

Bidang unggulan: Pendidikan

LAPORAN PENELITIAN

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
UNTUK KEGIATAN MENDONGENG SD UNTUK PEMBELAJARAN
JARAK JAUH**



TIM PENELITI :

WAHYU NUNING BUDIARTI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN JURUSAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP
TAHUN 2019

**HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN UNUGHA CILACAP**

Judul Penelitian : **Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kegiatan Mendongeng SD Untuk Pembelajaran Jarak Jauh**

Bidang Unggulan : Pendidikan

Ketua Peneliti :

a. Nama Lengkap : Wahyu Nuning Budiarti M.Pd

b. NIP/NIDN : 0628098303

c. Pangkat/Golongan : Asiksten Ahli/ IIIb

d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

e. Jurusan : Pendidikan dasar

f. Alamat Rumah : Jl. Kambing 30 Rt4/1

g. Telp Rumah/HP : 0857-2910-0841

h. E-mail : wahyu.nuning.b@gmail.com

Jumlah Anggota Peneliti : 3 Orang

Jumlah Mahasiswa : 2 Orang


Lama Penelitian : 6 Bulan

Jumlah Biaya : Rp 2.000.000,00

Cilacap, 7 November 2019




Ketua Program Studi
(AKHIR RIWANTO, M.Pd.)
NIDN. 0628098501


Ketua Peneliti
(WAHYU NUNING BUDIARTI M.PD)
NIDN. 0628098303


Mengetahui,
Kepala LP2M
(Misbah Khusurur, M.S.I)
NIK. 951011186

1. Judul Usulan Penelitian : **Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kegiatan Mendongeng SD Untuk Pembelajaran Jarak Jauh**
2. Bidang Unggulan : Pendidikan
3. Ketua Peneliti :
- a. Nama Lengkap : Wahyu Nuning Buadiarti M.Pd
- b. NIP/NIDN : 0628098303
- c. Pangkat/Golongan : Asisten Ahli/IIIb
- d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- e. PS/Fakultas : PGSD/KIP
- f. Alamat Rumah : Jl. Kambing 30 Rt4/1
- g. Telp Rumah/HP : 0857-2910-0841
- h. E-mail : wahyu.nuning.b@gmail.com
4. Anggota peneliti

No	Nama	Bidang Keahlian	Alokasi Waktu (Jam/ Minggu)
1	Wahyu Nuning Budiarti M.Pd	Pendidikan Dasar	10 jam
2			
3			
4			

5. Objek penelitian yang diteliti : *Siswa Sekolah Dasar*
6. Masa pelaksanaan penelitian : 6 bulan
7. Anggaran yang diusulkan : Rp 2.000.000,00
8. Lokasi penelitian : SDN 1 Kalisabuk
9. Hasil yang ditargetkan : Meningkatkan motivasi belajar
10. Institusi lain yang terlibat 1

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wahyu Nuning Budiarti M.Pd
NIDN : 0628098303
Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk
Kegiatan Mendongeng SD Untuk Pembelajaran Jarak Jauh

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penelitian ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penelitian ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan atas karya orang lain, maka saya bersedia bertanggung jawab sekaligus menerima sanksi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Ketua Peneliti

(WAHYU NUNING BUADIARTI M.PD)
NIDN. 0628098303

ABSTRAK

Pembelajaran yang ada di SD termasuk pembelajaran biasa. Khususnya dalam pembelajaran menyimak cerita. Padahal siswa SD khususnya terkadang tidak mengerti arti dari setiap kata yang ada di dalam cerita. Hal ini dikarenakan setiap harinya terbiasa menggunakan Bahasa Indonesia bercampur Bahasa Jawa, terkadang ada yang bercampur Madura. Anak SD lebih bisa konsentrasi saat audio dan visual mempunyai peran dalam pembelajaran. Seperti contohnya anak –anak mudah menghafalkan lagu juga gerakan yang ada di youtube dan tiktok yang jaman sekarang sering diakses anak – anak. Usia ini juga masih senang – senangnya menonton kartun. Dalam penelitian ini digunakan model penelitian ADDIE (Analyse, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model penelitian ini mewujudkan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis. Penelitian ini hanya terbatas pada tahap pengembangan yaitu validasi media dan penilaian media dari guru kelas. Hasil penilaian ahli media berdasarkan lembar validasi menunjukkan bahwa media video animasi dongeng dinyatakan “valid tanpa revisi” karena skor akhir lebih dari 75%. Hasil penilaian ahli materi menyatakan “valid tanpa revisi” karena skor akhir sampai 100% berdasarkan dari lembar validasi. Dari penilaian ahli bahasa berdasarkan lembar validasi menunjukkan skor akhir lebih dari 75% sehingga dinyatakan “valid tanpa revisi”. Hasil penilaian guru kelas menunjukkan bahwa video animasi dongeng dinyatakan sudah bagus tetapi bahasa yang digunakan masih kurang bisa dipahami oleh siswa. Berdasarkan kriteria tingkat valid, jumlah nilai tersebut termasuk tingkat valid tanpa revisi.

