



# Prosiding

## Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



## Kebutuhan dan Desain Video Animasi Kancil dan Babi pada Teks Cerita Imajinatif

Laily Kusumaning Ayu<sup>1</sup>, Laily Zaitin Nukha<sup>2</sup>, Lia Monika<sup>3</sup>, Cahyo Hasanudin<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro

[lailyzaitinnukha@gmail.com](mailto:lailyzaitinnukha@gmail.com), [liamonika999@gmail.com](mailto:liamonika999@gmail.com)

**Abstrak**— Penelitian ini bertujuan untuk kebutuhan dan desain video animasi Kancil dan Babi, serta mengetahui Tingkat kelayakan media yang akan dikembangkan. Penelitian ini termasuk penelitian RnD dengan menerapkan metode ADDIE, namun pada penelitian ini, hanya dijelaskan pada langkah analisis kebutuhan, desain, dan Develop. Instrumen penelitian ini menggunakan angket untuk mengevaluasi kualitas pada materi dan media. Subjek penelitian ini adalah Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Bojonegoro, subjek langkah pada desain pembelajaran yaitu ahli materi, dan ahli media. Hasil penelitian pengembangan video animasi Kancil dan Babi pada teks cerita imajinasi yaitu: 1) hasil analisis kebutuhan pada video animasi menunjukkan bahwa siswa setuju jika media video animasi Kancil dan Babi digunakan, 2) desain video animasi media video animasi menggunakan kerangka yaitu *Flowchart* dan *Storyboard*, selain itu, hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa video animasi Kancil dan Babi termasuk kedalam kategori layak digunakan, 3) tahap develop (Pengembangan) media video animasi dibuat dengan durasi 3 menit menggunakan aplikasi Leonardo ai untuk membuat gambar 3 dimensi menggunakan teknologi ai sehingga gambar yang dihasilkan bisa sesuai dengan isi cerita. Selain itu, pembuatan media ini juga menggunakan aplikasi runway ml, aplikasi ini bisa membuat gambar menjadi video berdurasi 4 detik.

**Kata kunci** – video animasi , cerita imajinatif

**Abstract**— This study aims to develop an animated video of Deer and Pig, and determine the level of media feasibility to be developed. This research includes RnD research by applying the ADDIE method, but in this study, only explained in the steps of needs analysis, design, and Develop. This learning media uses a questionnaire to evaluate the quality of the material and media. The subjects of this research are seventh grade students of SMP Negeri 6 Bojonegoro, the subject of the learning design steps are material experts, and media experts. The results of research on the development of Kancil and Babi animated videos on imaginary story texts, namely: 1) the results of the needs analysis on the animated video show that students agree if the Kancil and Babi animated video media is used, 2) the design of the animated video of the animated video media uses a framework, namely *Flowchart* and *Storyboard*, in addition, the results of the validation of material experts and media experts show that the Kancil and Babi animated video is included in the category worth using, 3) the develop stage (Development) of animated video media is made with a duration of 3 minutes using the Leonardo ai application to create 3-dimensional images using ai technology so that the resulting images can match the content of the story. In addition, the creation of this media also uses the runway ml application, this application can make images into 4-second videos.

**Keywords** – animated videos, imaginative stories

## PENDAHULUAN

Pada pembelajaran menulis di sekolah, menulis teks narasi (cerita imajinasi) adalah hal yang perlu dianut oleh siswa SMP Kelas VII karena menjadi salah satu syarat untuk belajar bahasa Indonesia. Hutagaol & Lubis (2018) menyatakan bahwa Teks narasi (cerita khayalan) atau disebut juga cerita fantasi merupakan suatu karya tulis dibangun menggunakan cerita umum tetapi dengan imajinasi dan hanya sebuah fantasi. Lestari (2022) menyatakan bahwa Imajinasi adalah kekuatan pikiran untuk membayangkan atau menciptakan gambaran lukisan, karangan, dan lain-lain, peristiwa berdasarkan kenyataan atau pengalaman siswa. Cahyaningrum & Setyaningsih (2019) menyatakan bahwa cerita imajinasi adalah cerita yang memuat peristiwa fiktif berdasarkan imajinasi pengarangnya. Jadi teks narasi atau teks imajinatif merupakan cerita masalah yang dibangun menggunakan cerita umum melalui imajinasi atau pengalaman siswa. Jadi, teks imajinatif adalah jenis teks yang menggambarkan cerita, baik itu berdasarkan pengalaman pribadi atau imajinasi.

