

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
BERBASIS *KINEMASTER*
MATERI TEKS CERITA FANTASI
BAGI PESERTA DIDIK SMP KELAS VII**

(Tesis)

Oleh

TRI HASRIYANTI



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
BERBASIS *KINEMASTER*
MATERI TEKS CERITA FANTASI
BAGI PESERTA DIDIK SMP KELAS VII**

Oleh

Tri Hasriyanti

(Tesis)

**Sebagai salah satu syarat meraih Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Program Pascasarjana
Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
BERBASIS *KINEMASTER*
MATERI TEKS CERITA FANTASI
BAGI PESERTA DIDIK SMP KELAS VII**

ABSTRAK

Oleh

TRI HASRIYANTI

Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan pendidik khususnya dalam pembelajaran teks cerita fantasi menyebabkan rendahnya motivasi dan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan produk media video animasi berbasis *kinemaster*, mendeskripsikan uji kelayakan produk dan mendeskripsikan keefektifan produk untuk peserta didik SMP Kelas VII pada pembelajaran teks cerita fantasi.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* yang terdiri atas 7 tahapan yaitu (1) analisis potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain produk, (5) revisi produk, (6) uji coba kelayakan produk, (7) uji efektivitas produk. Penelitian ini dilakukan di SMP Al Kautsar Bandarlampung, SMP N 22 Bandarlampung, dan di SMP N 3 Natar Lampung Selatan tahun ajaran 2023-2024 kelas VII-A dan VII-C. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, lembar tes penilaian terhadap 66 peserta didik yang menjadi objek penelitian, dan angket uji kelayakan di 3 sekolah dengan jumlah responden sebanyak 233 peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media video animasi berbasis *kinemaster* materi teks cerita fantasi bagi peserta didik SMP kelas VII berhasil dikembangkan dan sudah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi (2) media pembelajaran dalam bentuk video animasi berbasis *kinemaster* dinyatakan sangat layak oleh ahli materi, ahli media dan praktisi dengan persentase penilaian 92%, 93%, dan 96% (3) Berdasarkan pada uji efektivitas, media video animasi berbasis *kinemaster* mendapatkan indeks rata-rata *N-gain* sebesar (0.60) di kelas VII A, dan (0,48) di kelas VII-C termasuk dalam kategori sedang sehingga video animasi dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : *video animasi, kinemaster, teks cerita fantasi*

ABSTRACT

ANIMATION VIDEO MEDIA DEVELOPMENT KINEMASTER BASED FANTASY STORY TEXT MATERIAL FOR CLASS VII JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

By

TRI HASRIYANTI

The limitations of the learning media used by educators, especially in learning fantasy story texts, cause low motivation and enthusiasm for students in the learning process. Based on this, the aim of this research is to produce Kinemaster-based animated video media products, describe product feasibility tests and describe product effectiveness for Class VII middle school students in learning fantasy story texts.

This research uses the Research and Development method which consists of 7 stages, namely (1) potential and problem analysis, (2) data collection, (3) product design, (4) product design validation, (5) product revision, (6) test try product suitability, (7) test product effectiveness. This research was conducted at SMP Al Kautsar Bandarlampung, SMP N 22 Bandarlampung, and at SMP N 3 Natar South Lampung for the 2023-2024 academic year classes VII-A and VII-C. Data collection techniques were carried out using observation, interviews, assessment test sheets for 66 students who were the objects of research, and feasibility test questionnaires in 3 schools with a total of 233 students as respondents.

The results of the research show that (1) Kinemaster-based animated video media, fantasy story text material for class VII junior high school students, has been successfully developed and has been validated by material experts, media experts and practitioners (2) learning media in the form of Kinemaster-based animated videos is declared very feasible by material experts, media experts and practitioners with assessment percentages of 92%, 93% and 96% (3) Based on effectiveness tests, Kinemaster-based animated video media received an average N-gain index of (0.60) in class VII A, and (0.48) in class VII-C is included in the medium category so that animated videos are declared effective for use in learning.

Key words: animated video, kinemaster, fantasy story text

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO
ANIMASI BERBASIS *KINEMASTER*
MATERI TEKS CERITA FANTASI BAGI
PESERTA DIDIK SMP KELAS VII**

Nama Mahasiswa : **Tri Hasriyanti**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2223041001**

Program Studi : **Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

Jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Seni**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

Pembimbing I



Dr. Edy Suyanto, M.Pd.

