

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SASTRA INDONESIA BERBASIS *INFORMATION AND COMMUNICATION OF TECHNOLOGY (ICT)* DI SANGGAR BASTRA

¹Masnunah, ²Juaidah Agustina, ³Hayatun Nufus
¹Universitas PGRI Palembang

[¹masnunah42@gmail.com](mailto:masnunah42@gmail.com), [²juaidahagustina@gmail.com](mailto:juaidahagustina@gmail.com), [³hayatunnufus@univpgri-palembang.ac.id](mailto:hayatunnufus@univpgri-palembang.ac.id)

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini meliputi: (1) menggambarkan evolusi media video dalam pengajaran bahasa Indonesia; (2) menilai daya tarik penggunaan media video dalam pendidikan, karena pengajaran yang efektif memerlukan media dalam pengajaran bahasa Indonesia; dan (3) mengevaluasi keefektifan penggunaan media permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk memperoleh tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan metode pengembangan RnD yang memanfaatkan paradigma penelitian Rowntree yang berpusat pada penciptaan produk khususnya pembuatan konten animasi, suara, dan video. Penelitian ini terdiri dari tiga tahapan, yakni analisis kebutuhan, pengembangan, dan evaluasi. Hasil yang diperoleh berupa: (1) terciptanya video edukasi pada platform Animaker; (2) 90% siswa menilai produk tersebut "sangat menarik"; dan (3) efisiensi pemanfaatan konten video untuk pembelajaran bahasa Indonesia sebesar 89% menunjukkan efektivitas yang tinggi. Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa video berbasis Animaker cocok sebagai media tambahan edukasi bagi siswa Sanggar Bastra.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Video, Animaker

Abstract

The objectives of this study include: (1) describing the evolution of video media in Indonesian language teaching; (2) assessing the appeal of using video media in education, as effective teaching requires media in Indonesian language instruction; and (3) evaluating the effectiveness of using game media in Indonesian language learning. To achieve these objectives, this study employs an R&D development method utilizing Rowntree's research paradigm, which focuses on product creation, particularly in the development of animated content, audio, and video. This research consists of three stages: needs analysis, development, and evaluation. The results obtained are as follows: (1) the creation of educational videos on the Animaker platform; (2) 90% of students rated the product as "very interesting"; and (3) the efficiency of utilizing video content for Indonesian language learning reached 89%, indicating a high level of effectiveness. Based on these findings, it can be concluded that Animaker-based videos are suitable as supplementary educational media for Sanggar Bastra students.

Keywords: Development, Learning Media, Video, Animaker

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan selalu berjalan seiring dengan kemajuan peradaban manusia. Salah satu aspek peradaban yang sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi adalah pendidikan. Inovasi dalam teknologi dan ilmu pengetahuan telah mendorong pengembangan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan adaptif. Oleh karena itu, para akademisi selalu dituntut

untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung proses pembelajaran guna ketercapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Menurut (Yaumi, 2021), media pembelajaran mencakup segala jenis perangkat fisik yang dirancang khusus untuk menyampaikan informasi dan mendukung interaksi dalam pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga mencakup berbagai alat atau benda di lingkungan yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar-mengajar. Rohani (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama, yaitu: 1) mengarahkan dan memandu pencapaian tujuan pembelajaran, 2) menyusun struktur dan urutan materi secara efisien, 3) menyediakan kerangka kerja yang terorganisir dengan baik, 4) meningkatkan kemampuan pengajar dalam mengelola pembelajaran, 5) memastikan ketelitian dan ketepatan dalam penyampaian materi, dan 6) meningkatkan rasa percaya diri pengajar.

Berdasarkan peran pentingnya, media pembelajaran perlu mendapat perhatian penting khususnya media yang berbasis teknologi pembelajaran. Menurut (Ganda, 2019) tujuan utama teknologi pembelajaran adalah untuk mengatasi masalah pembelajaran dan meningkatkan kelancaran kegiatan pembelajaran. Sebagai perangkat lunak, teknologi pembelajaran menawarkan pendekatan sistematis yang semakin canggih dan merambah ke berbagai bidang dalam dunia pendidikan (Warista, 2013).

Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi atau *Information and Communication of Technology* (ICT) adalah salah satu jenis media pembelajaran berbasis komputer yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dengan lebih efektif. Media jenis ini dapat dirancang sesuai dengan karakteristik siswa serta disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Waluyo, 2021). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) telah menciptakan peluang baru dalam bidang pendidikan, termasuk dalam pembelajaran sastra Indonesia. Pemanfaatan ICT dalam pendidikan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, ruang belajar, sumber belajar, sekaligus sarana untuk meningkatkan profesionalisme (Murti, 2024).

Keunggulan ICT adalah dapat diterapkan ke dalam berbagai bidang termasuk sastra untuk meningkatkan keterampilan pembelajaran. Sastra merupakan gambaran keindahan bahasa dalam bentuk lisan maupun tulisan. Sastra juga dapat didefinisi dengan sebuah ungkapan spontan yang berisi ekspresi yang diungkapkan dalam bentuk keindahan (Kartikasari & Suprpto, 2018). Karya sastra sendiri terdiri dari beberapa jenis, salah satunya adalah puisi. Puisi merupakan bentuk karya sastra yang menyampaikan pikiran dan perasaan penyair secara imajinatif dan terorganisir, dengan fokus pada kekuatan bahasa serta pengaturan struktur fisik dan batinnya. Penyampaian puisi yang dilakukan secara imajinatif dan terorganisir tersebut menjadikannya sebagai karya sastra yang memiliki kemampuan menggambarkan berbagai aspek kehidupan secara unik dan mendalam. Hal ini menjadikannya salah satu bentuk ekspresi seni yang paling kuat dan berkesan. (Ahyar, 2019).

Sifat puisi yang dihasilkan secara spontan dan mendalam tersebut membutuhkan kebijakan dalam penciptaannya dan pengekspresianannya. Oleh sebab itu, pembelajaran puisi harus dilakukan secara efisien agar dapat menghasilkan sensitifitas dalam batin peserta didik. Walau demikian, berdasarkan observasi awal yang dilakukan, pembelajaran puisi di Sanggar Bastra masih menggunakan teori-teori berdasarkan teks yang di tayangkan melalui *power point* sehingga mahasiswa sebagai peserta

didik sulit mengekspresikan isi puisi. Padahal Sanggar Bastra sebagai salah satu pusat kegiatan latihan seni dan sastra memiliki potensi besar untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sastra, sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman mahasiswa terhadap sastra Indonesia. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis ICT, seperti video pembelajaran, yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik, serta diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut (Sugiyono, 2019) teknik penelitian dan pengembangan (R&D) adalah strategi ilmiah yang digunakan untuk mempelajari, merancang, memproduksi, dan menilai kelayakan item yang dihasilkan. Penelitian ini juga merujuk pada paradigma penelitian Rowntree yang berpusat pada penciptaan produk, khususnya dalam pembuatan konten animasi, suara, dan video. Model Rowntree terdiri dari tiga fase utama, yaitu perencanaan, pengembangan, dan evaluasi. (Wiyono, Laili, & Syuhendri, 2021).

Tahap pertama melibatkan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan pengajar tentang pembelajaran puisi. Wawancara dengan pengajar dan mahasiswa memberikan data pendukung penelitian. Hasil analisis di Sanggar Bastra menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis ICT. Selanjutnya dilanjutkan dengan pemilihan *platform*, Peneliti menggunakan aplikasi Animaker untuk mengembangkan video pembelajaran dengan memanfaatkan laptop sebagai perangkat keras. Aplikasi ini mudah diakses dan digunakan, memungkinkan integrasi berbagai elemen media. Meski versi gratis terbatas, Animaker tetap menghasilkan konten berkualitas dengan berbagai *template* dan karakter animasi menarik. Media ini membantu mahasiswa memahami materi dengan lebih baik karena menjadikan konsep abstrak lebih konkret. Setelah persiapan selesai, peneliti juga mencari referensi relevan dari buku, jurnal, internet, dan sumber lain terkait materi puisi sebagai topik dalam pengembangan video pembelajaran Animaker. Saat ini Sanggar Bastra, materi puisi masih disajikan secara abstrak, sehingga peneliti ingin membuatnya lebih konkret agar peserta didik lebih tertarik dan mudah memahaminya. Tahap kedua, peneliti mengembangkan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti akan menghasilkan produk sesuai dengan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Selain itu, dalam proses pembuatan produk, peneliti juga mengumpulkan bahan-bahan pendukung. Setelah itu, produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi didasarkan pada evaluasi formatif. Menurut Tessmer (Wiyono, Laili, & Syuhendri, 2021) evaluasi formatif terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut: 1) *Self-evaluation* adalah penilaian yang dilakukan peneliti terhadap materi puisi, mencakup tiga aspek: isi, bahasa, dan desain. Setelah itu, peneliti merevisi materi berdasarkan hasil evaluasi sebelum diuji coba oleh validator; 2) *Expert review* adalah penilaian oleh ahli untuk memvalidasi materi puisi dalam video, mencakup aspek materi, bahasa, dan desain. Hasil validasi digunakan untuk merevisi video dan memastikan kevalidan serta kelayakannya untuk diuji coba; 3) *One to one* adalah tahap peneliti melibatkan tiga mahasiswa untuk menilai kepraktisan video yang dikembangkan. Mahasiswa mengisi angket untuk memberikan respons

