

**MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS KEPEDULIAN LINGKUNGAN
PADA PEMBELAJARAN DONGENG UNTUK SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR DI KOTA SEMARANG**

*(Animated Video Media Of Children Based On Environmental Concerns On
Dongeng Learning For First Class Private School Students In Semarang City)*

Kuntarti Endah Sarini, Suwandi, Asropah

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Bahasa dan Seni Universitas PGRI Semarang

Pascasarjana Universitas PGRI Semarang

kuntartiendah3@gmail.com, dr_suwandi2@yahoo.com, asropah@upgris.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan 1) mendeskripsikan penggunaan media video animasi anak berbasis kepedulian lingkungan pada pembelajaran dongeng untuk siswa kelas IV sekolah dasar di Kota Semarang saat sekarang ini, 2) mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa dalam pengembangan media video animasi anak berbasis kepedulian lingkungan pada pembelajaran dongeng untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar di Kota Semarang, 3) mendeskripsikan prototipe media video animasi anak berbasis kepedulian lingkungan pada pembelajaran dongeng untuk siswa kelas IV sekolah dasar di Kota Semarang. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) mengadopsi dari Sugiyono yang meliputi langkah-langkah sebagai berikut : 1) Studi Pendahuluan, yakni studi literatur dan studi lapangan, 2). Studi Pengembangan, meliputi: (1) desain produk awal, (2) koreksi desain dari para pakar, (3) revisi desain, (4) uji coba terbatas, (5) *Focus Grup Diskusi* (FGD), dan (6) revisi produk. Hasil penilaian validasi pakar/ahli menunjukkan presentase keseluruhan yang didapat adalah 95,6% atau jika dikonversikan ke dalam kriteria atau kategori mendapat predikat layak diujicobakan. Setelah divalidasi, media pembelajaran diujicobakan di sekolah yang diteliti dan mendapatkan penilaian guru kelas IV di dua sekolah tersebut, didapatkan hasil yaitu kelayakan penyajian media pembelajaran bagi guru mendapat nilai 96%, sedangkan hasil respon siswa mendapat nilai 89%, jika dikonversikan kedalam kriteria atau kategori mendapat predikat layak

Kata Kunci : Media, Video, Animasi, Kepedulian Lingkungan, Dongeng

ABSTRACT

This study aims to 1) describe the use of child animation video media based on environmental awareness in teaching fairy tales for fourth grade students of elementary schools in Semarang City today, 2) describe the needs of teachers and students in developing child animation video media based on environmental awareness in learning fairy tales for fourth grade elementary school students in the city of Semarang, 3) describe the prototype of children's animation video media based on environmental awareness in learning fairy tales for fourth grade elementary school students in the city of Semarang. This research was conducted using the Research and Development (R & D) method adopted from Sugiyono which includes the following steps: 1) Preliminary Study, namely literature study and field study, 2). Development Studies, including: (1) initial product design, (2) design corrections from experts, (3) design revisions, (4) limited trials, (5) Focus Group Discussions (FGD), and (6) product revisions . The results of the expert / expert validation assessment show that the overall percentage obtained is 95.6% or if converted into criteria or categories gets the predicate worthy of being tested. After being validated, the learning media was tried out in the school under study and got the grade IV teacher's assessment in the two schools, the results were that the feasibility of presenting learning media for teachers got a score of 96%, while the results of student responses got a score of 89%, if converted into criteria or categories got the title worthy

Keywords: Media, Video, Animation, Environmental Concern, Fairy Tales

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses kegiatan yang menyebabkan guru dan murid melakukan suatu kegiatan bersama-sama atau bekerja sama dan berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran ini tercapai maka seorang guru harus mampu mempersiapkan komponen-komponen penunjang pembelajaran, mulai dari menjabarkan kurikulum hingga membuat skenario pembelajaran di kelas. Penjabaran tujuan ini harus sesuai dengan karakteristik siswanya, agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan dapat diserap siswa dengan optimal. Untuk mengoptimalkannya guru harus dapat memilih media yang dapat diintegrasikan dalam kegiatan pembelajarannya. Pembelajaran dengan mengintegrasikan media dianggap lebih efektif dibandingkan dengan tanpa mengintegrasikan media, apalagi pada tingkat pendidikan dasar.

Namun, amat disayangkan pada saat ini masih banyak guru yang belum mengintegrasikan media pendidikan dalam proses belajar mengajar mereka. Pengajaran yang menyenangkan dengan media yang tepat, selain dapat membantu siswa dalam memahami suatu pesan, dianggap dapat merangsang kemampuan berbahasa siswa. Dengan penyajian yang menarik dan langsung akan memberikan stimulus yang positif sehingga siswa dapat mengungkapkan kembali dengan sistematis sesuai dengan apa yang didengar, dilihat, dan dirasakan. Beberapa hasil penelitian LIPI menunjukkan bahwa pengajaran yang paling disenangi siswa jenjang

pendidikan dasar adalah mendongeng. Mendongeng yang disertai dengan media akan membantu pemahaman siswa. Ketika seorang guru mendongeng biasanya siswa akan mengoptimalkan alat pendengarannya, pengelihatannya dan perasaannya agar pesan yang disampaikan guru dapat ditangkap dengan baik.

Menurut Sanaky (2013:7) bahwa keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, materi, metode, dan kondisi pembelajar harus menjadi perhatian dan pertimbangan pengajar dalam memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri, tetapi berkaitan atau memiliki hubungan secara timbal balik dengan empat aspek tersebut. Dengan demikian, alat-alat, sarana, atau media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan empat aspek tersebut sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Ber macam peralatan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan ajaran Kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata (Sadiman dkk, 2018:8). Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling kongkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut

pengalaman (*cane of experience*) dari Edgar Dale dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu apa yang paling sesuai untuk pengalaman belajar tertentu.

Pada dasarnya media tidak hanya dipandang sebagai alat bantu belaka bagi guru untuk mengajar, tetapi sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan (guru, penulis buku, produser, dan sebagainya) ke penerima pesan (siswa/pelajar). Sebagai pembawa pesan media tidak hanya digunakan oleh guru tetapi lebih penting lagi dapat pula digunakan oleh siswa. (Sadiman dkk, 2018:10).

Menurut Sadiman dkk (2018:10) disebutkan bahwa media dapat mewakili guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas, dan menarik. Fungsi tersebut dapat dilaksanakannya dengan baik walau tanpa kehadiran guru secara fisik. Sejalan dengan itu, menurut Sanaky (2013:17) bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk merangsang pembelajaran dengan menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka, membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya, membuat konsep abstrak ke konsep kongkret, memberi kesamaan persepsi, mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak, menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan memberi suasana belajar. Sedangkan menurut Suryani dkk (2018:14) bahwa manfaat media pembelajaran bagi guru adalah membantu menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar, memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran sistematis, membantu kecermatan dan ketelitian materi pelajaran, membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi yang abstrak, seperti

matematika, fisika, dan lain-lain, memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan, membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan. Selain itu, media pembelajaran juga bermanfaat bagi siswa antara lain merangsang rasa ingin tahu untuk belajar, memotivasi siswa untuk belajar baik di kelas maupun mandiri, memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media, memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran, memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.

Dalam Kurikulum 2013 guru diminta menciptakan sebuah metode pembelajaran yang dapat merancang siswa untuk secara aktif melakukan interaksi dengan berbagai sumber belajar. Selain metode pembelajaran, tentu untuk membuat siswa menjadi aktif dan memotivasi siswa belajar adalah menyiapkan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki nilai praktis dan fungsi yang besar bagi pelaksanaan pembelajaran. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandaskan dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama.

Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

Berhubungan dengan media pembelajaran, konsep yang terkait dengan guru bahwa kegiatan pembelajaran dilakukan berdasarkan rencana yang terorganisasi secara sistematis yang mencakup tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran yang mencakup metode dan media pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan umpan balik pembelajaran (Suhada, 2016:2).

Menurut Suhada (2016:2-3) bahwa konsep yang terkait dengan guru antara lain seorang guru harus mengajar yang baik didasarkan pada teori, filosofi, sasaran, dan tujuan, pembelajaran anak-anak meningkat jika menggunakan materi konkret, pengajaran harus beralih dari konkret ke abstrak, mengajar harus berpusat pada anak-anak bukan pada orang dewasa pada mata pelajaran, dan mengajar harus didasarkan pada minat anak-anak.

Anak-anak yang ada dalam rentang usia 0-12 tahun berbeda dengan masa dewasa. Pada masa kanak-kanak, perkembangan fisisk, koordinasi mata, telinga, dan gerakan-gerakan motorik sangat menonjol. Begitu juga daya ingat dan kemampuan berpikirnya, sekalipun belum seimbang dengan kemampuan abstraksinya. Usia ini juga merupakan perkembangan sosial anak, mereka selalu ingin bergaul dengan orang lain utamanya yang sebaya. Meskipun demikian, kebutuhan maupun karakteristik anak satu dengan anak yang lain tidaklah sama (Suhada, 2016:4).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan

pembelajaran dan disukai anak-anak adalah video. Video merupakan gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara, dapat ditayangkan melalui medium video dan *compact disk* (VCD). (Sanaky, 2013:123). Menurut Sanaky (2013) bahwa video sama seperti medium audio, program video yang disiarkan (*broadcasted*) sering digunakan oleh lembaga pendidikan jarak jauh sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran. Video mampu menayangkan pesan pembelajaran secara realistis. Video memiliki beberapa *features* yang sangat bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu *features* tersebut adalah *slow motion* di mana gerakan objek atau peristiwa tertentu yang berlangsung sangat cepat dapat diperlambat agar mudah dipelajari oleh pembelajar. *Slow motion* adalah kemampuan teknis untuk memperlambat proses atau peristiwa yang berlangsung cepat. Jadi video media sebagai media pembelajaran karena mempunyai kelebihan antara lain dapat menyajikan objek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistis sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar, sifatnya yang audio visual sehingga memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemicu atau memotivasi pembelajar untuk belajar, sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik, dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditayangkan, menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang objek belajar yang dipelajari pembelajar, portable dan mudah didistribusikan (Sanaky, 2013:124).