Kata kunci : Pengembangan, Video Animasi, Menyimak Cerita

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas berkas Rahmat dan KaruniaNya, Kami dapat menyelesaikan kegiatan Penelitian Internal. Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kegiatan Mendongeng SD Untuk Pembelajaran Jarak Jauh. Penelitian ini merupakan perwujudan salah satu Tri Dharma Perguruan tinggi yang dilaksanakan oleh civitas akademikauniversitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

Kegiatan ini telah dilaksanakan pada tanggal 7 september-7 November 2022. Penelitian ini dilakukan berdasarkan kebutuhan peserta didik dimasa pandemi, terutama dalam Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kegiatan Mendongeng SD Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Siswa Sekolah Dasar . Dalam kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pengabdian.
2. LPPM Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah memberikan dukungan dan bimbingan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian ini.
3. Seluruh civitas akademika Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.
4. Seluruh keluarga besar SDN yang telah turut berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan kegiatan penelitian ini.

Cilacap, 7 November 2019

Ketua Pelaksana

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan	2
Daftar Isi	iv
Pernyataan Keaslian Penelitian	i
Abstrak	ii
Kata pengantar	iii
Daftar isi	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II STUDI PUSTAKA	3
BAB III METODE PENELITIAN	7
BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN	9
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	11
DAFTAR PUSTAKA	13
Lampiran-Lampiran	14
.....	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia berorientasi pada hakikat pembelajaran Bahasa dan Sastra yang belajar menggunakan bahasa yang baik dan benar. Selain itu, pembelajaran bahasa adalah pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran keterampilan. Selain pembelajaran keterampilan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis), pembelajaran bahasa dan sastra juga menghargai sastra dan mampu mengapresiasi suatu karya sastra. Oleh karena itu dasar-dasar pembelajaran tentang Bahasa Indonesia penting untuk menjadi perhatian guru dan orang tua. Berdasarkan hasil observasi, banyak siswa yang merasa bosan dengan media pembelajaran. Hal ini tentu saja wajib menjadi perhatian bersama, mengingat motivasi belajar merupakan hal yang penting dalam mendukung kesuksesan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Motivasi adalah dorongan tenaga yang dimiliki seseorang untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Orang tua saat ini, dituntut untuk ikut terlibat dalam pembelajaran anaknya, supaya orang tua dapat mengontrol anak-anak dalam belajar dengan cara keterlibatan secara aktif baik itu dalam pengambilan keputusan di dalam komite sekolah atau dalam tugas sehari-hari.

Kemajuan teknologi ini juga bakal mempengaruhi mereka, dari gaya belajar, materi yang dipelajari di sekolah, hingga pergaulan setiap hari. Ruang dan waktu tidak jadi hambatan, jarak semakin tidak ada artinya, pergaulan tidak lagi ditentukan oleh faktor lokasi. Dari semua yang diperoleh menjadikan generasi alfa lebih cerdas dibandingkan generasi – generasi sebelumnya. Siswa disana juga merupakan generasi alfa seperti umumnya. Kehidupan setiap harinya tidak jauh dari gadget. Tetapi sayangnya sekolah di daerah Cilacap belum banyak menggunakan media yang dekat dengan teknologi. Pembelajaran setiap hari hanya menggunakan metode standart tidak dibarengi dengan media – media yang lebih menarik perhatian siswa. Padahal ada beberapa materi yang jika dilakukan dengan metode biasa akan membosankan dan kurang efektif untuk anak – anak generasi alfa ini. Salah satunya yaitu pembelajaran sastra.