terhadap video. Setelah analisis hasil *expert review* dan *One to one*, video direvisi agar menjadi valid dan praktis. Selanjutnya melakukan Pada tahap ini, video diuji coba pada kelompok kecil berisi 8 mahasiswa, tanpa melibatkan peserta uji *one to one*. Mahasiswa diminta mengisi angket untuk menilai kepraktisan video pembelajaran puisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Pengembangan ini termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan yang melibatkan beberapa langkah antara lain perencanaan, pengumpulan dan penelitian data, pengembangan produk, uji coba lapangan kelompok kecil, revisi berdasarkan hasil uji coba, uji coba lapangan kelompok besar, penyempurnaan produk, dan penyebaran.

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, tindakan seperti memilih platform, materi pembelajaran, model pembelajaran, merancang kerangka media pembelajaran, dan alat pengumpulan data dilakukan. Berikut adalah langkah-langkah yang diambil pada tahap perencanaan:

1.1 Analisis Kebutuhan

Outcome analisis kebutuhan yang diawali dengan observasi dengan dosen serta mahasiswa di Sanggar Bastra, didapatkan bahwa masih menggunakan teori-teori berdasarkan teks yang di tayangkan melalui PPT hal ini yang membuat mahasiswa kurang terfokus dan untuk mengekspresikan isi puisi masih sulit, pengajaran puisi yang monoton pada satu media dan tanpa ada variasi sering kali kurang menarik dan tidak efektif dalam menggugah minat mahasiswa maka dari itu di perlukan media yang lebih bervariasi dan inovatif untuk menarik perhatian mahasiswa.

1.2 Pemilihan Platform

Dalam pengembangan video pembelajaran ini, peneliti memanfaatkan aplikasi Animaker. Proses pembuatan media ini memerlukan *hardware* berupa laptop. Aplikasi tersebut mampu mengintegrasikan gambar, foto, audio, video, dan karakter animasi. Sistem pembayarannya dapat dilakukan secara gratis atau berbayar, namun versi gratis hanya menyediakan sejumlah fitur terbatas. Setelah selesai, produk dapat dibagikan melalui tautan atau langsung diunggah ke YouTube. Peneliti memilih aplikasi Animaker karena kemudahannya dalam aksesibilitas dan penggunaannya. Selain itu, aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai karakter animasi menarik yang siap digunakan dalam pembuatan video.

1.3 Pemilihan Materi Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti memilih topik dengan maksud untuk lebih berkonsentrasi pada konten yang akan dibahas dalam materi pembelajaran video animasi animeker. Dalam pengembangan ini peneliti mengambil materi puisi. Di Sanggar Bastra, materi ini masih disajikan dalam bentuk yang abstrak sehingga peneliti ingin membuat materi ini dapat disajikan dalam bentuk yang konkret. Dengan begitu peserta didik dapat lebih tertarik dan mudah dipahami dalam mempelajari puisi.

