



**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS KEARIFAN LOKAL
KISAH KEN AROK DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS
CERPEN SISWA KELAS IX SMP PGRI 01 SINGOSARI**

SKRIPSI

OLEH:

DINI KUSUMA NINGRUM

NPM 21801071061



PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA

INDONESIA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU

PENDIDIKAN UNIVERSITAS ISLAM MALANG

JULI 2022



UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl Mayjen Haryono 193 Malang, Telp 0341-571950

Nama : Dini Kusuma Ningrum
NPM : 21801071061
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi Berbasis
Kearifan Lokal Kisah Ken Arok Dalam Pembelajaran
Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas IX SMP PGRI 01
Singosari

ABSTRAK

Kata kunci : Pengembangan video animasi, berbasis kearifan lokal, teks cerpen
Dunia pendidikan mulai mengintegrasikan teknologi pada berbagai aspek termasuk dalam pembelajaran. Pendidikan yang berkualitas menjadi hal yang penting harus dimiliki setiap negara. Upaya dalam meningkatkan kualitas Pendidikan salah satunya dengan cara meningkatkan kreatif siswa dalam pembelajaran menulis teks cerpen. Menggunakan media yang lebih inovatif dan kreatif membuat siswa lebih imajinatif dalam menulis teks cerpen, media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media video berbasis animasi. Media video animasi ini lebih menarik bagi pembelajaran siswa karena menggunakan konsep kearifan lokal. Kearifan lokal memiliki hubungan erat dengan budaya tradisional pada suatu tempat, pada umumnya kearifan lokal memiliki nilai moral dan etika yang baik bagi pembelajaran, yang dapat membentuk kepribadian siswa menjadi sopan, santun dan menjadikan budaya sebagai jati diri.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan pengembangan produk video animasi berbasis kearifan lokal kisah Ken Arok dalam pembelajaran menulis teks cerpen siswa kelas IX SMP PGRI 01 Singosari; (2) menguji kelayakan produk media video animasi berbasis kearifan lokal kisah Ken Arok dalam pembelajaran menulis teks cerpen siswa kelas IX SMP PGRI 01 Singosari. Penelitian pengembangan ini termasuk jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dan menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi

(Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Produk ini disusun secara terprogram dan sistematis.

Berdasarkan penelitian dan pembahasan, Pada tahap Analisis ini peneliti melakukan analisis kebutuhan guru, kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Kedua, tahap desain, pada tahap ini dilakukan perancangan produk. Ketiga, tahap Pengembangan dilakukan pengembangan produk yang sudah dirancang. Keempat, tahap Implementasi dilakukan uji coba dengan menggunakan angket ahli media, ahli isi, ahli bahasa, dan ahli perancang pembelajaran. Selanjutnya kelima tahap evaluasi, pada tahap ini dilakukan evluasi produk sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Hasil kelayakan terhadap media yang dilakukan oleh ahli, praktisi dan pengguna diperoleh nilai rata-rata. Rata-rata nilai tersebut diperoleh dengan rincian penilaian materi oleh ahli dan praktisi diperoleh nilai rata-rata. Selanjutnya untuk rata-rata nilai media yang dinilai oleh ahli sebesar 100%. Penilaian dari ahli isi sebesar 90%. Penilaian dari ahli bahasa sebesar 75% dan penilaian ahli perancang pembelajaran sebesar 85%. Kemudian kebutuhan peserta didik terhadap media video animasi sebesar 80%

Penelitian pengembangan produk media bagi siswa kelas IX ini dengan pembelajaran berupa video animasi berbasis kearifan lokal kisah Ken Arok untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif peseta didik pada materi menulis teks cerita pendek kelas IX SMP PGRI 01 Singosari dinyatakan valid dan produk siap digunakan.