Pembelajaran sastra di SD diharapkan untuk meningkatkan kemampuan siswa mengapresiasi karya sastra. Untuk mencapai tujuan tersebut para siswa harus diakrabkan dengan aneka genre sastra anak. Dalam pembelajaran sastra, siswa diberikan kesempatan memahami, menikmati dan merespon suatu karya sastra dengan cara yang menarik perhatian. Video mewujudkan salah satu media yang efektif untuk membantu proses pembelajaran. Video menambah dimesi baru terhadap pembelajaran sastra anak. Karena video bisa

menyuguhkan gambar bergerak dan suara kepada siswa. Media video digabungkan dengan animasi. Animasi yaitu suatu kegiatan mengutip, dan menggerakkan barang mati. Animasi mewujudkan kumpulan gambar – gambar yang bergerak dengan teratur dan bergantian sesuai rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar – gambar yang menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar siswa. Video animasi bisa jadi pilihan yang cocok untuk pembelajaran sastra anak. Anak – anak lebih tertarik memperhatikan media yang bergerak dengan warna warni yang menarik. Dari video animasi, cerita yang disampaikan bisa lebih cepat ditangkap oleh siswa. Alih media dari tulisan ke video animasi bisa jadi solusi untuk pembelajaran sastra anak.

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran sastra anak. Jika guru bisa menyiapkan media video animasi untuk pembelajaran sastra anak, siswa bisa lebih mudah memahami apa yang jadi inti dari pembelajaran sastra anak. Dengan mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswa dan minat siswa terhadap sastra anak, maka penelitian ini akan bermanfaat. Setelah belajar melalui video animasi dongeng, siswa bisa memahami hakikat sastra anak. (Chumairoh & Hasan, 2021)

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah;

1. Apa penjelasan tentang dongeng
2. Bagaimana Tahapan dalam mendongeng di SD

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah ;

1. Mendeskripsikan penjelasan tentang dongeng
2. Menjelaskan rancangan pengembangan media pembelajaran,

BAB II

STUDI PUSTAKA

2.1. Penjelasan Dongeng

Dongeng merupakan genre sastra lama. Budaya mendongeng atau bercerita yang dilakukan secara lisan telah berkembang berabad-abad lampau di Indonesia. Tradisi dan budaya mendongeng pada awalnya hanya terbatas di lingkungan kerajaan dan dilakukan oleh pendongeng, yaitu orang yang benar-benar mahir, sehingga ceritanya hidup. Di Indonesia seni mendongeng merupakan tradisi lisan atau tutur. Pada zaman kerajaan, para pendongeng memiliki kedudukan terhormat dan penting dalam strata sosial di kerajaan, dan dijamin kehidupannya oleh raja. Mereka mendapatkan kedudukan yang baik, bahkan mendapat gelar kehormatan dari kerajaan.

Dongeng bercerita atau melukiskan tentang suatu kejadian yang luar biasa, bersifat fiktif imajinatif. Cerita itu oleh masyarakat dipercaya sebagai suatu hal yang sungguh-sungguh terjadi, sehingga bagaikan legenda. Dongeng sebagai cerita khayalan, berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral yang penuh dengan nilai-nilai pendidikan, sekaligus sebagai penyucian jiwa (khatarsis) dan untuk menghibur. Kegiatan mendongeng dengan menyimak akan lebih efektif apabila dibantu dengan menggunakan media. Dalam perkembangannya kegiatan mendongeng sedikit demi sedikit mengalami kemunduran karena perkembangan zaman dan teknologi. Akan tetapi, kondisi ini tidak berlangsung lama. Di negara-negara berkembang, kegiatan mendongeng mulai diperhatikan kembali, dengan upaya melakukan kodifikasi dan mendorong para penulis untuk berkreasi melahirkan cerita-cerita rakyat. Lahirnya buku-buku cerita anak, membuat bergairah kembali kegiatan mendongeng. Perkembangan selanjutnya, dongeng kembali hadir di ruang-ruang kelas, hingga dunia maya. Di samping itu, dengan dongeng dapat dimanfaatkan oleh guru dan orang tua untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada anak.