NIP 196307131993111001

Pembimbing II

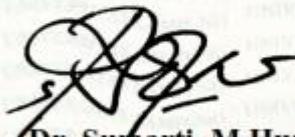


Dr. Munariz, M.Pd.

NIP 197008072005011001

Mengetahui

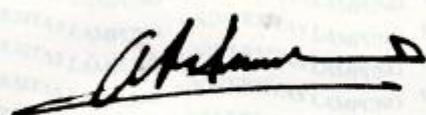
Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni



Dr. Sumarti, M.Hum.

NIP 196208291988032001

Ketua Program Studi Magister
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Dr. Siti Samhati, M.Pd.

NIP197003181994032002

MENGESAHKAN

Tim Penguji

Ketua Dr. Edi Suyanto, M.Pd.

Sekretaris Dr. Munaris, M.Pd.

Anggota Penguji : I. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.

II. Dr. Siti Samhati, M.Pd.

**Dekan Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan**



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP 196512301991111001

Direktur Pascasarjana



Prof. Dr. Ir. Muryhadi, M.Si.

NIP 196403261989021001

Tanggal Lulus Ujian : 10 Januari 2024

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan sebenarnya bahwa

1. Tesis dengan judul Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Kinemaster* Materi Teks Cerita Fantasi Bagi Peserta Didik SMP Kelas VII adalah karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya tulis orang lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarisme.
2. Hal intelektual atas karya ilmiah ini saya serahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini apabila kemudian hari ditemukan hal yang tidak benar, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang akan diberikan kepada saya sesuai hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 10 Januari 2024



Tri Hasriyanti

NPM 2223041001

RIWAYAT HIDUP



Penulis merupakan anak bungsu dari tiga bersaudara, putri dari pasangan Bapak Sarijo dan almarhumah Ibu Suparmiyem, yang lahir pada 26 Maret 1983 di Sribhawono, Lampung Timur. Pendidikan yang telah ditempuh penulis dimulai dari SD Negeri 2 Sri Pendowo Lampung Timur diselesaikan pada tahun 1996, pendidikan di SMP Negeri 2 Labuhan Maringgai Lampung Timur diselesaikan pada tahun 1998, dan pendidikan di SMA Gajah Mada Bandarlampung diselesaikan pada tahun 2002. Pada tahun 2002 penulis terdaftar sebagai mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Bandarlampung dan menyelesaikan pendidikan di perguruan tinggi pada tahun 2006. Mengajar di SMP Al Kautsar Bandarlampung dari tahun 2009. Telah menyelesaikan Pendidikan Profesi Guru (PPG) pada tahun 2021 di Universitas PGRI Semarang. Pada tahun 2022 penulis terdaftar sebagai mahasiswa pascasarjana pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

MOTO

*“Dengan pikiran, kita dapat menjadikan
dunia kita berduri-duri atau berbunga-bunga”
(Socrates)*

*“Jangan bercita-cita menjadi pohon yang tinggi
jika masih takut dengan terpaan anginnya”*

“Selalu ada hal baik di setiap hari yang kita lewati”

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahiim

Alhamdulillah dan rasa syukur atas nikmat Allah swt, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan nikmat-Nya, yang memberikan begitu banyak jalan, kekuatan, kesehatan, dan keyakinan sehingga membuat segalanya lebih indah dan bermakna dalam hidupku, dengan mengucap rasa syukur dan dengan segala kerendahan hati kupersembahkan karya ini kepada orang-orang tersayang.

1. Suamiku, Sigit Yuono, kedua orang tuaku, Bapak Sarijo dan almarhumah Ibu Suparmiyem, yang senantiasa membimbing langkahku, mendidiku dengan penuh cinta, mendoakan serta melimpahkan segenap kasih sayang yang tak terhingga.
2. Putra putriku tercinta ananda Muhammad Hafidz Sigit Ayyubi dan Almaira Yasmin Sigit yang selalu memahami kesibukan ibunya sebagai konsekuensi yang sedang menempuh pendidikan S2.
3. Kakakku tercinta dan keluarga besar yang selalu memberikan semangat.
4. Teman-teman seperjuangan Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2022.
5. Yayasan Al Kautsar Lampung yang telah memfasilitasi pendidikan S2 ku
6. Almamater tercinta Universitas Lampung yang telah memberikan aku pengalaman belajar sekaligus pengalaman hidup yang sangat berharga.