Media merupakan sarana penyampaian informasi dan materi pendidikan dalam proses belajar mengajar dari guru kepada siswa. Mengingat sulitnya mata pelajaran dan penggunaan lingkungan belajar yang baru, maka diperlukan inovasi pendidikan, salah satunya adalah penggunaan media video animasi kreatif. Apriansyah (2020) menyatakan bahwa video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan visual untuk menarik perhatian siswa, dapat menyajikan objek secara detail dan membantu memahami pelajaran yang sulit. Agustien (2018) menyatakan bahwa Animasi adalah suatu objek statis yang diproyeksikan sebagai gambar bergerak yang tampak hidup kepada tokohnya, terbuat dari beberapa rangkaian gambar yang berubah-ubah secara teratur dan bergantian sesuai dengan desainnya sehingga video yang ditampilkan menjadi lebih beragam, menarik, dan berwarna. gambar yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Palimbong et al (2020) menyatakan bahwa Video animasi bersifat simbolis simbol verbal, simbol visual, dan simbol gerak dilengkapi dengan suara, yang bisa diulang kapan saja untuk memiliki efek hidup dan menabung pesan yang dipelajari. Jadi, dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan media bergerak yang digabung dengan media audio visual sehingga dapat menyajikan objek secara detail, menarik dan beragam.

Kata animasi berasal dari kata kerja latin animare yang berarti "menghidupkan atau mengisi nafas". jenis-jenis animasi menurut Purwanti & R (2016) yaitu: 1) Animasi 2D. Salah satu jenis animasi yang lebih dikenal dengan kartun, dibuat dengan menggunakan teknik animasi gambar tangan atau animasi cel, diambil langsung pada film atau secara digital. 2) Animasi 3D. Merupakan evolusi dari animasi 2D yang terjadi berkat teknologi yang sangat cepat. Dan itu terlihat lebih nyata daripada 2D.

Kelebihan dan kekurangan video animasi menurut Tika & Armaini (2019) yaitu: Kelebihan media video animasi 1) Video dapat digunakan dalam jangka waktu lama dan kapan saja jika materinya bagus konten dalam video ini masih mengacu pada materi yang ada, 2) Membantu siswa memahami topik dan membantu guru dalam prosesnya sedang belajar, 3) Video edukasi dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas dalam beberapa hal menggunakannya di jejaring sosial YouTube, 4) Media pembelajaran yang sederhana dan menyenangkan. Kekurangan media video animasi 1) Pembuatan video edukasi membutuhkan biaya yang cukup besar, 2) Hanya dapat digunakan dengan sumber daya komputer dan memerlukan bantuan proyektor dan

speaker ketika digunakan dalam pembelajaran di kelas, 3) Dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk membuat suatu proses produksi video Pendidikan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian RnD dengan metode ADDIE, namun penelitian ini hanya menjelaskan langkah-langkah analisis kebutuhan, desain, dan pengembangan. Penelitian RnD merupakan klasifikasi penelitian yang ampuh untuk mengembangkan praktik implementasi media pembelajaran (Sukmadinata dalam Hayyuningtyas & Batubara, 2021). Subjek penelitian untuk analisis data adalah siswa kelas VII SMP Negeri 6 Bojonegoro, dan subjek untuk tahap desain pembelajaran adalah ahli materi dan ahli media.

Metode pengumpulan data pada tahap analisis kebutuhan menggunakan angket kebutuhan, dan metode pengumpulan data pada tahap perancangan menggunakan angket ahli materi dan ahli media. Teknik validasi data pada langkah analisis kebutuhan dan desain menggunakan wawancara.

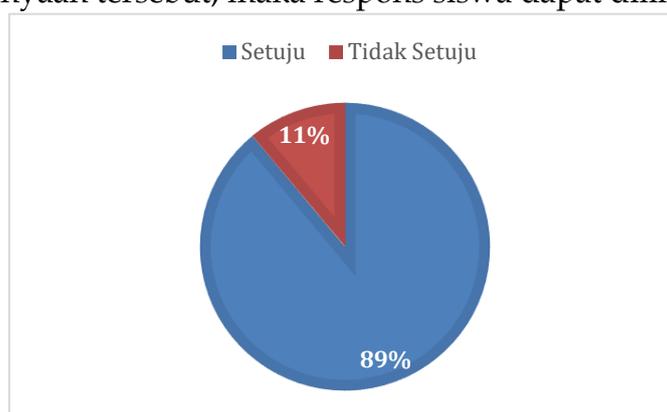
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Analisis Kebutuhan dan Desain Video Animasi Kancil dan Babi

Hasil analisis kebutuhan pengembangan video animasi kancil dan babi pada teks cerita imajinasi mencakup enam aspek, yaitu, 1) aspek kebutuhan media video animasi kancil dan babi, 2) aspek kebutuhan materi bahan ajar, 3) aspek kebutuhan penyajian bahan ajar, 4) aspek kebutuhan komponen kebahasaan, 5) aspek kebutuhan evaluasi, 6) kebutuhan spesifikasi produk. Keenam aspek tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