Media video dapat digunakan dalam berbagai pembelajaran di sekolah, salah satunya adalah pembelajaran dongeng di sekolah dasar. Dongeng adalah dunia anak-anak. Saat ini perkembangan media penyampaian dongeng bermacam-macam. Bila dulu anak-anak mendengar dongeng dari ibu/nenek menjelang tidur, kini mereka bisa mendapatkan dongeng dari buku cerita bergambar, kaset-kaset dongeng, atau cerita yang disajikan secara langsung di televisi. Menurut Priyono (2006) bahwa dongeng yang disajikan langsung lebih berkesan karena dongeng tersebut disampaikan secara komunikatif dan dengan penuh kasih sayang sehingga anak-anak yang mendengarkan akan “tercuri”. Sementara anak yang memperoleh dongeng lewat buku bacaan bergambar, audio, atau televisi maka fantasi anak akan berkembang sesuai selera hati masing-masing. Pembelajaran dongeng juga bermanfaat bagi anak untuk bersikap proaktif yang akan terus dikembangkan dalam hidupnya sekaligus membantu perkembangan dan pertumbuhan jiwa serta kreativitas anak. Dengan demikian, dongeng untuk anak-anak tidak semata-mata hiburan belaka tetapi juga menyimpan energi bagi pendidikan dan pengajaran anak-anak.

Dongeng tidak sekedar bersifat hiburan belaka, melainkan memiliki tujuan yang lebih luhur, yakni pengenalan alam lingkungan, budi pekerti, dan mendorong anak untuk berperilaku positif. Cakrawala pemikiran anak dapat berkembang sesuai dengan nalurinya. Apabila diperhatikan, anak mempunyai jiwa perasaan halus dan mudah terpengaruh. Sudah menjadi sifat

mereka untuk mencontoh atau meniru. Begitu pula mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap sesuatu yang menarik minat sehingga menumbuhkan fantasi serta imajinasinya. (Priyono, 2006:13)

Pendidikan anak menjadi hal utama dalam penguatan pendidikan karakter. Salah satu nilai penguatan pendidikan karakter adalah “peduli” (Pedoman Penggalan dan Perwujudan Nilai Akhlak Mulia di SD, 2017:23). Nilai “peduli” peneliti kembangkan dalam penelitian ini terutama mengacu kepada nilai peduli kepada lingkungan. Menurut Jihad dkk (2020:64) bahwa salah satu point implementasi pendidikan karakter di kelas dan sekolah adalah nilai kasih sayang, kepedulian, dan kerja sama (*love, compassion, caring, empathy, generosity, moderation, cooperation*). Saat ini nilai kepedulian masih jarang dilakukan siswa SD. Beberapa contoh kurangnya peduli terhadap sesama teman yang kesusahan, membuang sampah di tempatnya, merawat taman sekolah, dan menjaga kebersihan kelas.

Sehubungan dengan hal tersebut peneliti tertarik untuk meneliti media pembelajaran khususnya media video animasi anak pada pembelajaran dongeng untuk siswa sekolah dasar kelas IV di Kota Semarang. Alasan peneliti karena anak-anak sekolah dasar kelas IV usia 9-10 mempunyai karakteristik bermain fantasi, operasional konkret, meniru, bekerja dalam berkelompok, memperagakan sesuatu secara langsung, mengamati dan sangat tertarik pada animasi anak. Pada video animasi anak pembelajaran disajikan dengan cerita yang menarik, gambar bergerak, serta

warna-warna yang disukai oleh anak SD, dunia anak-anak merupakan dunia yang penuh dengan permainan, anak-anak belajar sambil bermain. Anak SD sesungguhnya juga memiliki karakteristik tersendiri, pertama anak SD senang bermain, kedua anak SD senang bergerak, dari sisi inilah peneliti mencoba mengembangkan suatu video animasi pembelajaran yang didalamnya juga mengandung unsur-unsur edukatif. Tujuan dari pengembangan video animasi pembelajaran ini yaitu agar anak-anak bisa lebih senang dan lebih memahami materi yang sedang dipelajarinya.

Topik penelitian ini bersumber dari Kompetensi Dasar Kelas IV dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 yaitu Kompetensi Dasar untuk kelas IV 3.5

Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya). Penelitian tentang media video animasi pernah dilakukan diantaranya penelitian berjudul *Pengembangan Media Video Animasi untuk Peningkatan Motivasi Belajar dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar* (Farindhni, 2018: Tahun VIII Nomor 2), penelitian *Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng dengan Menggunakan Media Animasi Audio visual Melalui Metode Think Pairs Share pada Siswa* (Gusmaidar, 2016: Vool. 1 No.1), penelitian berjudul *Digital Media Dongeng Berbasis Animasi sebagai Inovasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini* (Nuraina, dkk, 2018: Vol. 20 No. 2), penelitian *Media Animasi Berorientasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia (Studi Kajian Menulis)* (Nirmawan, 2014:Vol. 1 No .2) ,

penelitian *Perancangan Animasi Dongeng untuk Pendidikan Anak Usia Dini Guna Melatih Kecerdasan Moral dan Linguistik* .(Prabowo dan Warjiyono, 2014: Vol. II No.2), penelitian *Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan dan Implementasinya* (Purwanti, Dwi, 2017: Vol. 1 No. 2), penelitian *Pembuatan Media Presentasi Animasi Cerita Rakyat untuk Anak Usia Dini dengan Konsep Pemilihan Alternatif Alur Cerita*. (Purwanto dan Sutanto, 2017:Vol 18 No.3), penelitian *Edutainment Animasi Dongeng Pendidikan Guna Mengembangkan Potensi Peserta Didik dalam Melatih Perilaku Disiplin dan Kecerdasan Spiritual* (Putri (2016:Vol. 5 No.2), penelitian *Penerapan Metode Pembelajaran 4 M dan Media Animasi Film Kartun Dalam Pembelajaran Dongeng SD Negeri 101958 Desa Kuala Lama, Kec.Pantai Cermin Kab.Serdang Bedagai*. (Surbakti dan Juwita, 2018: Vol.1 No. 1), penelitian *Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Anak Melalui Penggunaan Media Film Animasi*. (Susanti (2016 Jurnal PGSD Edisi 9 Tahun ke-5), penelitian *Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar*. (Wuryanti dan Kartowagiran (2016. Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun VI. Nomor 2).

Penelitian (Farindhni, 2018: Tahun VIII Nomor 2) tentang *Pengembangan Media Video Animasi untuk Peningkatan Motivasi Belajar dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Hasil penelitian ini adalah Media video animasi terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter demokratis siswa kelas

V sekolah dasar. Melalui media video animasi dapat menampilkan background yang jelas, gambar-gambar, animasi, musik, teks, dan audio yang mendukung proses pembelajaran sehingga menarik dan memotivasi siswa untuk belajar selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pada subtema Cara Hidup Manusia, Hewan, dan Tumbuhan. Penelitian tersebut fokus tentang video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan nilai karakter yang diutamakan adalah nilai karakter demokratis sedangkan penelitian ini tentang media pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya tentang dongeng berbasis karakter kepedulian lingkungan.

Judul penelitian *Perancangan Animasi untuk Mendukung Proses Bercerita Dongeng "Hiu Murah Senyum" dengan Teknik Projection Mapping* (Lesiangi, dkk 2015: Vol. 1 No. 15) menyebutkan bahwa media baru dalam perancangan animasi atas dongeng "Hiu Murah Senyum" dengan menggunakan bantuan teknik *projection mapping* untuk menarik perhatian *audiens* dalam jumlah besar. Selain itu, penggunaan animasi yang dapat menghidupkan imajinasi anak-anak sehingga akan sangat membantu *audiens* dalam mengimajinasikan dongeng tersebut. Fokus penelitian tersebut adalah pembuatan media animasi untuk Mendukung Proses Bercerita Dongeng "Hiu Murah Senyum" dengan Teknik *Projection Mapping*. Penelitian baru yang peneliti lakukan adalah tentang media video animasi dengan menampilkan cerita anak untuk pembelajaran siswa kelas IV di sekolah dasar.

Penelitian berjudul *Digital Media Dongeng Berbasis Animasi sebagai Inovasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini* (Nuraina, dkk, 2018: Vol. 20 No. 2). Jurnal penelitian ini membahas tentang model pembelajaran berbasis dongeng digital efektif untuk meningkatkan karakter unggul peserta didik Sekolah Dasar di TK Akademika Malang. Penelitian ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata pre-test 121,78 menjadi 134,5 pada *post-test*, yang naik sebesar 12,72. Dari hasil perhitungan SPSS melalui perhitungan *pre test* dan *post test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 5%. Penelitian Nuraina ini memfokuskan pada digital media dongeng berbasis animasi sebagai sarana inovasi pendidikan karakter anak usia dini, sedangkan penelitian baru ini berbeda dari penelitian tersebut karena fokus pada pembelajaran dongeng dengan menggunakan media video animasi berbasis nilai karakter kepedulian lingkungan.