Cerita dongeng termasuk karya sastra jenis cerita fiktif imajinatif, yang mengandung khayalan atau rekaan. Sebagai cerita fantasi, bermuatan Pendidikan moral dan dapat sebagai media untuk membangun karakter (Kristiawan, 2018). Cerita ini di dalamnya menyajikan rangkaian peristiwa yang pelakunya hanya ada dalam dunia imajiner pengarang. Cerita fiktif imajinatif tersebut tergambar dalam cerita

dongeng, dengan menampilkan tokoh-tokoh, hubungan antar aktor, karakter, alur peristiwa, latar tempat dan waktu, termasuk memperkenalkan nilai-nilai moral yang bersifat mendidik. Cerita dalam dongeng dilukiskan sebagai peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi, digambarkan dengan hidup, dengan alur cerita yang menarik.

Dongeng dibagi dalam beberapa jenis, yaitu legenda, mitos, fabel, sage dan pelipur lara. Berikut ini dijelaskan secara singkat jenis-jenis dongeng sebagai berikut :

- a. Legenda, adalah cerita rakyat zaman dahulu berkaitan dengan peristiwa atau kejadian alam dan asal usul tokoh, tempat yang dihubungkan dengan kesaktiannya.
- b. Mitos, adalah sejenis prosa cerita rakyat yang menggambarkan latar belakang masa lampau, mengandung penafsiran tentang alam semesta dan keberadaan makhluk di dalamnya dengan segala sesuatu yang dianggap memiliki kekuatan gaib serta dianggap benar-benar terjadi oleh masyarakat pendukungnya atau yang empunya cerita itu.
- c. Fabel, adalah cerita atau dongeng tentang binatang yang dapat bercicara, berakal dan berpikir, mengisahkan kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia.
- d. Sage, merupakan cerita dongeng yang mengisahkan tokoh yang berkaitan dengan sejarahnya, keberaniannya, kegagahannya dan jiwa kepahlawanan. Tokoh tersebut memiliki kesaktian dan keajaiban di luar nalar manusia.

Dongeng biasanya berbentuk narasi yang bertujuan menghibur, yang diceritakan oleh sang ahli dongeng, bahwa, cerita dalam hal ini termasuk dongeng pelipur lara diperuntukan khususnya untuk anak-anak yang sedang mengalami persoalan, misalnya korban bencana alam, anak yang sedang sakit dan sebagainya. (Jurahman, 2022)

2.2. Tahapan dalam mendongeng

Dalam jurnal (Indriani et al., 2017), Bunanta menyebutkan ada tiga tahapan dalam mendongeng (storytelling), yaitu persiapan sebelum acara mendongeng dimulai, saat proses mendongeng berlangsung, hingga kegiatan mendongeng selesai. Maka untuk mengetahui lebih jelas berikut ini uraian langkah -langkah tersebut:

1. Persiapan sebelum mendongeng

Hal pertama yang perlu dilakukan adalah memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, kemudian memilih materi pembelajaran yang akan didongengkan. Setelah memilih dan memahami materi, hal yang juga tidak kalah penting adalah mendalami karakter tokoh-tokoh dalam cerita yang akan disampaikan. Karena kekuatan sebuah cerita antara lain terletak pada bagaimana karakter tersebut dimunculkan. Semakin jelas pembawaan karakter tokoh, semakin mudah cerita tersebut dicerna. Agar dapat menampilkan karakter tokoh, pendongeng terlebih dahulu harus dapat menghayati sifat-sifat tokoh dan memahami relevansi antara nama dan sifat-sifat yang dimilikinya. Ketika memerankan tokoh-tokoh tersebut, pendongeng diharapkan mampu menghayati bagaimana perasaan, pikiran, dan emosi tokoh pada saat mendongeng. Dengan demikian ketika mendongengkannya tidak ragu-ragu lagi karena sudah mengenal ceritanya, sifat tokoh-tokohnya, tempat kejadiannya, serta pilihan kata yang digunakan dalam menyampaikan cerita dengan baik dan lancar. Tahapan terakhir persiapan latihan yaitu latihan. Dengan latihan terlebih dahulu kita dapat mengevaluasi kekurangan-kekurangan pada saat mendongeng, memikirkan durasi yang dibutuhkan, mengingat kembali jalan cerita dan mempraktikannya sehingga pada saat mendongeng nanti dapat tampil prima.