#### 1. Aspek Kebutuhan Media Video Animasi Kancil dan Babi

Aspek kebutuhan media video animasi kancil dan babi dengan tiga pertanyaan. Kedua pertanyaan tersebut dapat dilihat berdasarkan dari umpan balik siswa. Umpan balik siswa mengenai aspek kebutuhan bahan ajar terdapat tiga pertanyaan yaitu, pertanyaan pertama tentang "Sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi apakah pembelajaran menggunakan video animasi masih perlu dikembangkan?". Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka respons siswa dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 kebutuhan media animasi kancil dan babi

Menurut gambar 1 bisa dideskripsikan bahwa presentase siswa menjawab setuju sebanyak 89% atau 26 siswa, presentase siswa menjawab tidak setuju sebanyak 11% atau 3 siswa. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar siswa sependapat jika pembelajaran menggunakan video animasi masih perlu untuk dikembangkan.

Di kolom alasan, 26 dari 29 siswa memberikan jawaban yang sama. Alasan itu adalah bahwa pembelajaran menggunakan video animasi masih perlu dikembangkan, karena sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Alasan dari salah satu siswa digali lebih dalam memberikan pertanyaan seperti kutipan wawancara berikut ini.

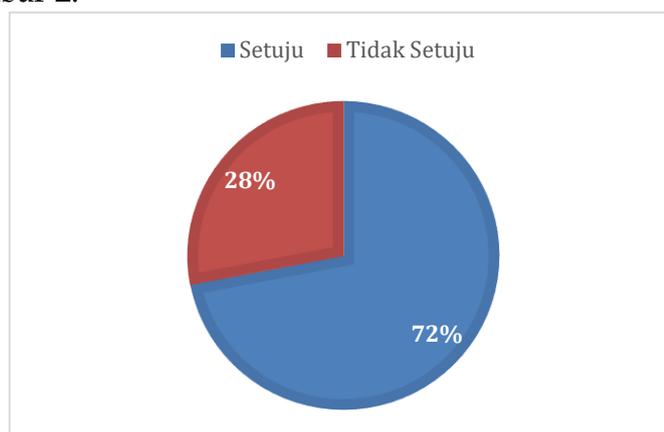
P: "Saya ingin bertanya, mengapa pembelajaran menggunakan video animasi masih perlu dikembangkan?"

S: "**Agar pembelajaran di sekolah menjadi lebih menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan zaman saat ini**"

P: "Berarti Menurut kamu, jika pembelajaran menggunakan video animasi dikembangkan, pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan terasa lebih modern?"

S: "**Iya kak**".

Pertanyaan kedua tentang "Apakah pembelajaran menggunakan video animasi lebih menarik dari buku?". Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka respons siswa dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Respons siswa tentang pembelajaran menggunakan video animasi.

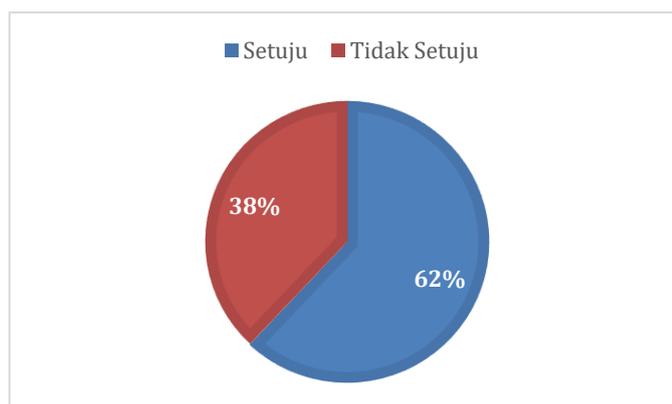
Menurut gambar 2 bisa dideskripsikan bahwa presentase siswa menjawab setuju sebanyak 72% atau 21 siswa, presentase siswa menjawab tidak setuju sebanyak 28% atau 8 siswa. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar siswa sependapat jika pembelajaran menggunakan video animasi lebih menarik dari buku.

Di kolom alasan, 21 dari 29 siswa memberikan jawaban yang sama. Alasan itu adalah bahwa pembelajaran menggunakan video animasi lebih menarik dari buku. Alasan dari salah satu siswa digali lebih dalam memberikan pertanyaan seperti kutipan wawancara berikut ini.

P: "Saya ingin bertanya, mengapa kamu setuju pembelajaran menggunakan video animasi lebih menarik dari buku?"

S: "**Agar pembelajaran di kelas lebih menarik dan menyenangkan**".