SANWACANA

Puji syukur kepada Allah swt yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat-Nya yang tiada tara sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Kinemaster* Materi Teks Cerita Fantasi bagi Peserta Didik SMP Kelas VII. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Magister pada Strata 2 (S2) Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Tesis ini dapat disusun dengan baik berkat bantuan berbagai pihak. Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang luar biasa berikut.

1. Prof. Dr. Ir. Lusmelia Afriani, D.E.A.,I.P.M., sebagai Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si. sebagai Direktur Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Prof. Dr. Sunyono, M.Si. sebagai Dekan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Sumarti, S.Pd.,M.Hum. sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
5. Dr. Siti Samhati, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
6. Dr. Edi Suyanto, M.Pd. sebagai dosen pembimbing I yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dan selalu memberikan dukungan dan semangat.
7. Dr. Iing Sunarti, M.Pd. sebagai dosen pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, ketelatenan dan selalu memberikan nasihat, saran dan motivasi selama penulisan tesis.
8. Dr. Munaris, M.Pd. sebagai dosen pembimbing 2 yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyajian tesis.

9. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd. sebagai dosen pembahas yang selalu memberikan motivasi, saran dan kritik yang membangun.
10. Dr. Rangga Firdaus, M.Kom. sebagai validator ahli media yang telah mengevaluasi produk yang telah dikembangkan.
11. Dr. I Wayan Ardi Sumarta, M.Pd. sebagai validator ahli materi yang telah mengevaluasi produk yang dikembangkan.
12. Rudyanto, M.Pd. dan Merry Oktarina, M.Pd. sebagai kepala sekolah dan pendidik bahasa Indonesia di SMP Al Kautsar Bandar Lampung yang telah membantu kelancaran dalam pelaksanaan penelitian.
13. Bapak dan Ibu dosen, serta staf Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung.
14. Suamiku tercinta, Sigit Yuono, kedua orang tuaku, Bapak Sarijo dan almarhumah Ibu Suparmiyem yang senantiasa melimpahkan kasih sayang yang tak terhingga.
15. Kakakku tersayang dan seluruh keluarga besar yang selalu memberikan doa dan semangat.
16. Teman-teman pendidik di SMP Al Kautsar Lampung sebagai keluarga kedua yang selalu memberikan doa dan semangat.
17. Yayasan Al Kautsar Lampung yang telah memfasilitasi untuk pendidikan S2 ku.
18. Teman-teman seperjuangan angkatan 2022 di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung.
19. Kakak tingkat di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung.
20. Almamater tercinta Universitas Lampung.
21. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang terlibat dalam proses penyusunan tesis ini.

Bandarlampung, Januari 2024

Tri Hasriyanti
NPM 2223041001

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL DALAM	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
SANWACANA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
II. LANDASAN TEORI	
2.1 Media Pembelajaran	8
2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	10
2.3 Video Animasi	12
2.3.1 Definisi Video Animasi	12
2.3.2 Karakteristik Video Animasi	13
2.3.3 Kelebihan dan kekurangan Video Animasi.....	14
2.4 <i>Kinemaster</i>	15
2.4.1 Definisi <i>Kinemaster</i>	15
2.3.2 Fungsi <i>Kinemaster</i>	15
2.5 Teks Cerita Fantasi	21
2.5.1 Definisi Teks Cerita Fantasi	21
2.5.2 Ciri-Ciri Teks Cerita Fantasi	21
2.5.3 Jenis-Jenis Teks Cerita Fantasi	23
2.5.4 Struktur Teks Cerita Fantasi	24
2.5.5 Unsur-Unsur Teks Cerita Fantasi	24

III. METODE PENELITIAN

3.1	Desain Penelitian	31
3.2	Prosedur Penelitian	31
3.3	Instrumen Penelitian	33
3.4	Teknik Pengumpulan Data	34
3.5	Teknik Analisis Data	36

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Penelitian Pendahuluan	40
4.2	Desain Produk	41
4.3	Hasil Pengembangan Produk	43
4.4	Validasi Produk	59
4.4.1	Validasi Ahli Materi	59
4.4.2	Validasi Ahli Media	61
4.4.3	Validasi Praktisi	63
4.6	Revisi Produk	65
4.6.1	Revisi Produk pada Uji Validasi Ahli Materi	65
4.6.2	Revisi Produk pada Uji Validasi Ahli Media	66
4.7	Uji Coba Produk	67
4.7.1	Uji Coba Produk Skala Terbatas	67
4.7.2	Uji Coba Produk Skala Luas	69
4.8	Uji Efektivitas Produk	77
4.8.1	Uji Efektivitas pada Kelas VII-A	78
4.8.2	Uji Efektivitas pada Kelas VII-C.....	80