1.4 Perancangan Kerangka Media Pembelajaran

Peneliti merancang struktur media pembelajaran video animasi yang akan dikembangkan agar dapat dipahami dengan baik oleh mahasiswa Sanggar Bastra. Berikut urutan kerangka video pembelajaran terdiri dari bagian pembuka, identitas profil pengembang, materi, contoh puisi.

1.5 Perancangan Instrumen Pengumpulan Data

Setelah menyiapkan desain untuk media pembelajaran video animasi menggunakan Animaker, peneliti kemudian merancang instrumen untuk mengumpulkan data. Tujuan dari langkah ini adalah untuk mempersiapkan berbagai instrumen pengumpulan data, seperti lembar validasi dan angket respons, yang akan digunakan dalam proses pengumpulan data, serta untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini.

2. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini peneliti akan mengembangkan produk sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Selain itu dalam proses pembuatan produk, proses pembuatan produk, peneliti juga mengumpulkan bahan-bahan pendukung. Selanjutnya, produk tersebut divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

2.1 Pengembangan Media Pembelajaran

Fase ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain. Peneliti menggunakan aplikasi Animaker untuk membuat media pembelajaran video animasi tersebut.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam penelitian yang bertujuan menilai produk yang dikembangkan sudah valid dan praktis. Peneliti juga melibatkan beberapa ahli dan mahasiswa dalam proses evaluasi untuk memberikan penilaian, komentar, dan saran perbaikan.

3.1 Hasil Evaluasi Diri

Sebelum melakukan validasi oleh validator prototype peneliti terlebih dahulu melakukan pengecekan sendiri serat di konsultasikan dengan rekan peneliti dan dosen yang ahli dalam bidangnya terhadap prototype produk yang dikembangkan. Setelah peneliti melakukan revisi selanjutnya produk siap divalidasi.

3.2 Hasil Uji Ahli

Tujuan dari validasi materi untuk menentukan kelayakan dan validitas konten pada media pembelajaran video animasi animaker adalah tujuan validasi. Evaluasi ini dilihat dari berbagai sudut, seperti substansi, bahasa, dan penerapan informasi. Penelitian ahli materi, bahasa, dan media terhadap media pembelajaran peneliti dilakukan oleh Bapak Dr. Achmad Wahidy, M.Pd., dosen Bahasa Indonesia Universitas PGRI Palembang. Penelitian ini menggunakan skala Likert yang disusun dalam bentuk checklist dengan skala 4: sangat baik (4), baik (3), kurang (2), dan sangat kurang (1). Hasil dari lembar validasi yang diberikan oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil skor validasi ahli materi

Nomor Butir Pertanyaan	Jumlah
------------------------	--------

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	60	
4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	55	Skor Penilaian

$$\text{Ranting nilai validator} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Ranting nilai validator} = \frac{55}{60} \times 100\%$$

$$\text{Ranting nilai validator} = 0,92 \times 100\%$$

$$\text{Ranting nilai validator} = 91\%$$

Berdasarkan temuan validasi ahli materi, bahasa, mediabvideo animasi pembelajaran dari Animaker mendapatkan persentase 91% dalam kategori sangat valid. Setelah media pembelajaran video animasi animaker direvisi oleh peneliti setelah evaluasi, rekomendasi, dan komentar dari validator ahli materi. Mengenai perubahan yang dilakukan sebagai tanggapan atas saran dan komentar dari uji ahli yang memvalidasi informasi tersebut.


Tabel 2 Hasil Revisi Ahli

Hasil Revisi	
Sebelum	Sesudah
	
	

<p>Pengertian Puisi</p> <p>Puisi adalah pencitraan dan penafsiran dari pengalaman manusia yang sangat berharga, yang diungkapkan melalui bentuk yang mengesankan. Puisi adalah pencitraan dan penafsiran dari pengalaman manusia yang sangat berharga, yang diungkapkan melalui bentuk yang mengesankan.</p>	<p>Pengertian</p> <p>Mengekspresikan puisi adalah proses menyampaikan atau mengungkapkan makna, emosi, dan pesan yang terkandung dalam sebuah puisi melalui berbagai bentuk komunikasi. Proses ini bisa dilakukan secara lisan, tertulis, atau melalui media visual dan performa. Tujuannya adalah agar pendengar atau pembaca dapat merasakan dan memahami nuansa yang terkandung dalam puisi tersebut.</p>
	<p>Contoh Membaca Puisi Dengan Ekspresi</p> 
	<p>Contoh Membaca Puisi Dengan Ekspresi</p> 