Malang, 18 Juli 2022

Penulis,



Dini Kusuma Ningrum

Pembimbing II

Pembimbing I



Dr. Sri Wahyuni, M. Pd
NIP. 196808231993032003



Frida Siswiyanti, S. Pd., M. Pd
NIP. 172609198632290



Mengetahui
wakil Dekan I,
Dr. Sri Wahyuni, M. Pd
NIP. 196808231993032003



UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl Mayjen Haryono 193 Malang, Telp 0341-571950

Name : Dini Kusuma Ningrum

NPM : 21801071061

Department/Study Program : Indonesian Language and Literature Education

Thesis Title : Development of Animated Video Media Based on
Local Wisdom Ken Arok's Story in Learning to Write
Short Stories for Class IX Students of SMP PGRI 01

Singosari

ABSTRAK

Keywords : Development of animated video, based on local wisdom, short story text

The world of education has begun to integrate technology in various aspects, including learning. Quality education is an important thing that every country must have. One of the efforts to improve the quality of education is by increasing students' creativity in learning to write short stories. Using more innovative and creative media makes students more imaginative in writing short stories, the media used in this research is animation-based video media. This animated video media is more interesting for student learning because it uses the concept of local wisdom. Local wisdom has a close relationship with traditional culture in a place, generally local wisdom has good moral and ethical values for learning, which can shape the personality of students to be polite, polite and make culture as identity.

This study aims to (1) produce an animated video product development based on the local wisdom of Ken Arok's story in learning to write short stories for class IX students of SMP PGRI 01 Singosari; (2) testing the feasibility of animated video media products based on local wisdom of Ken Arok's story in learning to write short stories for class IX students of SMP PGRI 01 Singosari.

This development research includes the type of R&D (Research and Development) research and uses the ADDIE method which consists of Analysis, Design,

Development, Implementation. (Implementation), and Evaluation (Evaluation). This product is structured programmatically and systematically.

Based on research and discussion, at this analysis stage the researcher analyzes the needs of teachers, the needs and characteristics of students. Second, the design stage, at this stage the product design is carried out. Third, the Development stage is carried out with product development that has been designed. Fourth, the implementation stage was carried out by testing using a questionnaire from media experts, content experts, linguists, and learning design experts. Furthermore, the five stages of evaluation, at this stage the product evaluation is carried out before being used in learning.

The results of the feasibility of the media carried out by experts, practitioners and users obtained an average value. The average value is obtained with the details of the material assessment by experts and practitioners obtained an average value. Furthermore, the average value of the media assessed by experts is 100%. The assessment from content experts is 90%. The assessment of linguists is 75% and the assessment of learning designer experts is 85%. Then the students' need for animated video media is 80%.

This research on the development of media products for class IX students with learning in the form of animated videos based on local wisdom of Ken Arok's story to support students' creative thinking skills in writing short story texts for class IX SMP PGRI 01 Singosari is declared valid and the product is ready to use.

Malang, 18 Juli 2022

Penulis,



Dini Kusuma Ningrum

Pembimbing II

Pembimbing I



Dr. Sri Wahyuni, M. Pd
NIP. 196808231993032003



Frida Siswiyanti, S. Pd., M. Pd
NIP. 172609198632290



Mengetahui
wakil Dekan I,
Dr. Sri Wahyuni, M. Pd
NIP. 196808231993032003

BAB I PENDAHULUAN

Dalam penelitian ini, peneliti memaparkan beberapa faktor yang memlatarbelakangi penelitian dalam memilih judul penelitian, disertai dengan : (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan pembelajaran, (4) spesifikasi produk, (5) manfaat pengembangan, (6) asumsi, (7) ruang lingkup dan keterbatasan, dan (8) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan saat ini mulai mengintegrasikan teknologi pada berbagai aspek termasuk dalam pembelajaran. Pendidikan yang berkualitas menjadi hal penting yang harus dimiliki setiap negara. Upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya dengan perubahan kurikulum menjadi lebih baik.

Berdasarkan Permendikbud No. 54 tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL) menyatakan, “Telah ditetapkan beberapa kriteria kualifikasi kemampuan peserta didik yang mencakup ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diharapkan dapat dicapai dan diperoleh lulusan yang memiliki kemampuan baik”. Artinya, untuk mencapai ketiga ranah tersebut perlu didukung oleh perangkat yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Perangkat yang dimaksud, salah satunya perkembangan pemanfaatan teknologi. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi maka dunia pendidikan menjadi sangat penting untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang berkualitas.

Menulis adalah salah satu cara manusia untuk mengasah otak agar tidak kehilangan jejak atas segala yang sudah mereka pelajari. Rosidi (2019: 2) menyatakan bahwa menulis merupakan kegiatan untuk menyatakan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan yang diharapkan dapat dipahami oleh pembaca dan berfungsi sebagai alat komunikasi secara tidak langsung. Sedangkan menurut Dalman (2012: 1) mendefinisikan menulis sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya.