Penelitian berjudul *Media Animasi Berorientasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia (Studi Kajian Menulis)* (Nirmawan, 2014:Vol. 1 No .2) Jurnal Penelitian ini berisi tentang media animasi yang berorientasi pada pendidikan karakter. Media ini memberikan pengetahuan dan pembelajaran yang menarik bagi siswa sekaligus berperan menanamkan nilai-nilai kebaikan yang ditawarkan melalui cerita yang dituangkan dalam bentuk animasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai karakter dalam media animasi pada pembelajaran bahasa Indonesia yaitu nilai religius, toleransi, jujur, disiplin, bekerja keras, kreatif,

mandiri, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab. Penelitian tersebut membahas Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media animasi yang berorientasi pada 18 pendidikan karakter. Pada penelitian baru ini penulis tidak membahas secara keseluruhan nilai pendidikan karakter, tetapi hanya fokus pada satu pendidikan karakter yaitu kepedulian lingkungan.

Penelitian berjudul *Perancangan Animasi Dongeng untuk Pendidikan Anak Usia Dini Guna Melatih Kecerdasan Moral dan Linguistik*. (Prabowo dan Warjiyono, 2014: Vol. II No. 2). Dalam jurnal Penelitian ini membahas tentang cara meningkatkan minat belajar anak dalam proses pembelajaran memahami sebuah pesan moral yang terdapat dalam dongeng dengan menggunakan sebuah metode pembelajaran yang menarik dan efektif yaitu program animasi. Dalam penelitian baru ini, penulis fokus meneliti tentang pengembangan media video animasi anak pada pembelajaran dongeng berbasis kepedulian lingkungan.

Penelitian berjudul *Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan dan Implementasinya* (Purwanti, Dwi, 2017: Vol. 1 No. 2) fokus membahas tentang Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan yang diintegrasikan pada setiap mata pelajaran melalui standar kompetensi yang ada, pembelajaran yang aktif dengan menanamkan karakter peduli lingkungan pada kegiatan belajar mengajar pada setiap pokok bahasan. Perbedaan dengan

penelitian penulis adalah implementasi pendidikan karakter peduli lingkungan khusus pada pembelajaran dongeng mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Judul penelitian *Pembuatan Media Presentasi Animasi Cerita Rakyat untuk Anak Usia Dini dengan Konsep Pemilihan Alternatif Alur Cerita*. (Purwanto dan Sutanto, 2017:Vol 18 No.3). Hasil penelitian tersebut adalah konsep animasi dan interaktif menggunakan animasi karakter daripada animasi *property*. Di samping itu penelitian menggunakan konsep interaktif seperti layaknya sebuah game yang dikemas secara interaktif dalam pemilihan alur cerita. Sedangkan penelitian baru ini penulis fokus pada media video animasi anak berbasis kepedulian lingkungan pada pembelajaran dongeng.

Putri (2016:Vol.5 No. 2) dalam judul penelitiannya *Edutainment Animasi Dongeng Pendidikan Guna Mengembangkan Potensi Peserta Didik dalam Melatih Perilaku Disiplin dan Kecerdasan Spiritual*. Jurnal penelitian ini membahas tentang desain dan pengembangan sebuah animasi dongeng pendidikan edutainment dalam melatih kedisiplinan dan kecerdasan spiritual pada peserta didik Taman Kanak-Kanak. Salah satu aplikasi multimedia teknologi dalam *edutainment* mencakup *film* animasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pendidikan perilaku disiplin. Penelitian Putri (2016) memfokuskan media animasi dongeng untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam melatih perilaku disiplin dan kecerdasan spiritual. Dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian tersebut karena penulis memfokuskan pada

pengembangan media video animasi anak berbasis kepedulian lingkungan pada pembelajaran dongeng untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Surbakti dan Juwita (2018: Vol.1 No. 1) dalam judul penelitiannya *Penerapan Metode Pembelajaran 4 M dan Media Animasi Film Kartun dalam Pembelajaran Dongeng SD Negeri 101958 Desa Kuala Lama Kec.Pantai Cermin Kab.Serdang Bedagai*. Jurnal Penelitian ini merupakan hasil penelitian tentang model pembelajaran yang dapat mempermudah proses pembelajaran yang diajarkan kepada peserta didik khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dengan tujuan menciptakan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta menghilangkan rasa kejenuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang monoton. Metode pembelajaran ini efektif untuk melatih siswa untuk melihat serta mendengarkan cerita, menginterpretasikannya dan menciptakan kembali seperti yang ada dalam film kartun tersebut. Selain itu metode pembelajaran 4 M merupakan metode pembelajaran inovatif dalam melatih keterampilan siswa dalam menyimak dan menginterpretasikan kembali isi cerita dalam film kartun untuk memudahkan dalam pembelajaran dongeng. Selain itu metode pembelajaran 4 M dipadukan dengan media Animasi Film Kartun yang merupakan Metode Pembelajaran menafsirkan isi film kartun yang secara tersirat mengandung makna. Dalam pembelajaran media animasi kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Pentingnya mengkorelasikan dua metode dan

media pembelajaran ini adalah untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran dongeng dengan langsung memvisuali dan menemukan hasil yang tepat dalam sebuah film kartun untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran dongeng. Fokus Penelitian (Surbakti dan Juwita, 2018) adalah Penerapan Metode Pembelajaran 4 M dan Media Animasi Film Kartun dalam Pembelajaran Dongeng SD Negeri 101958 Desa Kuala Lama Kec.Pantai Cermin Kab.Serdang Bedagai. Pada penelitian baru ini penulis fokus pada pengembangan media video animasi anak berbasis kepedulian lingkungan pada pembelajaran dongeng untuk siswa kelas IV SD di Kota Semarang.

Susanti (2016 Jurnal PGSD Edisi 9 Tahun ke-5) dalam penelitiannya berjudul *Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Anak Melalui Penggunaan Media Film Animasi* menyebutkan bahwa penggunaan media film animasi dapat meningkatkan kemampuan menyimak cerita anak pada siswa kelas V SD Negeri Delegan 2. Secara proses, peningkatan dapat dilihat berdasarkan hasil observasi. Berdasarkan hasil observasi, siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa terlihat tertarik dengan media yang digunakan, sehingga kegiatan belajar lebih kondusif dan menyenangkan. Siswa yang mengangkat tangan ketika guru memberi pertanyaan nampak lebih banyak dan bersemangat saat menjawab pertanyaan dari guru, sehingga suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Secara produk, meningkatnya kemampuan menyimak cerita anak dapat dilihat berdasarkan analisis data

peningkatan nilai kemampuan menyimak cerita anak. Hasil nilai rata-rata kemampuan menyimak cerita anak pada pratindakan sebesar 57,41. Pada tindakan siklus I nilai rata-rata meningkat 9,2 menjadi 66,61 dan pada siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 17,17 menjadi 83,78. Fokus penelitian Susanti (2016) adalah media animasi dapat meningkatkan kemampuan menyimak cerita anak, berbeda dengan penelitian penulis yang memfokuskan pada pengembangan media video animasi anak berbasis kepedulian lingkungan pada pembelajaran dongeng untuk siswa kelas IV SD di Kota Semarang.

Wuryanti dan Kartowagiran (2016. Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun VI. Nomor 2) dalam judul penelitian *Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pengembangan media video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa kelas V SD dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran dibuktikan dalam Materi “Persiapan Kemerdekaan Indonesia” dan contoh karakter yang dimodelkan dikemas dalam narasi dengan adegan-adegan seperti film yang berdurasi pendek, mampu menarik perhatian siswa dan menjadikan siswa tekun dalam belajarnya. Antusiasme siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi tersebut dari awal sampai akhir pembelajaran mengindikasikan bahwa motivasi belajar dan karakter kerja keras sangat meningkat. Penelitian tersebut fokus pada pengembangan media video animasi untuk

meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa SD. Sedangkan penelitian penulis ini fokus pada pengembangan media video animasi anak berbasis karakter kepedulian lingkungan pada pembelajaran dongeng untuk siswa kelas IV SD.

Dari penelitian-penelitian tersebut sebagian besar menggunakan media animasi yang sudah ada, seperti film kartun dan cerita rakyat, meskipun ada masih terbatas pada perancangan media animasi. Pendidikan karakter yang difokuskan dalam penelitian- penelitian tersebut sebagian besar masih bersifat menyeluruh yaitu 18 pendidikan karakter dan ada sebagian yang fokus pada pendidikan karakter demokrasi, kerja keras, dan disiplin. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan penelitian tersebut dengan menggunakan media video animasi anak berbasis pendidikan karakter kepedulian lingkungan pada pembelajaran dongeng.

METODOLOGI PENELITIAN

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *search and Development (R&D)*. Borg and Gall (dalam Sugiyono,2015:4) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk- produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Sukmadinata (2016:164) menyatakan bahwa Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk

baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda, perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi anak yang digunakan pada pembelajaran dongeng mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar di Kota Semarang.

Sugiyono (2015:297) mengungkapkan bahwa untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*). Dengan demikian, penelitian yang menghasilkan produk, metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan.