2. Saat Mendongeng berlangsung

Saat terpenting dalam proses mendongeng adalah pada tahap mendongeng berlangsung. Saat akan memasuki sesi acara mendongeng, pendongeng harus menunggu kondisi hingga audience siap untuk menyimak dongeng yang akan disampaikan. Jangan memulai mendongeng jika audience masih belum siap. Acara mendongeng dapat dimulai dengan menyapa terlebih dahulu audience, ataupun membuat sesuatu yang dapat menarik perhatian audience. Kemudian secara perlahan pendongeng dapat membawa audience memasuki cerita dongeng. Pada saat mendongeng ada beberapa faktor yang dapat menunjang berlangsungnya proses storytelling agar menjadi menarik untuk disimak, antara lain:

a) Kontak mata

Saat storytelling berlangsung, pendongeng harus melakukan kontak mata dengan audience. Pandanglah audience dan diam sejenak. Dengan melakukan kontak mata audience akan merasa dirinya diperhatikan dan diajak untuk berinteraksi. Selain itu,

dengan melakukan kontak mata kita dapat melihat apakah audience menyimak jalan cerita yang didongengkan. Dengan begitu, pendongeng dapat mengetahui reaksi dari audience.

b) Mimik wajah

Pada waktu storytelling sedang berlangsung, mimik wajah pendongeng dapat menunjang hidup atau tidaknya sebuah cerita yang disampaikan. Pendongeng harus dapat mengekspresikan wajahnya sesuai dengan situasi yang didongengkan.

c) Gerak tubuh

Gerak tubuh pendongeng waktu proses mendongeng berjalan dapat turut pula mendukung menggambarkan jalan cerita yang lebih menarik. Cerita yang didongengkan akan terasa berbeda jika pendongeng melakukan gerakan-gerakan yang merefleksikan apa yang dilakukan tokoh-tokoh yang didongengkannya.

d) Suara

Tidak rendahnya suara yang diperdengarkan dapat digunakan pendongeng untuk membawa audience merasakan situasi dari cerita yang didongengkan. Pendongeng biasanya akan meninggikan intonasi suaranya untuk merefleksikan cerita yang mulai memasuki tahap yang menegangkan. Kemudian kembali menurunkan ke posisi datar saat cerita kembali pada situasi semula.

e) Kecepatan

Pendongeng harus dapat menjaga kecepatan atau tempo pada saat mendongeng. Jaga agar kecepatan dalam berbicara selalu ada dalam tempo yang sama. Jangan terlalu cepat yang dapat membuat murid menjadi bingung ataupun terlalu lambat sehingga menyebabkan anak-anak menjadi bosan.

f) Menggunakan gambar sebagai alat bantu dalam mendongeng agar murid dapat mengetahui alur cerita yang didongengkan.

g) Sesudah kegiatan mendongeng selesai Ketika proses mendongeng sudah selesai dilaksanakan, tibalah saatnya bagi pendongeng untuk mengevaluasi/melakukan tanya jawab (feedback) tentang materi kerajaan hindu di Indonesia. Maksudnya, pendongeng menanyakan kepada audience tentang inti cerita yang telah disampaikan untuk mengetahui apakah audience memperhatikan atau memahami materi pelajaran yang didongengkan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan, yaitu dengan mengembangkan media video animasi untuk pembelajaran sastra anak SD. Dalam penelitian ini digunakan model penelitian ADDIE (Analyse, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model penelitian ini mewujudkan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis. Berdasarkan pertimbangan pengembangan untuk keselarasan antara media yang dikembangkan dan kebutuhan siswa serta kelebihan dan kekurangan setiap model pengembangan, dipilih model pengembangan ADDIE. Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Selain itu, model ADDIE mewujudkan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Model ini tersusun dari lima fase yaitu : Analysis (analisis), Design (desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).

3.2 Teknik pengumpulan data serta analisis data

Metode ini dilakukan dengan mengambil dokumen atau data-data yang mendukung penelitian. Metode ini terdiri dari wawancara, dokumentasi, pengisian lembar validasi dan sebagainya. Analisis data yang dilakukan adalah menganalisis hasil validasi ahli serta hasil wawancara dan kuisieoner dari guru maupaun dari siswa. Hasil dari data tersebut kemudian dicari persentase sehingga dapat terbaca hasil keberhasilan dari media yang dikembangkan.