Berdasarkan kurikulum 2013 Bahasa Indonesia yang berlaku di tingkat SMP/MTs, sesuai KD “mengidentifikasi unsur pembangun karya sastra dalam teks cerita pendek yang dibaca atau didengar”. Terdapat sebuah materi teks cerpen yang tidak hanya menuntut siswa untuk dapat memahami pengertian teks cerpen, unsur-unsur teks cerpen dan struktur teks cerpen, tetapi juga diharapkan mampu memproduksi sebuah teks cerpen.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP PGRI 01 Singosari, secara praktik ternyata masih terdapat beberapa kendala yang sering muncul dalam kegiatan belajar mengajar menulis teks cerpen. Siswa masih sulit mencerna dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yang di antaranya berupa ketepatan metode dan tidak adanya media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Selama ini guru hanya menggunakan metode ceramah yang terkesan monoton sehingga kurang menumbuhkan minat dan antusiasme siswa terhadap

materi teks cerpen. Sumber referensi materi yang hanya terbatas pada buku paket pelajaran saja juga menjadi kendala yang cukup berarti bagi kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, guru merasa perlu adanya pengembangan media interaktif yang menarik, khususnya untuk materi menulis teks cerpen. Guru merasa bahwa media pembelajaran memiliki peran yang begitu penting untuk menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran. Ketepatan dalam menggunakan media pembelajaran akan berdampak pada hasil pembelajaran yang lebih baik. Pemakaian media pembelajaran yang interaktif dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis yang positif terhadap siswa.

Berbagai masalah dan tantangan dalam bidang pendidikan akan selalu ada baik yang sudah diperkirakan maupun tidak. Semua itu disesuaikan dengan tuntutan zaman serta kebutuhan dan variasi pembelajaran penggerak utama terjadinya inovasi kegiatan pembelajaran. Sanjaya (2019 : 7) menyatakan, “Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi beberapa faktor, seperti faktor pendidik, peserta didik, media, dan lingkungan. Salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu kurangnya pendidik dalam pemanfaatan media pembelajaran yang dapat memberi pengaruh yang baik untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks fabel”. Artinya, keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi ilmu pengetahuan dalam pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dari waktu ke waktu sesuai zaman modern. Dapat

disimpulkan, pendidik zaman sekarang harus mampu memanfaatkan media belajar yang kompleks agar proses pembelajaran dapat dikuasai dengan baik.

Dari berbagai masalah tersebut, perlu adanya upaya perbaikan, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran menulis teks cerpen yaitu dengan media video animasi. Sudjana dan Rivai (2013, hlm. 61) menyatakan, 6 “Media video animasi dirasa tepat digunakan karena mampu membangkitkan imajinasi dan menumbuhkan minat peserta didik dalam menuangkan ide atau gagasan peserta didik ke dalam sebuah cerita”. Artinya, dengan media video animasi yang berupa gambar secara berurutan dapat memudahkan peserta didik dalam membuat tulisan mengenai teks fabel. Maka dari itu, peserta didik akan lebih mudah mengembangkan tema, menyusun alur atau jalan cerita, dan juga menggambarkan tokoh secara lengkap karena alur yang ada dalam film sudah tergambar secara jelas.

Pemanfaatan media video animasi dapat memudahkan peserta didik dalam menyusun kerangka cerpen menjadi terstruktur dan sistematis. Menurut Rahayu dan Kristiyantoro (2013 : 24) “Pemanfaatan video animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, karena film animasi bersifat menarik. Jika media video animasi ini sudah menarik perhatian peserta didik, maka diharapkan informasi akan mudah dimengerti, karena sebanyak mungkin indera terlibat, terutama telinga dan mata yang digunakan untuk menyerap informasi”. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran berupa video animasi yang menarik sangat diperlukan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar terutama pada materi pembelajaran yang sulit.

Media video animasi ini lebih menarik pembelajaran siswa apabila menggunakan konsep kearifan lokal. Kearifan lokal memiliki hubungan yang erat dengan kebudayaan tradisional pada suatu tempat, dalam kearifan lokal tersebut banyak mengandung suatu pandangan maupun aturan agar masyarakat lebih memiliki pijakan dalam menenukan suatu tindakan seperti perilaku masyarakat sehari-hari. Pada umumnya etika dan nilai moral yang terkandung dalam kearifan lokal diajarkan turun-temurun, diwariskan dari generasi ke generasi melalui sastra lisan (antara lain dalam bentuk pepatah dan peribahasa, folklore), dan manuskrip (Suyatno, 2013). Kearifan lokal yang diajarkan secara turun-temurun tersebut merupakan kebudayaan yang patut dijaga, masing-masing wilayah memiliki kebudayaan sebagai ciri khasnya dan terdapat kearifan lokal yang terkandung di dalamnya.