2. Metode Penelitian

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data dengan

pengamatan secara langsung pada objek penelitian serta mencatat informasi yang dilihat. Setelah melakukan observasi, peneliti kemudian membagikan angket untuk mendapatkan informasi lanjutan. Analisis kebutuhan yang terakhir dengan melakukan wawancara terhadap objek penelitian.

b. Analisis Pustaka

Analisis pustaka meliputi analisis tentang media video animasi anak berbasis kepedulian lingkungan dan pembelajaran dongeng serta mengkaji penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media video animasi pada pembelajaran dongeng di SD.

3. Desain Penelitian

a. Tahap Studi Pendahuluan

Tahap studi pendahuluan dilakukan untuk memperoleh tanggapan dari calon pengguna dan kajian bahan ajar meliputi: (a) *Study literature* dan studi lapangan untuk mengidentifikasi kebutuhan media video animasi menurut guru dan siswa, (b) analisis media pembelajaran yang pernah digunakan oleh guru, (c) deskripsi temuan kebutuhan media pembelajaran bagi guru dan dan siswa.

b. Tahap studi Pengembangan

Tahap studi pengembangan, dimulai dari analisis kebutuhan bahan ajar oleh guru dan siswa, desain produk awal (prototipe) dan pengembangan media pembelajaran berupa video animasi anak berbasis kepedulian lingkungan mencakup:

- 1) Desain produk awal (prototipe)
 - a) Produk awal dibuat berdasarkan penilaian terhadap media pembelajaran yang dipakai guru. Untuk mengetahui kelemahan atau kekurangan media pembelajaran tersebut selanjutnya melakukan pembuatan media pembelajaran.
 - b) Tanggapan guru dan siswa tentang media pembelajaran yang diinginkan sesuai dengan kemampuan siswa, dan sesuai kurikulum yang berlaku.
 - c) Mengkaji buku tematik yang digunakan dalam pembelajaran di kelas khususnya tentang pembelajaran dongeng.
 - d) Setelah melakukan langkah a, b dan c di atas, selanjutnya membuat media pembelajaran video animasi anak berbasis kepedulian lingkungan untuk pembelajaran dongeng pada siswa kelas IV sekolah dasar di Kota Semarang sesuai dengan kurikulum yang berlaku pada satuan pendidikan tersebut.
- 2) Koreksi desain dari para pakar

Media pembelajaran dan buku petunjuk yang sudah dibuat, selanjutnya dikoreksi dan dikonsultasikan kepada pakar atau ahli untuk mengetahui bahwa media pembelajaran tersebut layak untuk digunakan atau tidak.
- 3) Revisi desain

Setelah media pembelajaran divalidasi oleh pakar atau ahli, maka dapat ditemukan kelemahan atau kekurangan serta saran atau masukan dari validator, sehingga selanjutnya dilakukan perbaikan.
- 4) Uji coba terbatas

Setelah revisi dilakukan, selanjutnya dilakukan uji coba terbatas dengan simulasi sampel terbatas yang dilakukan oleh peneliti dan guru. Setelah melakukan uji coba terbatas diperoleh informasi tentang perbandingan efektif dan efisiennya media pembelajaran yang baru. Selanjutnya peneliti melakukan eksperimen untuk membandingkan antara media pembelajaran yang lama dengan media pembelajaran baru. Indikatornya adalah tentang kompetensi menyampaikan isi cerita fiksi, khususnya dongeng berbasis kepedulian lingkungan.

Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi menggunakan media pembelajaran tersebut. Setelah disimulasikan, maka produk tersebut diuji cobakan dalam kelompok kecil. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran

yang baru lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan bahan ajar yang lama atau yang lain. Pengujian dilakukan dengan cara eksperimen, yaitu dengan cara, membandingkan keefektifan antar media pembelajaran yang baru dengan media pembelajaran yang lama. Indikator uji coba adalah kecepatan pemahaman siswa dalam menerima materi. Eksperimen dilakukan dengan membandingkan bagaimana kecepatan pemahaman siswa dalam menerima materi dengan media pembelajaran baru dan juga dengan media pembelajaran yang lama.

5) FGD

Peneliti melakukan *Focus Grup Diskusi* dengan mengundang beberapa orang, diantaranya : guru, pakar dan siswa serta perwakilan dari dinas pendidikan setempat untuk menggali atau mencari informasi berupa masukan dan kritikan, serta kekurangan dan kelemahan uji coba yang dilakukan dari produk tersebut, serta untuk memperoleh tanggapan dari calon pengguna.

6) Revisi produk

Setelah ditemukan kekurangan-kekurangan atau kelemahan-kelemahan dalam produk tersebut, maka langkah selanjutnya adalah merevisi produk. Setelah selesai direvisi, diujicobakan dalam kelas

yang lebih luas. Setelah diujicobakan namun masih terdapat kelemahan-kelemahan ditemukan kekurangan-kekurangan atau kelemahan-kelemahan dalam produk tersebut, selanjutnya produk tersebut diperbaiki kembali. Setelah melakukan perbaikan produk berdasarkan masukan dari fokus grup diskusi berupa informasi menghasilkan media pembelajaran atau produk yang lebih baik dan efektif. Koreksi dan revisi tersebut dijadikan bahan penyempurnaan untuk produk yang dihasilkan. Skema penelitian pengembangan tersebut di atas, selanjutnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:

4. Data dan Sumber Data Penelitian

Sumber data yang digunakan untuk mengetahui kebutuhan terhadap media pembelajaran berupa video animasi anak untuk pembelajaran dongeng pada guru dan siswa. Penentuan sumber data tersebut dilakukan agar penelitian lebih spesifik. Dengan ruang lingkup yang terbatas, data akan lebih mudah didapat. Berikut penjelasan dari tiap-tiap sumber data tersebut.

1. Siswa

Siswa yang menjadi sumber pemerolehan data kebutuhan terhadap media pembelajaran menggunakan media video animasi anak dan tanggapan terhadap media pembelajaran tersebut adalah siswa dari dua sekolah yang berbeda, yaitu SD Negeri Sambiroto 02 dan SD

Negeri Sendangmulyo 03. Hal tersebut dimaksudkan agar media pembelajaran tersebut dapat digunakan oleh siswa dari semua kalangan. Selain berperan sebagai sumber data tentang kebutuhan akan media pembelajaran, siswa juga berperan sebagai penilai prototipe media pembelajaran berupa media video animasi anak. Penilaian diberikan melalui angket tanggapan.

2. Guru

Guru yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah guru kelas dari dua sekolah yang berbeda dengan kualitas dan status yang berbeda pula. Dua guru tersebut berasal dari SD Negeri Sambiroto 02 dan SD Negeri Sendangmulyo 03. Dengan guru-guru yang berbeda, diharapkan data yang terjaring lebih representatif. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan pun menjadi lengkap dan bisa diterima semua kalangan.

Selain berperan sebagai sumber data tentang kebutuhan akan media pembelajaran, guru juga berperan sebagai penguji prototipe media pembelajaran video animasi anak. Guru yang terlibat dalam pengujian prototipe media pembelajaran adalah dua guru kelas yang berbeda asal sekolah yaitu guru kelas IV SD Negeri Sambiroto 02 dan guru kelas IV SD Negeri Sendangmulyo 03. Alasan dipilihnya dua guru dari sekolah yang berbeda adalah agar data pengujian prototipe media pembelajaran yang diperoleh dapat mewakili

beragam kebutuhan dalam pembelajaran dongeng siswa kelas tinggi sekolah dasar di Kota Semarang.

5. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Semua elemen yang di dalam yang ada di wilayah penelitian Arikunto (2010: 174). Studi dalam penelitian ini disebut populasi.

Penelitian ini mengambil populasi dari Siswakeseluruhan IV Sekolah Dasar di Kota Semarang.

Arikunto, (2010:174) mengemukakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Jadi, sampel adalah sebagian atau wakil populasi dan karakteristik tertentu yang dimiliki oleh populasi. Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling. Teknik sampling ini menggunakan sampel random. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Sambiroto 02 dan siswa kelas IV SD Negeri Sendangmulyo 03 Kota Semarang.

6. Teknik Pemerolehan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang sudah ada. Observasi bertujuan untuk mengamati perkembangan kemampuan guru dalam mengelola kelas dan kreativitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar, sikap, media yang digunakan, dan minat siswa dalam menanggapi materi pembelajaran.

b. Diskusi dengan pakar

Peneliti mempresentasikan proses desain produk media pembelajaran, kemudian didiskusikan dengan pakar atau ahli yang sudah berpengalaman dalam menilai dan mendesain media pembelajaran. Selanjutnya kritik dan saran dari pakar atau ahli dijadikan sebagai dasar acuan untuk memperbaiki produk bahan ajar tersebut.

c. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data, peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden lebih mendalam terkait permasalahan yang akan diteliti.

d. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian merupakan salah satu cara yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Maka dalam penelitian pengembangan ini juga penulis menggunakan instrumen penelitian untuk memperoleh data terkait dengan kebutuhan media video animasi anak berbasis kepedulian lingkungan pada pembelajaran dongeng untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

e. Angket Kebutuhan

Pembuatan angket kebutuhan bertujuan untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan survey kebutuhan media video animasi anak berbasis kepedulian lingkungan pada pembelajaran dongeng untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Melalui angket tersebut, siswa

dan guru untuk menyampaikan pendapat, gagasan, kebutuhan terhadap media pembelajaran video animasi anak.

f. Angket Uji Validasi

Pembuatan angket uji validasi bertujuan untuk memperoleh informasi tentang kualitas prototipe dengan reliabilitas dan validitas setinggi mungkin. Angket uji validasi ini akan membantu peneliti melihat kelemahan prototipe yang telah dibuat. Selanjutnya, prototipe media pembelajaran video animasi anak berbasis kepedulian lingkungan dapat diperbaiki.