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1	Simpulan	82
5.2	Saran	83

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Halaman

1. Gambar Instal Aplikasi Kinemaster.....	17
2. Gambar Buat Projek dan Pilih Aspek Rasio	18
3. Gambar Kelanjutan Buat Projek dan Pilih Aspek Rasio	18
4. Gambar Kelanjutan Buat Projek dan Pilih Aspek Rasio	19
5. Gambar Tambahkan Layer Berupa Efek, Teks, dan sebagainya	19
6. Gambar Menambahkan Teks	20
7. Gambar Kelanjutan Menambahkan Teks	20
8. Gambar Kelanjutan Menambahkan Teks	21
9. Gambar Struktur Tahap Penelitian dan Pengembangan Borg & Gall.....	31

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1.	Hasil Analisis CP, TP, dan ATP.....	35
2.	Kriteria Tingkat Kelayakan	37
3.	Kriteria Interpretasi <i>N-gain</i>	38
4.	Konsep Konten Produk Video Animasi Berbasis <i>Kinemaster</i>	42
5.	Tampilan Video Animasi Berbasis <i>Kinemaster</i> Teks Cerita Fantasi	43
6.	Hasil Penilaian Ahli Materi	60
7.	Hasil Penilaian Ahli Media	62
8.	Hasil Penilaian Praktisi/Pendidik Bahasa Indonesia	64
9.	Saran Perbaikan oleh Ahli Materi dan Tindak Lanjut	66
10.	Saran Perbaikan oleh Ahli Media dan Tindak Lanjut	67
11.	Hasil Ujicoba Skala Terbatas Oleh Peserta Didik	68
12.	Hasil Penilaian dari Guru Bahasa Indonesia	70
13.	Hasil Penilaian dari Guru Bahasa Indonesia	71
14.	Hasil Penilaian dari Guru Bahasa Indonesia	72
15.	Hasil Penilaian dari Peserta Didik	73
16.	Hasil Penilaian dari Peserta Didik Umum	75
17.	Perbandingan Hasil <i>Pretest dan Posttest</i>	77
18.	Hasil Uji Efektivitas di Kelas VII-A	78
19.	Hasil Uji Efektivitas di Kelas VII-C.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Lembar wawancara dengan pendidik Bahasa Indonesia
2. Lembar angket analisis kebutuhan media pembelajaran dari peserta didik
3. Surat permohonan validasi ahli materi
4. Surat permohonan validasi ahli media
5. Surat permohonan validasi praktisi
6. Instrumen Validasi Produk Ahli Materi
7. Instrumen Validasi Produk Ahli Media
8. Instrumen Uji Coba Produk Praktisi
9. Instrumen Kepraktisan Produk oleh Guru Bahasa Indonesia
10. Instrumen Kepraktisan Produk oleh Peserta Didik
11. Instrumen Uji Efektivitas Produk (*Pretest dan Posttest*)
12. Surat Izin Penelitian Pendahuluan dari FKIP Universitas Lampung
13. Surat Balasan Izin Penelitian dari SMP Al Kautsar Bandarlampung
14. Surat Keterangan Telah Selesai Melakukan Penelitian dari SMP Al Kautsar Bandarlampung
15. Surat Keterangan Telah Selesai Melakukan Penelitian dari SMP N 22 Bandarlampung
16. Surat Keterangan Telah Selesai Melakukan Penelitian dari SMP N 3 Natar Lampung Selatan
17. Hasil Analisis CP, TP, dan ATP Fase D Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka
18. Modul Ajar Teks Cerita Fantasi
19. Daftar Nama Peserta Didik Kelas VII-A dan VII-C SMP Al Kautsar Bandarlampung
20. Daftar Nama Peserta Didik Kelas VII-F dan VII-G SMP N 3 Natar Lampung Selatan
21. Daftar Nama Peserta Didik Kelas VII-10 dan VII-11 SMP N 22 Bandarlampung
22. Lembar angket uji kelayakan skala kecil oleh peserta didik
23. Lembar angket uji kelayakan skala luas oleh peserta didik
24. Lembar hasil tes uji efektivitas produk
25. Foto-Foto Kegiatan
26. Print out gambar video animasi