Pembentukan dan perkembangan budaya sangat mempengaruhi jati diri bangsa, kesatuan masyarakat berperan serta dalam pembentukannya. Menurut Sedyawati (2013 : 328), menjelaskan di dalam masing-masing kesatuan kemasyarakatan yang membentuk bangsa, baik yang berskala kecil ataupun besar, terjadi proses-proses pembentukan dan perkembangan budaya yang berfungsi sebagai jati diri bangsa tersebut. Indonesia merupakan negara yang sangat luas dan dikenal sebagai negara yang multikultur.

Keadaan Indonesia sebagai negara yang multikultur menyebabkan Indonesia rentan akan konflik antar daerah. Setiap daerah di Indonesia memiliki ciri khas budaya masing-masing yang patut untuk dikembangkan dan dijaga keberadaannya sebagai identitas bangsa agar tetap dikenal oleh generasi muda.

Koentjaraningrat (Soelaeman, 2017: 62) mengatakan bahwa kebudayaan nasional Indonesia berfungsi sebagai pemberi identitas kepada sebagian warga dari suatu nasion, merupakan kontinuitas sejarah dari jaman kejayaan bangsa Indonesia di masa yang lampau sampai kebudayaan nasional masa kini.

Kisah Ken Arok, salah satu legenda asli Singosari Malang yang bisa dijadikan pembelajaran menulis melalui video animasi teks cerpen. Kisah Ken Arok dipilih untuk menyamakan pengetahuan siswa dalam memahami cerita dalam video animasi yang dibuat oleh penulis. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru sudah monoton sehingga peserta didik membutuhkan referensi baru dalam belajar. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Kisah Ken Arok Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Siswa kelas IX SMP PGRI 01 Singosari”

Penelitian terdahulu yang diambil dalam skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Focusky Untuk Siswa kelas XI SMK N Sumatera Selatan” ditulis Beben Syahputra 2021, terdapat perbedaan pada metode yang digunakan yakni metode Alessi dan Trollip. Persamaan pada materi pembelajaran teks cerpen.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, sehingga dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana hasil pengembangan media video animasi berbasis kearifan lokal kisah Ken Arok dalam pembelajaran menulis teks cerpen kelas IX SMP PGRI 01 Singosari?
- 2) Bagaimana kelayakan produk video animasi berbasis kearifan lokal kisah Ken Arok dalam pembelajaran menulis teks cerpen kelas IX SMP PGRI 01 Singosari?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah tersusun, ada dua tujuan dari penelitian ini adalah :

- 1) Menghasilkan pengembangan media video animasi berbasis kearifan lokal kisah Ken Arok dalam pembelajaran menulis teks cerpen siswa kelas IX SMP PGRI 01 Singosari.
- 2) Menguji kelayakan produk media video animasi berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran menulis teks cerpen siswa kelas IX SMP PGRI 01 Singosari

1.4 Spesifikasi Produk

Media video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit. Video animasi ini memiliki fitur yang menarik, seperti animasi yang nyata, gambar yang HD, dan transisi yang lebih hidup. Media video animasi ini memiliki kelebihan yaitu menggunakan kearifan local kisah Ken

Arok, sehingga media ini menarik dan membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan

1.5 Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan memberi banyak manfaat kepada beberapa pihak, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaatnya sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini mampu memperkaya konsep dan metode pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan penelitian pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal untuk menunjang perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.5.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi sekolah, hasil penelitian ini menjadi sebuah kontribusi positif dalam pengembangan proses belajar mengajar
- 2) Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan atau pedoman untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya penggunaan media video animasi berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran menulis teks cerpen.
- 3) Bagi siswa, Penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat bagi siswa agar memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran keterampilan menulis cerpen. Selain itu, siswa juga dapat lebih kreatif menuangkan ide dan gagasannya dalam sebuah tulisan yang menarik.