Produk yang diuji coba merupakan produk akhir yang dikembangkan berdasarkan hasil kritik dan saran dari validator. Produk akhir yang diimplementasikan kepada mahasiswa ditampilkan pada tabel di bawah ini:

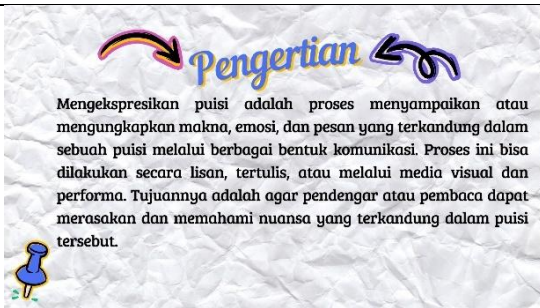
Tabel 3 Tampilan Akhir Media Pembelajaran Video Animasi Animeker

Tampilan Produk Akhir	Scane
<p>Bagaimana Mengekspresikan Isi Bacaan Puisi</p> 	<p><i>Scene 1</i></p> <p><i>(Opening):</i></p> <p><i>(music)</i></p>



Scene 2

(Tampilan Lingkungan Gedung Universitas PGRI Palembang untuk mengarahkan mahasiswa bahwa menulis, membaca puisi itu didapat dari lingkungan terdekat)



Scene 3

(Setelah itu baru mulai pada materi yang akan di bahas dengan tampilan



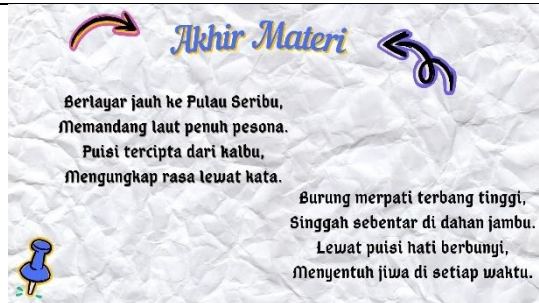
Scene 4

(Contoh membaca puisi)



Scene 8

(Contoh membaca puisi)



Scene 9

(Penutup)

3.3 Hasil Uji *One To One*

Pada penelitian ini, lima orang dari Sanggar Bastra mengikuti uji coba kelompok kecil. Berikut adalah hasil angket respons peserta didik dari uji coba kelompok kecil:

Tabel 4 Hasil angket respon mahasiswa uji *One to one*

No	Nama	Nomor Pernyataan										Jumlah Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	SA	√	√	√	√	√	√		√	√	√	9	Uji <i>One to one</i>
2.	HJP	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10	
3.	T	√	√	√	√	√	√	√	√	√		9	
4.	MCJA	√		√	√	√	√	√	√	√	√	9	
5.	ARR	√	√	√		√	√	√		√	√	8	

Sumber data: hasil penelitian angket respon mahasiswa

Berikut hasil perhitungan lembar angket respon mahasiswa Sanggar Bastra pada tahap uji *One to one* terhadap media pembelajaran video animasi animeker :

Tabel 5 Hasil perhitungan lembar angket uji *One to one*

Aspek penilaian	Nomor Pernyataan	Sekor perolehan	Skor Maksimum	Persentase (%)	Kategori
Tampilan media	1,2,3,4	18	20	90%	Sangat Praktis
Isi/ Materi	5,6	10	10	100%	Sangat Praktis
Ketertarikan mahasiswa Sanggar Bastra Terhadap Media	7,8,9,10	22	25	88%	Sangat Praktis

Jumlah	50	55	90%	Sangat Praktis
--------	----	----	-----	-------------------

Pada aspek tampilan media, diberikan nilai 18 dengan persentase 90%, masuk dalam kategori sangat praktis. Selanjutnya aspek isi/materi mendapat skor 10 dengan persentase 100% yang termasuk kedalam katagori praktis. Apsek yang terakhir ialah ketertarikan peserta didik terhadap media, mendapatkan skor 22 dengan persentase 88% yang termasuk kedalam katagori sangat praktis.

$$\text{Ranting nilai} = \frac{\text{Total Skor Respondens}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Ranting nilai} = \frac{50}{55} \times 100\%$$

$$\text{Ranting nilai} = 0,90 \times 100\%$$

$$\text{Ranting nilai} = 90\%$$

Hasil survei respons individu dari Sanggar Bastra menunjukkan total skor sebesar 50 dengan persentase 90%, yang termasuk dalam kategori "sangat praktis." Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi Animaker sudah sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran dan tidak memerlukan revisi.