BAB IV

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Objek Penelitian

Berdasarkan tujuan dan permasalahan penelitian, berikut pokok-pokok temuan sebagai berikut:

1) Dongeng memiliki manfaat bagi anak Sekolah Dasar. Penyampaian cerita dongeng yang menyenangkan, dan mengembirakan maka, anak akan mudah menerima pesan moral yang terkandung dalam cerita dongeng. Model pembentukan karakter berbasis mendongeng dapat dilakukan melalui proses alih nilai (*knowing the goods*), dilaksanakan (*acting*) dan dibiasakan (*habit*). Pemanfaatan Dongeng dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar sebagai Media untuk membangun karakter siswa. Proses alih nilai (*knowing the goods*) belajar hal-hal baik bersumber dari cerita dongeng yang didengarkan dengan mengambil hikmah atau kesimpulan pesan moral berbudi luhur tanpa digurui. Karena nasihat tersampaikan melalui tutur kata mendamaikan jiwa anak;

2) Penanaman karakter melalui kegiatan mendongeng dalam pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu: (1) mewajibkan anak untuk membaca cerita dongeng sekali setiap minggu yang disediakan di perpustakaan sekolah, (2) guru membacakan cerita dongeng yang menarik di ruang kelas, (3) sebelum pelajaran dimulai, anak membaca cerita dongeng, (4) anak mencatat nilai karakter cerita dongeng yang telah didengar, (5) guru menugasi anak membuat ringkasan cerita dongeng.

3) Penanaman karakter dapat melalui pembinaan tokoh protagonis dan tokoh antagonis serta melalui pesan moral yang terkandung dalam cerita dongeng. Anak akan mendapatkan proses alih nilai (*knowing the goods*) belajar hal-hal baik berasal dari kedua tokoh dan pesan moral yang terkandung dalam cerita dongeng. Pemilihan cerita dongeng hendaknya disesuaikan dengan tingkat usia anak. Artinya isi cerita dongeng tidak boleh dicampur dengan cerita dongeng untuk menyampaikan cerita dongeng menggunakan seni keterampilan antara lain gestur, intonasi yang sesuai dengan karakter tokoh cerita. Dongeng dapat dimanfaatkan dalam rangka pendidikan dan penanaman karakter. Pesan moral yang hendak disampaikan disesuaikan dengan perkembangan kejiwaan dan dunia anak. Urgensi pendidikan karakter di Sekolah Dasar menjadi pondasi dasar-dasar karakter anak. Jadi, dalam memberikan pendidikan dasar karakter perlu mencontohkan hal baik dan hal buruk kepada anak. Jika anak tidak diberikan pendidikan dasar karakter yang baik, anak akan susah

mengingat, sebaiknya diberikan pada jenjang pendidikan dasar akan berpengaruh pada masa remajanya. Selain itu, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita dongeng, guru dapat menciptakan komunikasi yang baik dan intens ke anak, ketika ada anak berbuat menyimpang.

4.2 HASIL ANALISIS

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk, yaitu video pembelajaran mendongeng, petunjuk menggunakan media video pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SD dengan materi mendongeng. Uji coba yang dilakukan pada subjek uji coba yaitu para ahli, guru, dan siswa kelas IV.. Berdasarkan hasil analisis tentang tanggapan responden ahli media diperoleh hasil 91.25%. Sesuai kriteria yang ditentukan dapat disimpulkan bahwa, video pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi membaca puisi memenuhi kriteria valid/layak, dengan demikian, media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas dan diterapkan pada lingkup yang lebih luas. Dari analisis yang telah dilakukan pada tabel 1 tentang tanggapan responden ahli materi diperoleh hasil 85%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca puisi memenuhi kriteria valid/layak, sehingga media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas dan diterapkan pada lingkup yang lebih luas. Data uji coba disajikan dalam bentuk tabel berisi aspek yang menggambarkan respon dalam bentuk angka 1 sampai dengan 4. Pembelajaran ini berupa pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca puisi yang diperoleh dengan data hasil uji coba produk. Data hasil uji coba diperoleh dari siswa pada uji coba perorangan sebanyak 3 siswa, uji coba kelompok kecil sebanyak 9 siswa dan uji coba lapangan sebanyak 20 siswa. Menurut uji coba perorangan diperoleh hasil 80,9%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca puisi memenuhi kriteria valid/ layak, sehingga media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas dan dapat dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil. Sementara itu, uji coba kelompok kecil diperoleh hasil 90%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca puisi memenuhi kriteria valid/ layak, sehingga media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas dan dapat dilanjutkan dengan uji coba lapangan.