1.6 Asumsi

Media pembelajaran dalam pembelajaran video animasi dapat memudahkan guru saat mengajar . peserta didik akan lebih mudah memahami pembahasan yang sedang di pelajari dengan mudah, pemilihan media pembelajaran yang tepat akan dapat digunakan dengan mudah dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Media pembelajaran yang dipilih oleh peneliti yaitu media video animasi berbasis kearifan local kisah ken arok dalam pembelajaran menulis teks fabel. Peneliti menentukan bahan dari silabus , karena tujuan dari pembelajaran terfokuskan untuk menyimak video animasi berbasis kearifan lokal.

1.7 Ruang Lingkup dan Keterbatasan

Berdasarkan identifikasi masalah, muncul banyak masalah yang harus diselesaikan. Agar penelitian ini lebih fokus dan mendalam perlu adanya pembatasan masalah penelitian. Oleh karena itu peneliti membatasi penelitian ini pada permasalahan pengembangan media video animasi berbasis kearifan lokal kisah ken arok dalam pembelajarn menulis teks cerpen untuk siswa SMP. Media video dipilih karena melalui media ini siswa dapat berinteraksi dengan aktif. Efek audio dan visual yang ada diharapkan dapat meningkatkan minat untuk menulis cerpen, meningkatkan daya kosentrasi, menjauhkan siswa dari kebosanan dan sebgai pancingan siswa dalam menulis cerpen. Selain itu, media video juga dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi. Penggunaan

media video pun tidak terikat oleh durasi. Guru dapat menggunakan media video sesuai kebutuhan.

1.8 Definisi Istilah

Definisi istilah atau penegasan istilah dalam pengembangan media video animasi berbasis kearifan lokal anatar lain :

- 1) Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pembelajaran.
- 2) Video animasi adalah dapat disimpulkan video animasi merupakan media yang menggabungkan audio dan visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami Pelajaran.
- 3) Kearifan lokal adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk antara lain melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari.
- 4) Ken Arok adalah pendiri Wangsa Rajasa dan Kerajaan Tumapel (yang kemudian terkenal dengan nama Singhasari).
- 5) Pembelajaran adalah proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.
- 6) Menulis adalah sebuah proses untuk menciptakan suatu catatan atau cerita menggunakan sebuah aksara.

- 7) Teks cerpen adalah cerita pendek yang berisi tentang kisah cerita yang berisi tidak lebih dari seribu kata. Pada umumnya cerita pada cerpen bisa memberikan kesan dominan dan berkonsentrasi pada permasalahan satu tokoh.



BAB V PENUTUP

pada bab ini dipaparkan bagian penutup yang meliputi, (1) simpulan dan (2) saran terhadap hasil penelitian yang berjudul Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kearifan lokal kisah Ken Arok dalam pembelajaran menulis teks cerpen kelas VIII SMP PGRI 01 Singosari.

5.1 Simpulan

Hasil pembahasan yang telah dijelaskan pada bab IV, produk yang dapat dikembangkan pada penelitian pengembangan berupa video animasi berbasis kearifan kisah lokal Kisah Ken Arok untuk menunjang dalam pembelajaran menulis teks cerpen siswa kelas IX SMP PGRI 01 Singosari. Berdasarkan rumusan masalah yang telah tersusun dan ditetapkan pada pengembangan ini akan dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Berdasarkan penelitian dan pembahasan "*pengembangan media video berbasis animasi kisah Ken Arok dalam pembelajaran siswa kelas IX SMP PGRI 01 Singosari*" menggunakan metode ADDIE yang memiliki lima tahapan. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yakni Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pada tahap Analisis ini peneliti melakukan analisis kebutuhan guru, kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Kedua, tahap desain, pada tahap ini dilakukan perancangan produk. Ketiga, tahap Pengembangan dilakukan pengembangan produk yang sudah dirancang. Keempat, tahap Implementasi dilakukan uji coba dengan menggunakan angket ahli media, ahli isi, ahli bahasa, dan ahli perancang

pembelajaran. Selanjutnya kelima tahap evaluasi, pada tahap ini dilakukan evaluasi produk sebelum digunakan dalam pembelajaran.