Pertanyaan ketiga adalah tentang "Bagaimana responmu jika pembelajaran menggunakan video animasi kancil dan babi diterapkan di sekolahmu?". Berdasarkan pertanyaan tersebut respon siswa dapat dilihat di gambar 3.



Gambar 3 Respon siswa dalam pembelajaran animasi

Menurut gambar 3 tersebut dapat diamati persentase siswa menjawab setuju adalah sebanyak 62% atau 18 siswa dan persentase siswa menjawab tidak setuju adalah 38% atau 11 siswa. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar siswa sependapat jika pembelajaran menggunakan video animasi diterapkan di sekolah mereka.

Di kolom alasan, 18 dari 29 siswa memberikan jawaban yang sama. Alasan itu adalah bahwa mereka setuju jika pembelajaran menggunakan video animasi diterapkan di sekolah mereka. Alasan dari salah satu siswa digali dalam salah satu pertanyaan wawancara di bawah ini.

P: "Saya ingin bertanya, mengapa kamu setuju jika pembelajaran menggunakan video animasi diterapkan di sekolahmu?"

S: "Karena saya ingin mendapatkan pengalaman baru dan saya yakin jika pembelajaran menggunakan video animasi akan lebih menyenangkan dan siswa bisa memperoleh pengalaman belajar yang seru"

## 2. Aspek Kebutuhan Materi Bahan Ajar

Aspek kebutuhan materi bahan ajar dicari dengan dua pertanyaan. Dua pertanyaan tersebut dapat dilihat berdasarkan dari umpan balik siswa. Umpan balik siswa mengenai aspek kebutuhan materi bahan ajar terdapat dua pertanyaan yaitu, pertanyaan tentang "Bagaimana pendapat kamu, jika cerita imajinatif kancil dan babi bisa dipahami dengan video animasi? ". Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka respons siswa dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Respons siswa tentang pemahaman cerita imajinatif kancil dan babi dalam video animasi.

Menurut gambar 4 bisa dideskripsikan bahwa presentase siswa menjawab setuju sebanyak 68% atau 20 siswa, presentase siswa menjawab tidak setuju sebanyak 32% atau 9 siswa. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar siswa sependapat jika cerita imajinatif kancil dan babi bisa dipahami dengan menggunakan video animasi.

Di kolom alasan, 20 dari 29 siswa memberikan jawaban yang sama. Alasan itu adalah bahwa mereka setuju jika cerita imajinatif kancil dan babi bisa dipahami dengan menggunakan video animasi. Alasan dari salah satu siswa digali lebih dalam memberikan pertanyaan seperti kutipan wawancara berikut ini.

P: "Saya ingin bertanya, mengapa kamu setuju jika cerita imajinatif kancil dan babi bisa dipahami dengan menggunakan video animasi?"

S : **"Saya setuju, karena video animasi menyajikan cerita kancil dan babi yang menarik sehingga mudah dipahami"**

Pertanyaan yang kedua adalah "Bagaimana pendapatmu jika dalam video animasi kancil dan babi hanya menggunakan kancil dan babi sebagai tokoh?". Berdasarkan pertanyaan tersebut respon siswa dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5 Respon siswa terhadap penggunaan tokoh dalam video animasi

Berdasarkan gambar tersebut dapat dijelaskan bahwa persentase siswa menjawab setuju adalah 34% atau 10 siswa sedangkan persentase siswa menjawab tidak setuju adalah 66% atau 19 siswa. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar siswa tidak sependapat jika tokoh dalam video animasi hanya kancil dan babi.

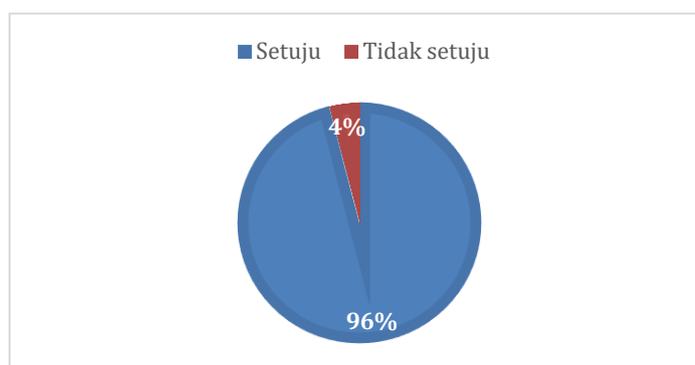
Pada kolom alasan, 19 dari 29 siswa memberikan jawaban yang sama. Alasan itu adalah bahwa mereka tidak setuju jika cerita imajinatif kancil dan babi hanya melibatkan dua tokoh. Alasan dari salah satu siswa digali lebih dalam dengan memberikan pertanyaan wawancara berikut ini.