Prototipe media pembelajaran video animasi anak dibuat berdasarkan pertimbangan hasil analisis dan simpulan angket kebutuhan yang telah diperoleh. Setelah prototipe media dibuat, dilakukan penilaian terhadap prototipe media pembelajaran video animasi anak berbasis kepedulian lingkungan untuk siswa kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan angket. Angket tersebut diisi oleh guru dan dosen ahli guna mengoreksi dan merevisi prototipe media pembelajaran video animasi anak. Angket tersebut merupakan sarana guru dan dosen ahli untuk menyampaikan pendapat dan gagasan terhadap pembuatan media video animasi anak. Selain itu, siswa juga memberikan penilaian secara tidak langsung melalui angket tanggapan siswa. Peneliti menjelaskan cara pengisian kedua angket tersebut sehingga prosedur pengisian angket lebih

jelas. Berbagai saran dan masukan yang diperoleh dari guru, dosen ahli, dan siswa ini digunakan untuk memperbaiki kualitas prototipe media video animasi anak yang sudah dibuat. Setelah proses perbaikan prototipe selesai, penggunaan media video animasi anak berbasis kepedulian lingkungan pada pembelajaran dongeng untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

7. Instrumen Penelitian

Upaya pemerolehan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrumen nontes. Instrumen nontes tersebut berupa angket kebutuhan guru, angket kebutuhan siswa, angket penilaian guru dan ahli, serta angket tanggapan siswa terhadap prototipe media pembelajaran video animasi anak. Dalam penelitian ini, dibutuhkan data tentang kebutuhan dan hasil penilaian terhadap media pembelajaran video animasi anak untuk pembelajaran dongeng. Untuk mendapatkan data kebutuhan media pembelajaran video animasi anak dalam pembelajaran dongeng digunakan angket kebutuhan yang ditujukan kepada siswa dan guru kelas. Adapun data hasil penilaian prototipe diperoleh melalui angket penilaian yang ditujukan kepada guru dan dosen ahli serta angket tanggapan siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang berisi sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang penelitian yang dilakukan. Angket tersebut terdiri atas angket kebutuhan

media pembelajaran untuk guru dan siswa secara tertulis, angket wawancara guru dan siswa, serta lembar penilaian prototipe media pembelajaran video animasi anak berbasis kepedulian lingkungan pada pembelajaran dongeng.

Untuk mencari data awal, digunakan angket kebutuhan untuk guru dan siswa SD kelas IV. Angket tersebut membahas tentang materi serta hal-hal yang berhubungan dengan kebutuhan awal pembuatan media pembelajaran video animasi anak berbasis kepedulian lingkungan pada pembelajaran dongeng.

8. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Analisis data dapat dilakukan melalui tahap berikut ini :

a. Tahap Penelitian

1) Perencanaan

- a) Peneliti merancang kelas yang akan dijadikan sampel.
- b) Peneliti membuat instrumen-instrumen penelitian yang akan digunakan untuk penelitian.

b. Pelaksanaan

- 1) Peneliti melaksanakan pembelajaran pada sampel penelitian.
- 2) Peneliti menguji coba, menganalisis dan menetapkan instrumen penelitian.

c. Evaluasi

Pada tahap ini, peneliti menganalisis dan mengolah data yang telah dikumpulkan dengan metode yang telah ditentukan.

d. Penyusunan Laporan

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah menyusun dan melaporkan hasil-hasil penelitian. Setelah data-data yang penulis perlukan terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Analisis data yang penulis gunakan pada penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Statistik inferensial, (sering juga disebut statistik induktif atau statistik probabilitas) adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Pada statistik inferensial terdapat statistik parametris dan non parametris. Peneliti menggunakan statistik parametris dengan alasan jenis data yang dianalisis dalam skala interval. Statistik parametris memerlukan terpenuhi banyak asumsi. Asumsi yang utama adalah data yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Dalam regresi harus terpenuhi asumsi linieritas. Sehingga data yang diperoleh dari hasil penelitian diuji normalitas dan linieritasnya terlebih dahulu sebelum digunakan untuk menguji hipotesis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. **Hasil Penelitian**
 - a. **Kebutuhan guru dan siswa kelas IV SD terhadap pengembangan media video animasi anak berbasis kepedulian lingkungan dalam pembelajaran dongeng**
 - 1) **Hasil Analisis Kebutuhan Guru**
Hasil analisis kebutuhan guru didapat dari kuisioner

terhadap guru di sekolah dasar A sebagai responden 1 dan guru di sekolah dasar B sebagai responden 2. Dari hasil angket kebutuhan guru diatas maka diperoleh simpulan bahwa : Pertama, pembelajaran dongeng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia saat ini tidak menyenangkan, walaupun diajarkan tentang pembelajaran dongeng, ternyata anak-anak tidak begitu menyukai karena saat pembelajaran dongeng guru banyak membacakan dongeng dari buku cerita. Hal tersebut dapat dilihat pada jawaban nomor 1 sampai dengan nomor 5.

Simpulan kedua, pada pernyataan nomor 6 sampai dengan 15 menunjukkan bahawa guru setuju dengan adanya media khusus untuk pembelajaran dongeng yaitu media yang dapat dilihat dan dapat didengar berupa media video animasi karena media ini bermanfaat dan membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Selain itu, guru setuju ada media video animasi yang dapat memotivasi siswa sehingga pembelajaran dongeng menyenangkan

Simpulan ketiga, pernyataan nomor 16 sampai dengan 21 menjelaskan bahwa guru setuju adanya media video animasi yang menggambarkan tokoh dan suasana dalam cerita bernuansa warna warni tidak hitam putih (tidak berwarna). Guru juga setuju apabila bahasa yang digunakan dalam cerita tersebut menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa campuran (bahasa Indonesia dan bahasa Jawa).

Simpulan keempat bahwa dari pernyataan nomor 22 sampai dengan 30 menunjukkan bahwa guru setuju apabila gambar tokoh dalam cerita video animasi menggunakan ukuran sedang dan besar. Selain itu media video animasi tersebut juga tetap diberi keterangan penjas berupa tulisan dengan huruf kapital dan huruf kecil. Dari segi efek suara, guru setuju dengan volume sedang dan keras sehingga dapat terdengar jelas oleh siswa.

Dengan kriteria pengisian angket sebagai berikut:

5= Sangat setuju

4= Setuju

3= Cukup setuju

2= Kurang setuju

1= Sangat tidak setuju

Simpulan kelima adalah guru setuju tokoh cerita dongeng dalam media video animasi anak berupa manusia dan berhubungan dengan lingkungan anak-anak. Isi cerita dongeng juga harus sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran dalam Kurikulum 2013. Selain itu dalam media pembelajaran tersebut dilengkapi dengan latihan soal, dan simpulan terakhir bahwa guru setuju bahwa media video animasi adalah media yang paling sesuai untuk pembelajaran dongeng. Hal tersebut dapat dilihat dalam pernyataan responden nomor 31 sampai dengan 40.

2) Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

Hasil analisis kebutuhan pengembangan media

pembelajaran siswa di peroleh dari menyebarkan kuisisioner atau angket pada siswa kelas IV SD di 2 (dua) sekolah, yakni SD A dengan jumlah sebanyak 37 (tiga puluh tujuh) siswa dan SD B dengan jumlah sebanyak 35 (tiga puluh lima) siswa, sehingga jumlah keseluruhan siswa yang mengisi kuisisioner atau angket kebutuhan pengembangan bahan ajar yaitu 72 (tujuh puluh dua) siswa. Hasil analisis kebutuhan pengembangan media ajar siswa.

Hasil analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran terhadap siswa di atas, maka diperoleh simpulan bahwa: Pertama, dari pernyataan nomor 1 (satu) dan nomor 2 (dua) mengenai kesenangan penggunaan buku ajar tematik di kelas, siswa menjawab 3% dan kesukaan terhadap penggunaan media pembelajaran dongeng selama ini ada 3% siswa menjawab setuju. Jumlah persentase tersebut menunjukkan bahwa tingkat kesukaan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan guru saat ini sangat rendah. Media cetak yang selama ini digunakan guru berupa teks cerita yang dibaca didepan kelas juga tidak disukai siswa, hal terlihat dalam jawaban responden nomor 3 (tiga) sebanyak 1%.

Kedua, pernyataan nomor 4 (empat) mengenai kesukaan siswa terhadap pengenalan tokoh-tokoh cerita yang dikenalkan dalam

pembelajaran dongeng ada 73% menjawab setuju. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menyukai adanya pengenalan tokoh-tokoh cerita dalam dongeng. Pernyataan no 5 dan 6 mengenai motivasi dan ketertarikan pada media pembelajaran saat ini ada 1 % siswa menjawab setuju. Hal ini menunjukkan tingkat kesetujuan yang sangat rendah. Sedangkan tingkat kesetujuan sangat tinggi tentang penggunaan media audio visual di kelas ditunjukkan pada jawaban pernyataan nomor 7, ada 80% siswa merespon setuju. Hal ini memperlihatkan bahwa siswa lebih menyukai media berupa audio visual. Sedangkan tingkat pemahaman materi dari penggunaan media pembelajaran masih sangat rendah. Hal ini terlihat dari jawaban nomor 8 (delapan), siswa merespon setuju sebanyak 1%.