- 2) Produk media video animasi pada pengembangan ini dinyatakan valid sebagai media pembelajaran. Hasil penilaian terhadap media yang dilakukan oleh ahli, praktisi dan pengguna diperoleh nilai rata-rata. Rata-rata nilai tersebut diperoleh dengan rincian penilaian materi oleh ahli dan praktisi diperoleh nilai rata-rata. Selanjutnya untuk rata-rata nilai media yang dinilai oleh ahli sebesar 100%. Penilaian dari ahli isi sebesar 90%. Penilaian dari ahli bahasa sebesar 75% dan penilaian ahli perancang pembelajaran sebesar 85%. Kemudian kebutuhan peserta didik terhadap media video animasi sebesar 80%. Dengan hasil tersebut maka pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis kearifan lokal untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi menulis teks cerita pendek kelas IX SMP PGRI 01 Singosari dinyatakan valid dan produk siap digunakan.

5.2 Saran Pemanfaatan

Saran pemanfaatan dari produk yang telah dikembangkan ini meliputi saran pemanfaatan produk, saran penyebaran produk, dan saran pengembangan produk lebih lanjut. Ketiga saran tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

5.2.1 Saran Pemanfaatan Produk

Pemanfaatan produk media video animasi untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi menulis teks cerita pendek kelas VIII SMP PGRI 01 Singosari di lapangan supaya lebih optimal perlu adanya saran. Beberapa saran pengembangan dalam pemanfaatan produk sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Dari pengembangan ini diharapkan guru dapat menggunakan produk berupa Media video ini dengan baik, dan dapat menunjang proses belajar mengajar. Serta dengan produk yang telah dikembangkan dapat memberikan pengarahan tentang keunggulan produk ini serta dapat memberikan wawasan yang lebih luas bagi peserta didik untuk tetap bijak menggunakan produk yang telah dikembangkan.

2. Bagi Peserta Didik

Produk yang telah dikembangkan ini diharapkan peserta didik dapat memanfaatkan produk ini untuk belajar secara mandiri dan kelompok, serta memiliki hubungan timbal balik terhadap produk yang berupa video animasi ini.

5.2.2 Saran Penyebaran (*Diseminasi*)

Penyebaran produk yang telah dikembangkan ini dalam penyebaran hanya dilakukan pada pengguna (peserta didik) atau penyebaran dalam kelompok kecil yaitu 5 peserta didik kelas IX dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia SMP PGRI 01 Singosari. Disarankan bagi pengembang lanjutan untuk melakukan penyebaran produk pada skala yang lebih luas agar dapat menjawab tentang perkembangan zaman termasuk dalam bidang IT yang menuntut manusia juga harus berkembang.

5.2.3 Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Berikut adalah saran pengembangan lebih lanjut tentang pengembangan produk bagi pengembang media pembelajaran selanjutnya.

1. Pengembang produk media pembelajaran berupa video animasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi menulis teks cerita pendek kelas IX SMP PGRI 01 Singosari. Disarankan untuk pengembang lebih lanjut untuk memperluas/menambah bahasa materi menulis teks cerita fabel.
2. Pada pengembangan media video animasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik pada materi menulis teks cerita pendek kelas IX SMP PGRI 01 Singosari ini terdapat petunjuk penggunaan media. Disarankan kepada pengembang selanjutnya untuk mengembangkan lebih jelas dan kreatif lagi.
3. Penilaian produk untuk kelompok kecil pada pengembangan ini hanya menggunakan 5 peserta didik kelas IX SMP PGRI 01 Singosari. Disarankan untuk pengembang selanjutnya melakukan penilaian produk yang lebih luas untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran media video animasi yang telah dikembangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Aksan, Hermawan. 2015. *Proses Kreatif Menulis Cerpen*. Bandung: Nuansa
- Cendekia. Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Yrama Widya.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hidayati, P. P. (2015). *Pembelajaran Menulis Esai Berorientasi Peta Berpikir Kritis*. Bandung: Prisma Press Prodaktama.
- Kosasih, E. (2014). *Jenis-Jenis Teks*. Bandung: Yrama Widya.
- Majid, A. & Firdaus, S. (2014). *Penilaian Autentik Proses dan Hasil Belajar*. Bandung: Interes Media.
- Mubasiroh, Siti Latifah. 2013. *Pengembangan Buku Pembelajaran Keterampilan Menulis Berbasis Pendekatan Proses untuk Siswa SMA dan MA Kelas XI*. Skripsi S1. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNY.
- Munir. 2013. *Multimedia konsep dan aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: alfabeta
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Banguntapan Jogjakarta: Diva Press.
- Sumardjo, J. (2014). *Seluk Beluk Cerpen*. Bandung: Pustaka Latifah.
- Yustinah. 2014. *Produktif Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.