P : "Saya ingin bertanya, mengapa kamu tidak setuju jika video animasi kancil dan babi hanya melibatkan dua tokoh?"

S : "Saya tidak setuju, karena akan lebih menarik jika video animasi melibatkan lebih banyak tokoh sehingga membuat video animasi lebih berwarna"

### 3. Aspek Kebutuhan Penyajian Bahan Ajar

Aspek kebutuhan penyajian bahan ajar dicari dengan dua pertanyaan. Kedua pertanyaan tersebut dapat dilihat berdasarkan dari umpan balik siswa. Umpan balik siswa mengenai aspek kebutuhan bahan ajar terdapat dua pertanyaan yaitu, pertanyaan pertama tentang "Bagaimana pendapat kamu, jika cerita imajinatif kancil dan babi disajikan dalam video animasi sehingga bisa memenuhi bahan ajar yang ada?". Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka respons siswa dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Respons siswa jika cerita imajinatif kancil dan babi disajikan dalam bentuk video animasi.

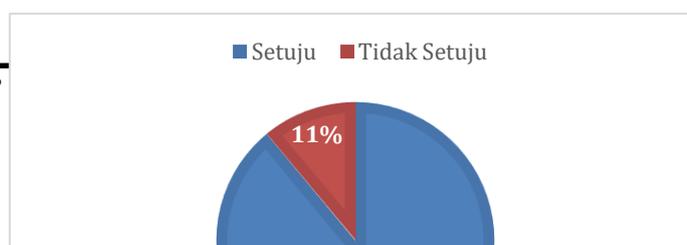
Berdasarkan gambar di atas dapat dijelaskan bahwa presentase siswa menjawab setuju sebanyak 96% atau 28 siswa, presentase siswa menjawab tidak setuju sebanyak 4% atau 1 siswa. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar siswa sependapat jika cerita imajinatif kancil dan babi disajikan dalam bentuk video animasi.

Pada kolom alasan, 28 dari 29 siswa memberikan jawaban yang sama. Alasan itu adalah bahwa mereka setuju jika cerita imajinatif kancil dan babi disajikan dalam bentuk video animasi. Alasan dari salah satu siswa digali lebih dalam memberikan pertanyaan seperti kutipan wawancara berikut ini.

P: "Saya ingin bertanya, mengapa kamu setuju jika cerita imajinatif kancil dan babi disajikan dalam bentuk video animasi?"

S: "Saya setuju, karena akan membuat cerita lebih menarik dan juga pembelajaran menjadi lebih seru"

Pertanyaan kedua tentang "Bagaimana pendapat kamu, jika kancil dan babi disajikan dalam bentuk video animasi yang dilengkapi dengan alur dan tokoh yang menarik?". Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka respons siswa dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7 Respons siswa jika video animasi kancil dan babi dilengkapi dengan alur dan tokoh yang menarik.

Berdasarkan gambar di atas dapat dijelaskan bahwa presentase siswa menjawab setuju sebanyak 89% atau 26 siswa, presentase siswa menjawab tidak setuju sebanyak 11% atau 3 siswa. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar siswa sependapat jika video animasi kancil dan babi dilengkapi dengan alur dan tokoh yang menarik.

Pada kolom alasan, 26 dari 29 siswa memberikan jawaban yang sama. Alasan tersebut ialah video animasi kancil dan babi dilengkapi dengan alur dan tokoh yang menarik. Alasan dari salah satu siswa digali lebih dalam memberikan pertanyaan seperti kutipan wawancara berikut ini.

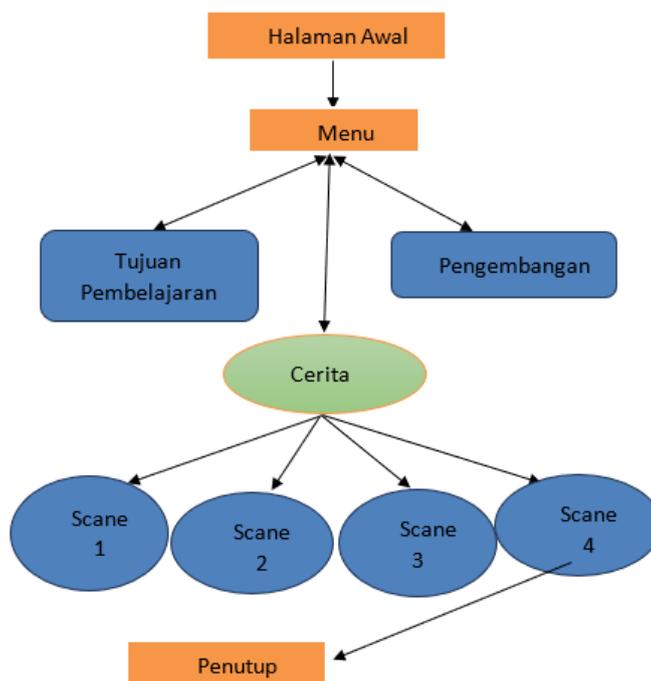
P: "Saya ingin bertanya, mengapa kamu setuju jika video animasi kancil dan babi dilengkapi dengan alur dan tokoh yang menarik?"