Ketiga, jawaban responden dari pernyataan nomor 9 (sembilan) sampai dengan nomor 10 mengenai kebutuhan siswa tentang media pembelajaran yang dapat membantu memahami materi pembelajaran dongeng yang berhubungan dengan lingkungan. Sebanyak 65% siswa menjawab setuju. Jawaban responden untuk penggunaan media animasi dalam pembelajaran sebanyak 68% menjawab setuju. Hal ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media video animasi dalam pembelajaran dongeng.

b. Pembelajaran dongeng untuk siswa kelas IV sekolah dasar di Kota Semarang. Prototipe Media Pembelajaran

1) Prototipe Media Pembelajaran

Media pembelajaran disusun berdasarkan temuan dan kajian yang telah dilakukan selama proses pengamatan di sekolah uji coba. Hasil temuan tersebut dijadikan sebagai acuan pengembangan pembuatan media pembelajaran. Desain media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta dengan tujuan agar dapat dijadikan solusi dari permasalahan yang selama ini dialami di sekolah uji coba. Desain media pembelajaran dongeng dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

File aplikasi media pembelajaran ini dapat dicopy melalui perangkat komputer baik PC maupun laptop dan file ini berekstensi. Tampilan media video ini menggunakan agar bertema lingkungan dengan aneka warna yang menarik, efek suara yang jelas, dan musik yang khas sehingga siswa akan merasa senang dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran dongeng. Pengoperasian video animasi ini juga mudah sehingga siapapun dapat menggunakan aplikasi media ini berisi beberapa menu yaitu: halaman masuk (mulai/login) dan halaman menu utama berisi menu kompetensi dasar (KD), menu indikator dan tujuan, menu materi menu video, dan menu evaluasi. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan

beberapa tombol home, tombol kembali, dan tombol selanjutnya.

2) **Validasi Ahli atau Pakar**

Media pembelajaran video animasi anak untuk pembelajaran dongeng, selanjutnya dilakukan konsultasi terhadap produk tersebut. Kegiatan ini dilakukan dengan melibatkan pakar yang memberikan saran, komentar dan penilaian. Adapun, tujuan dari validasi desain dari ahli pakar yaitu untuk menguji kelayakan setiap aspek yang terdapat pada desain awal produk bahan ajar dengan dilengkapi media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi dosen ahli, diperoleh jumlah skor sebanyak 120 dari total 5 (lima) unsur penilaian. Dari skor tersebut diperoleh rata-rata 4,8 atau persentase yang didapat dari rata-rata tersebut ialah 96%. Hasil validasi guru ahli, diperoleh jumlah skor sebanyak 119 (seratus Sembilan belas) dari total 25 (dua puluh lima) komponen. Dari skor tersebut maka diperoleh rata-rata 4,76 atau persentase yang didapat dari rata-rata tersebut ialah 95,2%, hal ini membuktikan dari hasil validasi guru ahli bahwa bahan ajar dinyatakan sangat baik dan layak

3) **Revisi Validasi Ahli**

Setelah dilakukan validasi oleh dosen ahli dan guru ahli, maka peneliti melakukan revisi terkait dengan hasil validasi ahli tersebut. Revisi ini dilakukan sebagai langkah penyempurnaan sebelum bahan ajar diuji cobakan.

4) **Uji Coba Pengguna**

Setelah dilakukan revisi validasi sesuai dari penilaian dan komentar dari dosen ahli dan guru ahli, selanjutnya peneliti

melakukan kegiatan uji coba terbatas di 2 (dua) sekolah. Uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan masukan atau tanggapan dari guru kelas IV dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dongeng dengan menggunakan media video animasi anak. Kegiatan uji coba ini dilakukan secara daring dengan teknik zoom. Kegiatan uji coba ini dilaksanakan di SD A dan SD B.

Uji coba pertama dilaksanakan di SD A pada hari Sabtu, 18 Juli 2020 dengan jumlah siswa 36 (tiga puluh enam) anak. Kegiatan uji coba media pembelajaran dongeng menggunakan media animasi ini menggunakan metode pembelajaran daring *zoom meeting*. Hal ini dilakukan sesuai dengan Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 15 Tahun 2020 bahwa selama pandemik covid-19 bahwa metode dan media pelaksanaan BDR (Belajar dari rumah) dilaksanakan dengan dengan Pembelajaran Jarak Jauh.

Kegiatan uji coba ini diantaranya adalah pengenalan media pembelajaran dongeng dengan video animasi anak berbasis kepedulian lingkungan dan pembahasan materi. Setelah guru menjelaskan 2 (dua) hal di atas, siswa diminta untuk mengasah pengetahuan dan keterampilan mengerjakan soal evaluasi sesuai Kompetensi Dasar dan indikator dalam kurikulum. Adapun, untuk mengasah keterampilan tersebut, siswa diminta menyimak tayangan video pembelajaran dongeng dengan video animasi, setelah itu

menjawab pertanyaan sesuai dengan isi cerita dongeng tersebut.

Tabel 4.3. Hasil Evaluasi Siswa SD A

No	Kode Siswa	Nilai
1	1A	90
2	2A	80
3	3A	85
4	4A	75
5	5A	95
6	6A	90
7	7A	90
8	8A	90
9	9A	95
10	10A	85
11	11A	90
12	12A	100
13	13A	90
14	14A	90
15	15A	85
16	16A	100
17	17A	100
18	18A	95
19	19A	90
20	20A	95
21	21A	80
22	22A	100
23	23A	85
24	24A	90
25	25A	95
26	26A	100
27	27A	80
28	28A	85
29	29A	90
30	30A	95
31	31A	90
32	32A	90
33	33A	95
34	34A	100
35	35A	85
36	36A	90
	Jumlah	3.260
	Rata-rata	90,5
	Persentase	90,5%

Uji coba kedua dilaksanakan di SD B pada hari yang sama Sabtu, 18 Juli 2020 dengan jumlah siswa 35 (tiga puluh lima) anak. Kegiatan uji coba media pembelajaran dongeng menggunakan media animasi ini menggunakan metode pembelajaran daring *zoom meeting*. Adapun, proses kegiatan uji coba media

pembelajaran video animasi ini memiliki kemiripan dengan SD A yaitu pengenalan media pembelajaran dongeng dengan video animasi anak berbasis kepedulian lingkungan dan pembahasan materi. Setelah itu mengasah pengetahuan dan keterampilan mengerjakan soal evaluasi sesuai Kompetensi Dasar dan indikator. Adapun hasil nilai evaluasi sebagai berikut

Tabel 4.4. Hasil Evaluasi Siswa SD B

NO	Kode Siswa	Nilai
1	1B	90
2	2B	95
3	3B	100
4	4B	80
5	5B	75
6	6B	90
7	7B	85
8	8B	100
9	9B	90
10	10B	80
11	11B	90
12	12B	90
13	13B	85
14	14B	85
15	15B	70
16	16B	80
17	17B	90
18	18B	90
19	19B	95
20	20B	80
21	21B	100
22	22B	100
23	23B	90
24	24B	90
25	25B	85
26	26B	90
27	27B	95
28	28B	80
29	29B	80
30	30B	85
31	31B	100
32	32B	90
33	33B	95
34	34B	100
35	35B	90
	Jumlah	3.110
	Rata-rata	88,9

19 mematuhi protokol kesehatan sehingga kegiatan FGD

hanya diikuti oleh 1 guru ahli, 1 guru kelas IV SD A sebagai responden 1, 1 guru kelas IV SD B sebagai responden 2, 4 siswa kelas IV dari SD A, dan 4 siswa kelas IV dari SD B. Kegiatan ini membahas terkait penyempurnaan media pembelajaran yang telah diujikan, sudah sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa atau belum.

5) **Revisi**

Setelah memperoleh saran dan komentar dari hasil *focus group discussion*, maka dilakukan lagi revisi kedua untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Revisi kedua ini terletak pada penyempurnaan tampilan media pembelajaran. Hasil *Focus Group Discussion* (FGD) juga berdasarkan solusi dari beberapa guru dan siswa sebagai berikut.

- a) Produk media pembelajaran berupa media video animasi yang sudah direvisi dan sudah baku diharapkan nanti menjadi referensi bagi kedua sekolah dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Media video animasi ini sebagai motivasi bagi guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga KBM akan menyenangkan.
- c) Tampilan media video animasi perlu ada tambahan di menu utama terutama bagian menu indikator ditambahi tulisan tujuan.
- d) Media video ini bisa dioperasikan oleh siswa

sehingga dibuat aplikasi yang mudah digunakan.

- e) Cara mengoperasikan media video animasi sudah dilengkapi buku panduan yang praktis dan mudah dipahami.

Hasil masukan pada diskusi tersebut selanjutnya dijadikan catatan untuk melakukan revisi media pembelajaran sehingga media pembelajaran yang nantinya akan digunakan bisa lebih baik dan sudah disempurnakan. Dengan memperhatikan dan mempertimbangkan segala aspek kebutuhan siswa dan guru sehingga proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan bersama.