3.4 Hasil Uji Small Group

Tahap evaluasi small group mengujicobakan produk kepada 26 mahasiswa. Pada tahap ini mahasiswa di beri angket validasi kepraktisan produk. Berikut hasil perhitungan lembar angket respon peserta didik pada tahap skala besar terhadap media pembelajaran video animasi animeker :

Tabel 6 Hasil Perhitungan Lembar Angket *small group*

Aspek penilaian	Nomor Pernyataan	Skor perolehan	Skor Maksimum	Persentase (%)	Katagori
Tampilan media	1,2,3,4	91	104	87	Sangat Praktis
Isi/ Materi	5,6	45	52	86	Sangat Praktis
Ketertarikan Peserta Didik Terhadap Media	7,8,9,10	97	104	93	Sangat Praktis

Jumlah	233	260	89	Sangat Praktis
---------------	------------	------------	-----------	-----------------------

Dari tabel di atas, peneliti mendapat penilaian ketiga peserta didik dilihat dari beberapa aspek. Pada aspek tampilan media, mendapatkan skor 91 dengan persentase 87% yang termasuk kedalam katagori praktis. Selanjutnya aspek isi/materi mendapat skor 45 dengan persentase 86% yang termasuk kedalam katagori praktis. Aspek yang terakhir ialah ketertarikan peserta didik terhadap media, mendapatkan skor 97 dengan persentase 93% yang termasuk kedalam katagori sangat praktis.

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Skor Maksimum	Total Nilai	Katagori
1.	Uji Skala Kecil	50	55	90%	Sangat Praktis
2.	Uji Skala Besar	233	260	89%	Sangat praktis
	Jumlah	283	315	89%	Sangat Praktis

$$\text{Ranting nilai validator} = \frac{\text{Total Skor Respondens}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Ranting nilai validator} = \frac{233}{260} \times 100\%$$

$$\text{Ranting nilai validator} = 0,89 \times 100\%$$

$$\text{Ranting nilai validator} = 89\%$$

Berdasarkan hasil penelitian angket respon peserta didik pada tahap sekala besar diperoleh skor total sebanyak 233 dengan persentase 89% yang termasuk ke dalam katagori “sangat praktis”.

3.4 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Respon

Hasil percobaan yang melibatkan peserta didik dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba one to one dan uji coba kelompok kecil terhadap produk media pembelajaran video animasi Animaker yang telah dikembangkan. Berikut adalah rangkuman hasil respon dari peserta didik.

Peneliti melakukan uji coba terhadap media pembelajaran video animasi menggunakan platform Animaker dalam dua tahap kepada total 26 mahasiswa di Sanggar Bastra. Dengan demikian, peneliti menghitung skor yang diperoleh sebagai berikut:

$$\text{Ranting nilai} = \frac{\text{Total Skor Respondens}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Ranting nilai} = \frac{283}{315} \times 100\%$$

$$\text{Ranting nilai} = 0,89 \times 100\%$$

$$\text{Ranting nilai} = 89\%$$

Tabel 7 Hasil Rekapitulasi Uji Respon Mahasiswa

Dengan skor mencapai 86%, produk ini terklasifikasi dalam kategori "Sangat Praktis". Oleh karena itu, kesimpulannya adalah bahwa Media Pembelajaran Video Animasi Animaker untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi puisi Sanggar Bastra Universitas PGRI Palembang layak sebagai media pembelajaran di Sanggar Sastra.