S: "Supaya ceritanya lebih menarik kak"

## B. Desain Media Video Animasi Kancil dan Babi

### a. *flowchart*

*Flowchart* atau bisa disebut diagram mengalir adalah salah satu jenis diagram yang menunjukkan langkah-langkah atau bisa disebut sebagai algoritma melakukan suatu instruksi yang berkaitan dengan sistem. Pelaku dalam analisis sistem memanfaatkan *flowchart* sebagai dokumentasi untuk menggambarkan sebuah logika dalam sebuah sistem yang akan diberikan kepada perancang. Bisa disebut *flowchart* dapat menolong untuk menuturkan solusi pada masalah yang akan terjadi atau bisa terjadi dalam menciptakan sebuah sistem. Yang paling mendasar, *flowchart* dilukiskan sebagai simbol-simbol, dan pada simbol-simbol itu mewakili salah satu proses yang ada. Selain itu, untuk mengaitkan proses satu ke proses berikutnya bisa dilukiskan dengan sebuah garis yang bisa menghubungkan. Manfaat adanya *flowchart*, setiap proses bisa dilukiskan dengan jelas. Disamping itu, saat ada tambahan dalam proses baru bisa dilakukan menggunakan flow chart.



Gambar 4.11 Flow Chart

Alur pembelajaran cerita imajinatif dengan menggunakan media video animasi bisa dilihat pada *flowchart* di atas. Yang pertama adalah halaman awal, halaman awal pada video animasi ini akan menampilkan sebuah sampul video yang di dalamnya terdapat gambar kancil dan babi, judul, dan juga latar yang bertempat di hutan. Selanjutnya adalah menu utama, menu utama berisi tentang tujuan pembelajaran dan pengembangan, sebelum masuk ke dalam video animasi, akan dijelaskan terlebih dahulu apa tujuan dari pembelajaran ini, manfaatnya, serta pengembangan apa yang akan dilakukan didalamnya. Masuk ke menu ketiga yaitu cerita, di bagian ini cerita kancil dan babi akan ditampilkan dalam media video animasi, terdapat beberapa scene di dalamnya termasuk orientasi, komplikasi, resolusi, dan re-orientasi. Setelah menu ketiga selesai, beralih ke menu keempat yaitu penutup, yang merupakan ucapan terima kasih dan juga amanat.

#### b. Storyboard

*Storyboard* merupakan sebuah alternatif yang digunakan untuk membuat sketsa kalimat sebagai alat perancangan. Papan cerita menggunakan alat bantu berupa narasi dan juga visualisasi pada suatu media hingga mengkoordinasi naskah dan juga visualisasi. Papan cerita bisa memudahkan kita memiliki rancangan dari suatu cerita seperti halnya membuat sketsa.

Scane	Visual	Audio/Narasi
1	Gajah, kelinci, dan ayam sedang berbincang lalu, datanglah seekor babi yang sangat ditakuti oleh hewan-hewan lainya karena babi tersebut	<b>Babi:</b> " Siapa yang berani melanwanku?"

	<p>sangat kuat, mempunyai taring yang sangat tajam dan Panjang. Kemudian babi menantang hewan-hewan tersebut.</p> 	
2	<p>Kemudian datanglah seekor kancil. Lalu babi menyombongkan diri karena dia merasa paling kuat. Dengan kesombongan babii tersebut kancil menantang babi untuk bertanding siapa yang paling kuat. Dan babi menyetujui tantangan dari kancil</p> 	<p><b>Babi:</b> " Hei kau binatang kecil! Dari mana saja kau?"  <b>Kancil:</b> " Aku sedang berjalan-jalan mencari udara segar."  <b>Babi:</b> ' Mengapa kamu tidak mengajakku?"  <b>Kancil:</b> " Aku lebih senang berjalan-jalan sendirian, untuk apa aku mengajak kamu?"  <b>Babi:</b> " Apa yang kamu katakan? Apakah kamu tidak tahu bahwa aku ini Raja hutan? Aku sangat di takuti di sini "  <b>Kancil:</b> " Mengapa aku harus merasa takut padamu? Kekuatan yang kamu miliki sama seperti kekuatan yang mereka miliki! "  <b>Babi:</b> " Dasar kau binatang kecil yang bodoh! sepertinya aku sangat lapar dan aku lihat dagingmu sangat lezat."  <b>Kancil:</b> " Kamu menginginkan dagingku? Baiklah, tapi dengan satu syarat! Kamu harus mengalahkanku dalam sebuah pertandingan yang akan kita lakukan besok! Besok kita akan bertanding, siapa yang lebih kuat, jika kamu yang menjadi pemenangnya, kamu boleh memakan dagingku. Tapi, jika aku yang menang, kamu harus tunduk padaku!"</p>