6) **FGD (Focus Group Discussion)**

Kegiatan *FGD (Focus Group Discussion)* dilaksanakan pada hari Kamis, 30 Juli 2020 Pelaksanaan FGD pada masa Pandemi Covid

2. **Pembahasan Hasil Penelitian**

a. **Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran dilakukan agar media yang digunakan di sekolah menjadi lebih lengkap, menarik dan mudah di pahami oleh siswa. Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan mengamati media pembelajaran lama yang digunakan di sekolah uji coba. Setelah mengamati, kemudian penulis mengembangkan media, isi, menambah materi dan contoh dalam buku petunjuk. Pengembangan media pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut.

b. **Analisis Media Pembelajaran Lama**

Sekolah uji coba menggunakan media cetak berupa teks cerita yang ada di buku pakaet tematik. Teks cerita tersebut dibacakan oleh guru atau salah satu siswa. Materi dalam buku paket tersebut sebenarnya sudah lengkap, disertai contoh dan penugasan. Akan tetapi, materi tentang dongeng masih menggunakan gambar dan tulisan sehingga siswa merasa kurang menarik dan kurang membangkitkan imajinasi mereka dalam memahami alur cerita dan karakter masing-masing tokoh. Pengembangan dilakukan pada isi materi dongeng sebagai berikut. 1) Tampilan media video animasi anak berupa audio visual, 2) Terdapat menu pembelajaran yang terdiri atas KI/KD, Indikator, Tujuan Pembelajaran, Materi, Video Animasi, dan Evaluasi, 3) Media animasi dilengkapi modul atau buku petunjuk yang memudahkan guru dan siswa dalam mengoperasikan media video animasi.

c. **Analisis Penyusunan Prototipe**

Penyusunan prototipe media pembelajaran berdasarkan pada temuan dan kajian yang telah dilakukan selama proses pengamatan di sekolah uji coba. Pengamatan tersebut dilakukan terhadap kebutuhan guru dan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran. Hasil temuan selanjutnya dijadikan sebagai acuan pembuatan media pembelajaran. Desain media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa dengan tujuan agar dapat

dijadikan solusi dari permasalahan yang selama ini dialami di sekolah uji coba. Analisis prototipe diuraikan sebagai berikut.

- 1) Pembuatan aplikasi media video animasi Pembuatan aplikasi media video animasi dengan menggunakan *adobe animate* 2019. Cara pengoperasiannya dengan menggunakan aplikasi WinRAR atau 7-Zip. Aplikasi ini sebelum digunakan diextract terlebih dahulu kemudian buka Folder judul cerita yang diinginkan. Judul cerita dalam video animasi ini ada tiga yaitu cerita “Warisan Saudagar”, Seruling Ajaib”, dan “Bambu Emas”.
- 2) Menu utama pada program aplikasi video animasi Menu utama pada program aplikasi media video animasi berupa Jendela Masuk (mulai). Pada Jendela Masuk, terdapat tulisan “Selamat Datang di Media Pembelajaran Dongeng”, sebuah laman kosong ada sebuah tombol “Mulai”. Selanjutnya menekan tombol mulai. Tunggu proses *loading* beberapa saat untuk masuk pada jendela utama. Menu selanjutnya adalah Jendela Utama program Aplikasi Media Video Animasi Anak. Jendela Utama berisi beberapa menu yang tersedia dalam program yaitu Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan, Materi, Video, dan Evaluasi, tombol home, dan tombol silang. Masing-masing menu mempunyai ciri khas dengan lambang yang berbeda. Pada pojok kiri atas ada gambar rumah untuk kembali ke menu awal. Di pojok kanan atas terdapat menu keluar (tombol silang) untuk

keluar dari program. Untuk mengetahui isi dari menu tersebut, peserta didik dapat menekan *icon* gambar menu atau tombol yang diinginkan.

- 3) Menu Jendela Petunjuk Program Media Video Animasi. Pada Jendela Petunjuk, siswa dapat melihat cara penggunaan (petunjuk teknis) dan fungsi dari masing-masing menu yaitu Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan, Materi, Video, dan Evaluasi, tombol *home*, dan tombol silang. Menu Jendela Kompetensi Dasar berisi tentang kompetensi dasar materi pembelajaran dongeng yang menjadi acuan guru dalam menyampaikan materi. Kompetensi dasar merupakan dasar ketercapaian materi yang akan dicapai oleh siswa. Menu jendela indikator dan tujuan berisi indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Indikator dan tujuan pembelajaran ini masing-masing cerita berbeda sesuai dengan pokok ceritanya masing-masing. Menu Jendela Materi berisi penjelasan segala sesuatu tentang dongeng, materi pengertian dongeng, ciri-ciri dongeng, dan unsur-unsur intrinsik cerita (dongeng). Pada menu ini terdapat dua tombol di pojok kanan bawah dan kiri bawah. Tombol pojok kanan adalah tombol ke materi selanjutnya, sedangkan tombol kiri bawah adalah tombol ke materi sebelumnya. Menu selanjutnya adalah Jendela Video. Pada jendela ini siswa dapat melihat tayangan video animasi sesuai judul cerita yang terdapat pada menu utama. Video ini berisi

cerita (dongeng) yang menarik dan disukai anak-anak. Video dengan gambar bergerak, efek suara, dan ilustrasi musik yang sesuai dengan kondisi psikologis anak sehingga video ini dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Menu Jendela Evaluasi berisi daftar pertanyaan. Daftar pertanyaan ini sesuai dengan cerita (dongeng) yang disajikan. Evaluasi ini melatih kemampuan siswa dalam memahami cerita yang ditayangkan melalui video. Daftar pertanyaan berisi 5 soal sesuai dengan isi cerita dalam tayangan video.

d. Analisis

Validasi Pakar

Validasi desain media pembelajaran melibatkan dua pakar yang menilai kelayakan media, meliputi ahli pakar media dan ahli penggunaan media pembelajaran. Aspek yang dinilai dalam media pembelajaran meliputi 5 aspek, dan masing-masing aspek mempunyai poin pertanyaan yang berbeda serta jumlah nilai yang berbeda. Secara rinci, analisis validasi pakar media akan dijabarkan sebagai berikut:

Aspek kelayakan isi terdiri dari 5 pernyataan yaitu kesesuaian materi dengan SK dan KD, kesesuaian materi dengan indikator dan kesesuaian media dengan bahan ajar, kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan, dan manfaat untuk penambahan wawasan. Jumlah skor maksimal dari aspek kelayakan isi adalah 50. Pakar pertama memberi nilai 24 dan pakar ke dua memberi nilai 25, sehingga jumlah nilai 49. Jika dikalkulasikan dalam

bentuk persentase, nilai 49 dari total nilai maksimal 50 mendapatkan persentase sebesar 98% (kategori layak).

Aspek pengorganisasian materi terdiri dari 7 pernyataan yaitu kejelasan penyampaian materi, sistematika penyampaian materi, kemenarikan penyampaian materi, kelengkapan materi, aktualisasi materi, kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa. Jumlah skor maksimal dari aspek pengorganisasian materi adalah 70. Pakar pertama memberi nilai 34 dan pakar ke dua memberi nilai 32, sehingga jumlah nilai 66. Jika dikalkulasikan dalam bentuk persentase, nilai 66 dari total nilai maksimal 70 mendapatkan persentase sebesar 94% (kategori layak).

Aspek bahasa terdiri dari 3 pernyataan yaitu ketepatan penggunaan istilah dan kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia. Jumlah skor maksimal dari aspek bahasa adalah 30. Pakar pertama memberi nilai 14 dan pakar ke dua memberi nilai 15, sehingga jumlah nilai 29. Jika dikalkulasikan dalam bentuk persentase, nilai 29 dari total nilai maksimal 30 mendapatkan persentase sebesar 97% (kategori layak).

Aspek efek bagi strategi pembelajaran terdiri dari 5 pernyataan yaitu kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa, dukungan media bagi kemandirian belajar siswa, dan kemampuan media menambah

pengetahuan, kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa, dan kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar. Jumlah skor maksimal dari aspek efek bagi strategi pembelajaran adalah 50. Pakar pertama memberi nilai 24 dan pakar ke dua memberi nilai 23, sehingga jumlah nilai 47. Jika dikalkulasikan dalam bentuk persentase, nilai 47 dari total nilai maksimal 50 mendapatkan persentase sebesar 94% (kategori layak).

Aspek tampilan visual terdiri dari 5 pernyataan yaitu kesesuaian pemilihan tampilan gambar, kemenarikan desain, ilustrasi, urutan penyajian, kelengkapan informasi. Jumlah skor maksimal dari aspek latihan soal adalah 50. Pakar pertama memberi nilai 24 dan pakar ke dua memberi nilai 24, sehingga jumlah nilai 48. Jika dikalkulasikan dalam bentuk persentase, nilai 48 dari total nilai maksimal 50 mendapatkan persentase sebesar 96% (kategori layak).

Berdasarkan analisis penilaian validator pada kelima aspek penilaian, didapatkan total nilai 239 dari jumlah skor maksimal 250. Jika dikalkulasikan dalam bentuk persentase, akan mendapatkan persentase sebesar 95,6%. Artinya, kedua pakar ahli media memberikan nilai layak terhadap media pembelajaran video animasi anak berbasis kepedulian lingkungan.

Berdasarkan analisis penilaian validator pada aspek penilaian dan saran, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa media media video

animasi layak untuk diujicobakan kepada siswa dan guru.

e. **Analisis Uji Coba Pengguna**

Uji coba penggunaan media pembelajaran dilakukan di dua sekolah uji coba. Analisis Rekapitulasi hasil respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi anak berbasis kepedulian lingkungan menunjukkan jumlah skor akhir 5008 dengan persentase 89%. Jadi berdasarkan rincian rekapitulasi hasil respon siswa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa media video animasi anak berbasis kepedulian lingkungan layak digunakan pada siswa.

f. **Anali**

sis
FGD

Hasil FGD menekankan pada pembahasan utama yaitu kebutuhan media pembelajaran untuk guru kelas IV serta kendala yang dirasakan peserta didik di sekolah uji coba, khususnya pembelajaran dongeng. Kegiatan FGD menghasilkan beberapa saran dari siswa, guru dan juga pakar pengguna media. Saran yang disampaikan dalam FGD digunakan oleh peneliti sebagai acuan pengembangan media pembelajaran lebih lanjut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media video animasi anak berbasis kepedulian lingkungan pada pembelajaran dongeng, maka menghasilkan simpulan dan saran sebagai berikut.

1. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Tahapan yang peneliti lakukan mengacu pada metode pengembangan R&D dengan 2 tahapan utama, yaitu tahap studi pendahuluan yang meliputi analisis media pembelajaran yang digunakan dan analisis kebutuhan media pembelajaran guru dan siswa, dan tahap studi pengembangan yang meliputi desain awal produk, validasi ahli pakar, revisi desain awal, uji coba, *FGD* (*focus group discussion*), dan revisi produk.
2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar A dan Sekolah Dasar B didapatkan simpulan bahwa masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran dongeng mengalami kesulitan. Siswa merasa bosan, tidak termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran terutama pembelajaran dongeng. Hasil penelitian, guru menggunakan media cetak berupa teks cerita yang terdapat dalam buku Tematik Teks cerita tersebut dibacakan oleh guru atau siswa. Hal ini membuat siswa kurang tertarik dengan media yang digunakan Berdasarkan hal tersebut penulis menganalisis angket kebutuhan guru dan siswa, mengembangkan prototipe media pembelajaran.
3. Tahap pengembangan media pembelajaran video animasi dimulai dari membuat desain awal produk yang kemudian di validasi oleh ahli pakar. Setelah di

validasi, desain awal produk tersebut di revisi sesuai penilaian yang diberikan oleh ahli pakar. Tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba bahan ajar yang telah di revisi tersebut, uji coba dilakukan di 2 (dua) sekolah dengan total jumlah siswa sebanyak 71 (tujuh puluh satu) siswa. Dari hasil uji coba tersebut ditemukan bahwa media video animasi anak mampu meningkatkan perhatian dan motivasi terhadap pembelajaran dongeng. Selanjutnya, diadakan *focus group discuscion* yang diikuti oleh 1 (satu) ahli pakar, 2 (guru) kelas IV, dan 8 siswa. Kegiatan ini menghasilkan data penilaian instrumen media pembelajaran, komentar dan saran, serta lembar respon siswa. Dari kegiatan tersebut, peneliti melakukan revisi kedua pada media pembelajaran yang meliputi penyempurnaan menu tampilan utama pada video pembelajaran, ilustrasi penokohan untuk menggambarkan karakter atau sifat tokoh lain. Serangkaian tahap pengembangan media pembelajaran tersebut, layak untuk diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran dongeng di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib Zainal, & Amrullah A. (2017). Pedoman Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa. Yogyakarta. Gava Media.
- Daryanto & Darmiatun. (2013). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2010). *Pendidikan Karakter Teori & Aplikasi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan dan Menengah Kementerian Pendidikan Nasional.
- Farindhni, Dini A. 2018. Pengembangan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Tahun VIII: 2. *Jurnal Pendidik Karakter*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gusmaidar. 2016. Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng dengan Menggunakan Media Animasi Audiovisual Melalui Metode Think Pairs Share pada Siswa. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia – JPGI*. Vol 1 No 1 Print ISSN: 2541-3163 - Online ISSN: 2541-3317. ICET Journal Publication,
- Hakim, M. Nur. 2018. Penerapan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas III MIS Darul Ulum Muhammadiyah Bulukumba. *Jurnal penelitian pendidikan bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing Vol 1 No. 2*. Universitas Cokroaminoto Palopo.
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar Kata Pengantar*: Dr. H. Abdul Kodir, M. Ag. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayah, Afifah N dan Nurhadija. 2018. *Aktivitas Mendongeng Menggunakan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Moral*. *Jurnal Smart PAUD*. Vol. 1 No. 1. Universitas Halu Oleo.
- Ikawati, Any dkk. 2018. Digital Media Dongeng Berbasis Animasi Sebagai Inovasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *LIKHITAPRAJNA Jurnal Ilmiah Vol. 20 No. 2*. FKIP Universitas Wisnuwardhana 2) LPPM Universitas Wisnuwardhana

- Johari, Andriana dkk. 2014. Penerapan Media Video dan Animasi pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education, Vol.1, No.1*. Departemen Pendidikan Teknik Mesin, FPTK UPI
- Kemdiknas. (2010). Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa Pedoman Sekolah. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Latifah. Febriani, Meina. 2012. "Pengembangan Bahan Ajar Apresiasi Dongeng Banyumas Bagi Siswa SD Kelas Rendah". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, vol. 1, No. 1, Hal.1-8*. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia.
- Lesiangi, Brian N, dkk. 2015. Perancangan Animasi Untuk Mendukung Proses Bercerita Dongeng "Hiu Murah Senyum" dengan Teknik Projection Mapping. *Jurnal DKV Adiwarna Vol. 1 No. 6*. Universitas Kristen Petra.
- MB.Rahimsyah.Ar. (2004). *Kumpulan ,CeritaLegenda Dongeng Rakyat Nusantara* . Jakarta: Bintang Indonesia
- Jakarta . Mulyasa. H.E.2011. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Najib M, dkk (2016). *Manajemen Strategik Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini*. Yogyakarta. Gava Media
- Nirmawan, Nimawan. 2014. *Media Animasi Berorientasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia (Studi Kajian Menulis).Edukasi Kultura : Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya. Vol. 1 No. 2:63-70*.Universitas Muslim Nusantara.
- Nuraina, dkk. 2018. Digital Media Dongeng Berbasis Animasi sebagai Inovasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *LIKHITAPRAJNA Jurnal Ilmiah. Volume20, Nomor 2*. FKIP Universitas Wisnuwardhana2) LPPM Universitas Wisnuwardhana.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Teori Pengkajian Sastra.Yogyakarta* : Gajah Mada University Press Partokusumo.
- Prabowo, Nugroho Agung dan Warjiyono.2014. *Perancangan Animasi Dongeng untuk Pendidikan Anak Usia Dini Guna Melatih Kecerdasan Moral dan Linguistik. Jurnal Program Studi Manajemen Informatika1, Evolusi Vol.II No. ISSN:2338-8161*. AMIK BSI Purwokerto, AMIK BSI. Priyono, Kusumo. 2006. *Terampil Mendongeng*. Jakarta: PT Gramedia WidisaranaIndonesia
- Purnomo, Wahyu dan , Wahyu Andreas. 2013.*Animasi 2D untuk SMK/MAK XII*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Purwanti, Dwi. 2017. *Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan dan Implementasinya. Dwijacendekia Jurnal Riset Pedagogik Vol.1 No. 1*. Universitas Sebelas Mare

- Purwanto, Agus dan Sutanto, Yudi. 2017. Pembuatan Media Presentasi Animasi Cerita Rakyat untuk Anak Usia Dini dengan Konsep Pemilihan Alternatif Alur Cerita. *Jurnal Dasi*. Vol. 18. No. 4:43-48. Universitas Amikom Yogyakarta.
- Putri, Puji Handayani. 2016. Edutainment Animasi Dongeng Pendidikan Guna Mengembangkan Potensi Peserta Didik dalam Melatih Perilaku Disiplin dan Kecerdasan Spiritual. *Jurnal Dinamika Informatika Volume 5, Nomor 2, ISSN1978-1660*. Fakultas Teknik, Universitas PGRI Yogyakarta.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2018. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali PERS. Samani, Muchlas dan Hariyanto. 2012. Konsep dan Modal Pendidikan Karakter. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset. Siswati dan Damayanti, Endah. 2019. Animasi 2D Dan 3D SMk/MAK Kelas XI. Malang: PT. KUANTUM BUKU SEJAHTERA.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, kuantitatif R&D*. Bandung: Affabeta.
- Suheri, Agus. 2006. Animasi Multimedia Pembelajaran, *Jurnal Media Teknologi*, Vol., No.1. Cianjur: universitas suryakencana. Sukirman dan Irma Yuliana. 2018. Prinsip Dasar Pengembangan Animasi 2D dan 3D Menggunakan OpenToons dan Blender. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Sukiyasa, Kadek dan Sukoco. 2013. Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 3, Nomor 1*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Surbakti, Horison dan Juwita, Putri. 2018. Penerapan Metode Pembelajaran 4 M dan Media Animasi Film Kartun dalam Pembelajaran Dongeng SD Negeri 101958 Desa Kuala Lama Kec. Pantai Cermin Kab. Serdang Bedagai. Vol. 1 No. 1. Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Universitas Muslim Nusantara Washliyah Medan.
- Susanti, Widi. 2016. Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Anak Melalui Penggunaan Media Film Animasi The Improvement Of Children Stories Listening Skill Through Animation Films. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 9 Tahun ke-5*. PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA. Syaodih S, Nana. 2016. *Metode*

- Penelitian Pendidikan.*
Bandung: PT Remaja
Rosdakarya.
- Wibawanto, Wandah. 2017. Desain
dan *Pemrograman*
Multimedia Pembelajaran
Interaktif. Jember: Cerdas
Ulet Kreatif.
- Wuryanti, Umi dan Badrun
Kartowagiran.
2016. Pengembangan Media
Video *Animasi* untuk
Meningkatkan Motivasi
Belajar dan Karakter Kerja
Keras Siswa Sekolah Dasar.
Jurnal Pendidikan Karakter,
Tahun VI, Nomor. Program
Pascasarjana Universitas
Negeri Yogyakarta.