat di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	No · Bu tir
Kualitas isi	Akurasi	5
	Presentasi ide keseimbangan	5
	Tingkat Detail	4
	Dapat digunakan berbagai konteks	5
Penyelaras an tujuan	Keselaras an tujuan pembelajaran	5
	Aktivitas	5
	Karakteristik pembelajaran	4
Umpan balik dan adaptasi	Konten adaptif yang didorong oleh masukan peserta didik berbeda	5
Motivasi	Kemampuan meningkatkan motivasi dan menarik minat populasi pelajar	5
Desain Presentase	Desain bervariasi	5
	Ukuran Huruf memberikan informasi untuk meningkatkan pembelajaran	5
	Mengefisienkan mental	4
	Jumlah	57
	Jumlah yang diharapkan	70

Berdasarkan hasil rata-rata persentase data yang dihitung dari verifikasi ahli media adalah 57 menunjukkan tingkat keberhasilan hingga.

$$P=57\% \times 100\%$$

$$70$$

$$P= 81$$

Berdasarkan tingkat konversi yang dicapai, media pembelajaran video animasi adalah 81 dapat dikatakan "layak digunakan".

Develop pengembangan media video animasi edukasi puisi

Setelah perencanaan, tahap ini melibatkan pengembangan materi pembelajaran dalam bentuk lingkungan pembelajaran animasi berbasis video untuk situs web atau aplikasi Cap Cut, sesuai dengan desain yang diinginkan. Oleh karena itu, pada tahap ini perlu menggabungkan teks, gambar, dan video. Proses ini dimulai dengan menciptakan karakter animasi menggunakan aplikasi CapCut, lalu menambahkan elemen warna yang sesuai ke dalam video animasi. Selanjutnya, dibuat latar belakang video animasi pada bagian awal dan akhir video tersebut. Video yang dibuat meliputi pembacaan puisi dan penjelasan puisi lainnya. Kemudian tambahkan rekaman audio ke video dan tambahkan kebisingan latar belakang untuk membuat animasi lebih menarik.

SIMPULAN

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa untuk memahami kebutuhan dan merancang media pembelajaran Video Animasi Edukasi Puisi, dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut: 1) mengevaluasi kebutuhan media melalui penggunaan kuesioner (angket), 2) merancang media dengan mengimplementasikan flowchart dan storyboard, serta melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, dan 3) mengembangkan serta membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut.

REFERENSI

- Anggara, R. W. (2021). Penerapan metode demonstrasi untuk meningkatkan kemampuan membaca puisi pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1012-1018. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1331>.
- Efendi, A. Y., Adisel, A., & Syafri, F. S. (2022). Pengembangan bahan ajar video animasi berbasis pendidikan karakter pada materi sistem persamaan linier. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, 5(1), 1-11. Doi: <https://doi.org/10.31539/judika.v5i1.2816>.
- Hasanudin, C., Subyantoro, S., Zulaeha, I., & Pristiwati, R. (2021). Strategi menyusun bahan ajar inovatif berbasis *mobile learning* untuk pembelajaran mata kuliah keterampilan menulis di abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*

- (PROSNAMPAS). 4(1), 343-347. Retrived from: <http://pps.unnes.ac.id/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes/>.
- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan media pembelajaran video animasi *hands move* dengan konteks lingkungan pada mapel IPS. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34-48. <http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100>.
- Qifsy, L. A., Hidayati, A., & Saputra, A. (2023). Pengembangan media video animasi pada mata pelajaran IPAS Kelas IV SD. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(2), 762-769. Doi: <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i2.1124>.
- Ritonga, SM (2022). Pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi menulis puisi kelas X SMA. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 2 (2), 77-85. Doi <https://doi.org/10.57251/sin.v2i2.470>.
- Sukmana, J. (2018). Metode 2d *hybrid animaton* dalam pembuatan film animasi di *Macromedi Flash Mx. Pseudocode*, 5(1), 29-36. Doi: <https://doi.org/10.33369/Pseudocode.5.1.29-36>.
- Yanti, P. G., & Fauzyah, D. R. (2016). Pengaruh tingkat kepercayaan diri (*Selfconfidence*) terhadap kemampuan membaca puisi. *Lingua: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 12(2), 133-140. DOI: <https://doi.org/10.15294/lingua.v12i2.9083>.
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (RND) dalam bimbingan dan konseling. *Quanta*, 5(3), 111-118. Doi: <https://doi.org/10.22460/q.v5i3p111-118.3051>.