		<b>Babi:</b> " Hahaa.. lumayan bagus usul mu ini hei binatang kecil"
3	<p>Sebelum pertandingan dimulai, beberapa hari yang lalu kancil membuat topeng yang mirip dengannya. Sehingga setiap hewan yang melihat akan mengira itu kancil.</p> 	
4	<p>Keesokan harinya semua telah berkumpul, mereka tidak sabar ingin menonton kancil dan babi bertanding. Penonton bersorak ria setelah itu gajah memmemberi aba-aba pertandingan pun dimulai. Babi melakukan kecurangan dengan menangkap kancil, tetapi anehnya kancil tidak menghindar. Akhirnya kancil jatuh dan bangkit lagi. sementara kaki babi terluka dan dia sangat kesakitan dan tidak sanggup melanjutkan pertandingan. Akhirnya kancil lah yang menjadi pemenangnya.</p> 	<p>Suara tepuk tangan <b>Gajah:</b> "Siap semua? Mulai!"</p>

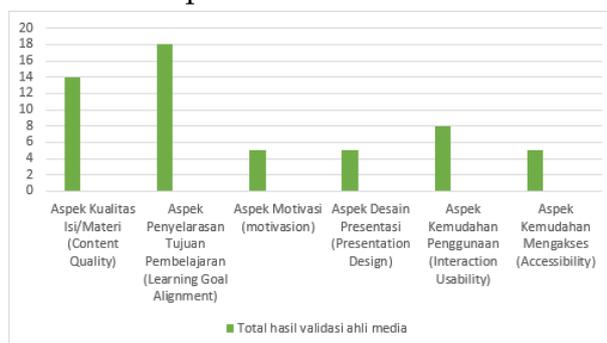
Tabel 1 *Story Board*

Kemudian dilakukan validasi pada ahli materi dan ahli media. Secara keseluruhan ahli materi memberikan secara layak sehingga adanya revisi.

### c. Nilai Validasi Ahli Materi dan Media

#### a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media adalah Ibu Yuniana Cahyaningrum, S. Kom, M. Kom. Berikut ini hasil validasi dari ahli media pada media video animasi Kancil dan Babi.

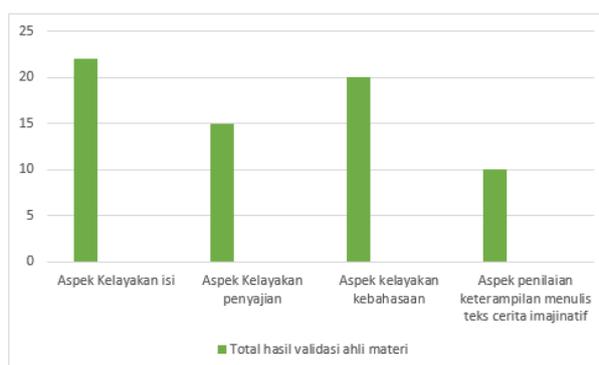


Gambar 8 Penilaian Kelayakan Media

Pada gambar diatas, menunjukkan skor ahli media paling banyak berjumlah 18, sedangkan paling sedikit berjumlah 5. Untuk ahli media tidak memberikan kritik maupun saran untuk angket tersebut. Jadi, validasi ahli media tidak ada perbaikan atau revisi.

#### b. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi adalah Bapak Dr. Cahyo Hasanudin, M.Pd. Berikut ini hasil validasi dari ahli materi pada media video animasi Kancil dan Babi.