4. Pembahasan

Berdasarkan penelitian Sanggar Bastra terhadap pembuatan produk media pembelajaran video animasi berbasis platform Animaker untuk konten puisi, penilaian validasi media, bahasa, dan konten memperoleh skor rata-rata sebesar 91%, masuk dalam kategori "Sangat Valid". Sedangkan skor rata-rata penilaian validasi angket sebesar 89% termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Video animasi yang dibuat oleh peneliti memiliki peran penting sebagai alat bantu dalam pengajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi puisi. Ini disebabkan oleh kevalidan tampilan media dan penyajian materi yang telah diverifikasi. Selain itu, dari hasil penelitian lapangan, terbukti bahwa media video pembelajaran animasi ini telah terbukti praktis, memudahkan siswa dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, menunjukkan keunggulan yang signifikan dalam menarik minat siswa dalam proses pembelajaran dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi materi yang berkaitan dengan gambar visual yang ditampilkan di depan. Minat siswa dalam mempelajari (atau membaca) sastra bergambar mungkin tergerak oleh media pendidikan. Gambar atau simbol visual, seperti informasi permasalahan pada materi puisi, dapat mengungkapkan keseluruhan spektrum perasaan dan sikap siswa. Penggunaan media ini juga meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa, sesuai dengan pandangan. Menurut (Djamarah & Aswan, 2020) Media tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui cara yang inovatif, kreatif, dan menarik, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

SIMPULAN

Pengembangan Media Pembelajaran Sastra Indonesia Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) di Sanggar Bastra menunjukkan bahwa Animaker, sebagai media pembelajaran video animasi, telah memenuhi kriteria yang sangat baik. Berdasarkan hasil validasi dari para ahli, media ini dinyatakan sangat valid dengan tingkat validasi mencapai 91%, sehingga layak digunakan oleh siswa. Selain itu, media ini juga dinilai sangat praktis, dengan hasil angket respons peserta didik pada skala kecil mencapai 90% dan pada skala besar mencapai 89%, yang menghasilkan rata-rata skor rekapitulasi sebesar 89%, masuk dalam kategori "Sangat Praktis". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi Animaker sangat praktis, valid, dan menarik untuk digunakan dalam penyampaian materi puisi.

Berdasarkan temuan dan kesimpulan penelitian ini, peneliti memberikan beberapa informasi tentang pengembangan selanjutnya. Secara teoritis, penelitian ini menawarkan inspirasi, motivasi bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik. Secara praktis, peneliti memberikan

beberapa rekomendasi, antara lain: kepada guru, disarankan untuk mengembangkan keterampilan dan kreativitas dalam menghasilkan media pembelajaran baru yang menarik dan beragam bagi peserta sanggar bastra; kepada peserta sanggar bastra, disarankan memanfaatkan video animasi Animaker sebagai sumber belajar untuk mempermudah pemahaman materi serta meningkatkan semangat dan keaktifan saat belajar; kepada peneliti, disarankan untuk terus mengembangkan berbagai media pembelajaran dengan materi yang berbeda guna meningkatkan kemampuan dalam menciptakan media pembelajaran; dan kepada peneliti lain, disarankan menggunakan hasil penelitian ini sebagai data awal serta bahan pertimbangan untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

DAFRAT PUSTAKA

- Ahyar, J. (2019). *Apa Itu Sastra Jenis Jenis Karya Sastra dan Bagaimanakah Cara Menulis dan Mengapresiasi Sastra*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Ariani, R., & Festiyed. (2019). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*.
- Ganda, N. (2019). *Seni Rupa Dan Kriya*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Kartikasari, A., & Suprpto, E. (2018). *Kajian Kesusastraan : Sebuah Pengantar*. Magetan : CV AE Media Grafika.
- Murti, R. D. (2024). . Peningkatan hasil belajar materi iklan melalui media pembelajaran berbasis ICT. *Jurnal Ilmiah Pemdidikan Guru Sekolah Dasar*, 11, 203-216.
- Rohani, A. (2019). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian& Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Waluyo, B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis ICT. *Jurnal An Nur*.
- Warista, B. (2013). PERKEMBANGAN DEFINISI DAN KAWASAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN SERTA PERANNYA DALAM PEMECAHAN MASALAH PEMBELAJARAN. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Wiyono, K., Laili , R. N., & Syuhendri. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Gerak Parabola Berbasis Permainan Tradisional untuk Mata Pelajaran Fisika di Sekolah Menengah Atas. *eminar Nasional Pendidikan IPA*, 1.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.