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan paparan data dan pembahasan dapat dideskripsikan mengenai produk video yang dikembangkan, yaitu (a) kesimpulan yang diperoleh dari ahli media adalah media ini valid/layak digunakan dalam proses pembelajaran dan berdasarkan hasil validasi diperoleh nilai sebesar 91,25%; (b) kesimpulan yang diperoleh dari ahli materi adalah media ini valid/layak digunakan dalam proses pembelajaran, dan berdasarkan hasil validasi diperoleh nilai sebesar 85%; (c) kesimpulan yang diperoleh dari audiens/siswa dalam skala terbatas adalah media ini valid/layak digunakan dalam proses pembelajaran, dan berdasarkan hasil validasi diperoleh nilai sebesar 91,7%; (d) kesimpulan yang diperoleh dari audiens/ siswa uji lapangan adalah media ini valid/ layak digunakan dalam proses pembelajaran, dan berdasarkan hasil validasi diperoleh nilai sebesar 85,1% (e) hasil tes uji coba skala terbatas mengalami peningkatan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dibuktikan ketika siswa sebelum menggunakan media pembelajaran, persentasi kelulusannya adalah 33,3%, dan setelah siswa menggunakan media pembelajaran, presentasi kelulusannya meningkat menjadi 100% (f) hasil tes uji lapangan mengalami peningkatan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar tersebut, dapat dibuktikan ketika siswa sebelum menggunakan media pembelajaran, persentasi kelulusannya adalah 5%, dan setelah siswa menggunakan media pembelajaran, presentasi kelulusannya meningkat menjadi 85%, (g) berdasarkan pengamatan penelitian terhadap proses pembelajaran di SMA Negeri 3 Atambua, khususnya pada saat belajar Bahasa Indonesia, sarana penunjang dalam pembelajaran yang memanfaatkan fungsi audio visual belum tersedia, khususnya penggunaan video pembelajaran. Hal ini disebabkan karena belum adanya pengembang yang memerhatikan kebutuhan siswa, terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia. (Pendidikan et al., 2016)

Dalam sistematika pengembangannya, terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan. Adapun langkah-langkah tersebut, meliputi (1) identifikasi kebutuhan, (2) perumusan tujuan, (3) pengembangan materi, (4) pengembangan alat evaluasi, (5) penyusunan naskah dan story board, (6) produksi, (7) validasi, (8) revisi, dan (9) media siap pakai. (i) keterbatasan dari video pembelajaran adalah memerlukan adanya perangkat komputer/ laptop atau VCD/ DVD player dan LCD proyektor untuk menggunakannya. SMA Negeri 3 Atambua sudah memiliki perangkat, seperti komputer, laptop, dan LCD proyektor.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengembangan video pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia di SD kompetensi mendongeng, maka pengembang dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

Disarankan untuk pemanfaatan media ini, guru atau pengguna video pembelajaran harus menyiapkan perangkat komputer/laptop sebagai pemutar VCD/ DVD yang berisi mata pelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan membaca puisi.

2. Saran Diseminasi

Disarankan bagi guru, adanya video pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X semester 2 untuk tingkat SMA ini, agar dijadikan media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, bagi siswa dapat menggunakan video pembelajaran ini sebagai media yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Disarankan untuk pengembangan selanjutnya, diharapkan video pembelajaran ini tidak hanya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, melainkan untuk mata pelajaran yang lainnya. Hal ini supaya siswa tertarik dalam kegiatan pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Chumairoh, K. A., & Hasan, L. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dongeng Untuk Pembelajaran Menyimak Cerita Di Kelas III Sdn Sukabumi VI Probolinggo. *Jurnal Baradha*, 17(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/baradha/article/view/38258>
- Indriani, W., Johan, R. C., & Agustina, S. (2017). KONSTRUKSI PROGRAM STORYTELLING (Studi Kasus pada Komunitas Dongeng Bengkimut di Pustakalana Children's Library). *EduLibInfo*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edulibinfo/article/download/10929/8391>
- Jurahman, Y. D. (2022). Implementasi Mendongeng pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Penanaman Karakter Anak Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(2), 161–167. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p161-167>
- Pendidikan, J., Panje, M., & E Toenlioe, A. J. (2016). *PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TEKNIK MEMBACA PUISI*. 1473–1478.