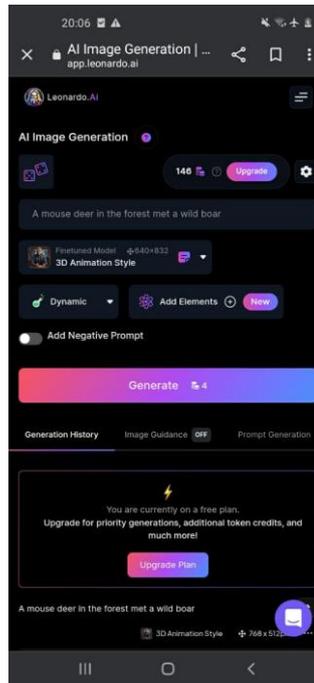


Gambar 9 Penilaian Kelayakan Materi

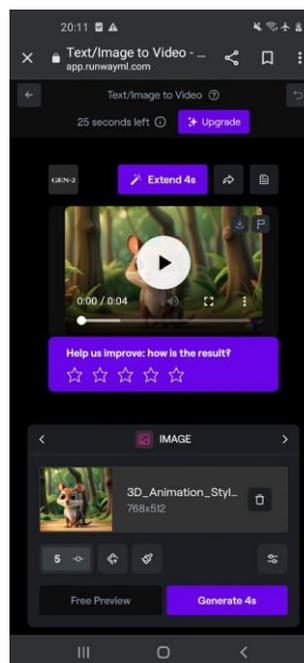
Pada gambar diatas, pada aspek kelayakan isi menunjukkan skor paling banyak yang berjumlah 22, dedangkan paling sedikit berjumlah 10. Untuk ahli materi tidak memberikan kritik maupun saran untuk angket tersebut. Jadi, validasi ahli materi tidak ada perbaikan atau revisi.

### C. Develop (Pengembangan)

Develop pengembangan media yang akan dikembangkan adalah video animasi kancil dan babi. Video animasi ini dibuat dengan durasi 3 menit menggunakan Web Leonardo Ai untuk membuat gambar 3 dimensi menggunakan teknologi ai sehingga gambar yang dihasilkan bisa sesuai dengan isi cerita, cara menggunakan Web ini adalah dengan mengetik kata kunci atau bisa disebut sebagai adegan tertentu dalam cerita. Selain itu, pembuatan media ini juga menggunakan Web RunwayML, aplikasi ini bisa membuat gambar menjadi video berdurasi 4 detik.



Gambar 4.11 Web Leonardo Ai



Gambar 4.12 RunwayML

## SIMPULAN

Analisis kebutuhan Pengembangan Video Animasi Kancil dan Babi pada Teks cerita Imajinatif dimulai dengan menggunakan flowchart, storyboard, dan develop (pengembangan). 1. Flowchart, flow chart dilukiskan sebagai simbol-simbol, dan pada simbol-simbol itu mewakili salah satu proses yang ada, 2. Story Board, papan cerita menggunakan alat bantu berupa narasi dan juga visualisasi pada suatu media hingga mengkoordinasi naskah dan juga visualisasi, 3. Rancangan video animasi kancil dan babi disesuaikan berdasarkan cerita imajinatif. Spesifikasi video animasi dirancang dengan membuat tokoh animasi kancil dan babi dan dilanjutkan dengan merancang cerita tersebut, terdapat tokoh kancil yang cerdik dan tokoh babi yang jahat video animasi tersebut dibuat dari media Leonardo ai. Video animasi yang dikembangkan diharapkan dapat memenuhi kriteria: menarik dan efektif.

## REFERENSI

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9-18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>.
- Cahyaningrum, F. D., & Setyaningsih, N. H. (2019). Pengembangan Modul Menulis Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai Konservasi bagi Peserta Didik SMP Fajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 104-115. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/24018>.
- Hayyuningtyas, K. & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint dan Ispring di Android untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Ipa di Kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan Ibtodaiyah*. 3(1). <http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ibtida/article/view/4804>.
- Hutagaol, P., & Lubis, F. (2018). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Narasi (Cerita Imajinasi) dengan Menggunakan Media Komik. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I Unimed*, 2(1), 160-166. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/38813>.
- Lestari, S. (2022). Pengaruh Metode Sugesti Imajinasi terhadap Kemampuan Menulis Teks Puisi Siswa Kelas X SMK Negeri 5 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1), 1349-1358. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.8455>.
- Palimbong, Y. W., Saud, S., & Saleh, N. (2020). Penerapan Media Video Animasi dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas II SMAN 11 Makasar. *Diss. Universitas Negeri Makassar, Pembimbing I*, 1(10). [http://eprints.unm.ac.id/19283/1/Artikel\\_Yunita\\_Wulandari\\_Palimbong.pdf](http://eprints.unm.ac.id/19283/1/Artikel_Yunita_Wulandari_Palimbong.pdf).
- Purwanti, R., & R, N. (2016). Video Animasi Stop Motion Sebagai Media Pembelajaran Pada Kampanye Pengenalan Tertib Berlalu Lintas Bagi Remaja Pengendara Sepeda Motor. *Widyakala Journal*, 3 (1). <https://doi.org/10.36262/widyakala.v3i0.19>.

Tika, Y., & Armaini. (2019). Media Video Animasi dalam Pendidikan Seks Anak dengan Hambatan Kecerdasan Ringan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 7(1), 41-46. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/102506>.