LAMPIRAN

a. Perkiraan Usulan Anggaran Penelitian

No	Kegiatan	Biaya/ Sat (Rp)	Jumlah Biaya (Rp)
1.	Honorarium		
	E. Ahli materi	100.000	100.000
	F. Ahli bahasa	100.000	100.000
	G. Ahli kesehatan masyarakat	100.000	100.000
	H. Pembuatan media	300.000	300.000
2.	Bahan dan Perawatan Penelitian		
	E. ATK	100.000	100.000
	F. Kertas	100.000	100.000
	G. Flash Disk	50.000	500.000
	H. Kuota Data	50.000	200.000
3.	Biaya Perjalanan		
	B. Survey pendahuluan	100.000	200.000
4.	Lain-lain		
	B. Submit jurnal sinta 2	300.000	300.000
JUMLAH			2.000.000
Terbilang : dua juta rupiah			

b. Jadwal Kegiatan Penelitian

NO	KEGIATAN	WAKTU / MINGGU									
		1	2	3	4	5-12	13	14	15-19	20-22	23-24
PERSIAPAN PENELITIAN											
1	Studi pustaka										
2	Pengembangan kerangka <i>Fun Science Activity Learning</i>										
PELAKSANAAN PENELITIAN											
3	Pembuatan <i>Fun Science Activity Learning</i>										
4	Pengujian <i>Fun Science Activity Learning</i>										
PASCA PENELITIAN											
5	Pembuatan laporan penelitian										
6	Pembuatan jurnal penelitian										

c. Riwayat Hidup Ketua dan Anggota Peneliti

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama lengkap : Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd

Tempat dan Tgl Lahir :

Jenis Kelamin : ~~Pria~~ / Wanita

Alamat : Jl. Kambing 30 Rt4/1

Telp/email :

Pendidikan Formal

	S-1	S-2
Universitas		
Program Studi		
Tahun Lulus		
Kota		
Negara		

Penelitian & Paper

No.	Judul Artikel Ilmiah	Publikasi	Volume/ Nomor/ Tahun	Sponsor
1	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dongeng Untuk Pembelajaran Menyimak Cerita Di Kelas III Sdn Sukabumi VI Probolinggo.			
2	KONSTRUKSI PROGRAM STORYTELLING (Studi Kasus pada Komunitas Dongeng Bengkimut di Pustakalana Children's Library).			

3	Implementasi Mendongeng pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Penanaman Karakter Anak Sekolah Dasar.			
4.	<i>PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TEKNIK MEMBACA PUIS</i>	Jurnal Pendidikan	Volume: 1 Nomor: 8 Bulan Agustus Tahun 2016	

Cilacap, 7 November 2022

WAHYU NUNING BUDIARTI

SURAT PERNYATAAN PENELITI

Yang bertanda tangan di bawah ini kami:

1. Nama Lengkap : WAHYU NUNING BUDIARTI
NIP/NIDN
Fakultas/ P.S. :
Status dalam Penelitian :
Nama Lengkap :
Fakultas/ P.S. :
Status dalam Penelitian :
2. Nama Lengkap :
NIP/NIDN : -
Fakultas/ P.S. :
Status dalam Penelitian :
3. Nama Lengkap :
NIP/NIDN : -
Fakultas/ P.S. :
Status dalam Penelitian :

Menyatakan bahwa kami secara bersama-sama telah menyusun proposal penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK KEGIATAN MENDONGENG SD UNTUK PEMBELAJARAN JARAK JAUH ”** dengan jumlah usulan dana sebesar Rp 2.000.000,00

Apabila proposal ini disetujui maka kami secara bersama-sama akan bertanggung jawab terhadap pelaksanaan penelitian ini sampai tuntas sesuai dengan persyaratan yang dituangkan dalam Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian.

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat dan ditandatangani bersama sehingga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Cilacap, 7 November 2022
Ketua Peneliti

WAHYU NUNING BUDIARTI