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mengacu pada kurikulum merdeka, pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII memakai fase D yang berorientasi pada pembelajaran berbasis teks. Salah satu teks yang diajarkan yaitu cerita fiksi yang berjenis fantasi. Cerita fantasi ditujukan pada peserta didik dengan mempertimbangkan kemampuan dan imajinasinya. Cerita fantasi dipandang sangat penting dan berpengaruh pada pola pikir peserta didik karena melalui cerita fantasi peserta didik diharapkan mendapat pengalaman ketika menghadapi masalah. (Mithchel,2013)

Cerita fantasi biasanya mencerminkan masalah-masalah masa kini. Hal-hal yang dibaca dalam cerita, film-film yang ditonton di televisi, bioskop atau *youtube* cenderung mengarah pada masalah masa kini, bahkan hal yang dialami di rumah juga termasuk situasi masa kini(Luknes, 2003). Pembelajaran teks cerita fantasi pada jenjang SMP diharapkan dapat berjalan maksimal dan bermakna serta mendorong peserta didik memiliki inspirasi dan ide-ide kreatif untuk mengatasi berbagai macam persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran teks cerita fantasi, peserta didik diharapkan mendapat pengalaman belajar bermakna dari tema, alur, tokoh, amanat yang disajikan dalam cerita dan dapat mengaitkan dalam kehidupan sehari-hari.

Namun dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, teks cerita fantasi masih mengalami beberapa permasalahan. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara, permasalahan muncul disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satunya berkaitan dengan ketersediaan

media pembelajaran yang masih terbatas terutama untuk materi teks cerita fantasi sehingga minat peserta didik dalam belajar kurang baik.

Hasil penyebaran angket kepada peserta didik kelas VII SMP Al-Kautsar Bandarlampung menunjukkan ada beberapa permasalahan terkait dengan pembelajaran teks cerita fantasi. Pertama terkait dengan minat dan motivasi peserta didik dalam membaca yang rendah, peserta didik malas dan kurang semangat membaca teks cerita yang panjang serta belum memahami dengan baik isi cerita. Hal ini didukung dengan hasil *Assesment Diagnostik Kognitif* yang dilakukan pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia terkait materi teks cerita fantasi yang menunjukkan bahwa dari 64 peserta didik sebanyak 10 peserta didik mendapatkan nilai 72 ke atas dengan kategori cakap, 34 peserta didik mendapatkan nilai di bawah 72 dengan rentang nilai yang diperoleh 60-71 masuk kategori pemahaman dasar, dan 20 peserta didik masuk butuh ketegori interfensi khusus karena mendapatkan nilai di bawah 60.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui *Assesment Diagnostik Nonkognitif*, diketahui bahwa 64 peserta didik memiliki tipe dan gaya belajar yang berbeda. Dari 64 peserta didik diketahui bahwa 40 peserta didik memiliki tipe belajar audiovisual, 15 peserta didik memiliki tipe belajar visual, 5 peserta didik memiliki tipe belajar audio, dan 4 peserta didik memiliki tipe belajar kinestetik.

Sementara itu dari hasil observasi dan wawancara terhadap pendidik, diperoleh informasi bahwa bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran sudah memadai seperti ketersediaan buku teks dan buku penunjang lain. Akan tetapi, berdasarkan informasi yang diperoleh dari peserta didik dan pendidik, ketersediaan media ajar berkaitan dengan teks cerita fantasi belum memadai. Pendidik belum memanfaatkan teknologi untuk mengemas dan merancang media pembelajaran secara maksimal sehingga media yang digunakan belum memenuhi kebutuhan tipe belajar peserta didik yang beragam. Pendidik belum mengakomodir kebutuhan belajar peserta didik sesuai kurikulum merdeka yaitu pembelajaran yang *berdiferensiasi*.

Padahal, dampak pembelajaran menggunakan media yang tepat dapat membantu peserta didik untuk memahami materi. Seperti media video yang dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan peserta didik sebesar 50% karena banyak peserta didik belajar dari apa yang dilihat dan didengar (Rapidbe, 2012). Keunggulan media video dalam pembelajaran juga dapat dimanfaatkan dalam memberikan atau menjelaskan pesan sesuai dengan kepentingan peserta didik dengan penerapan teknik manipulasi (tampilan, waktu, dll). Dengan menggunakan media video dalam aktivitas belajar mengajar dapat membantu peserta didik dalam memperbanyak pengalaman belajar dan cakup menumbuhkan kompetensi peserta didik pada materi pelajaran yang beragam (Susanto, 2014).

Dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, maka minat belajar peserta didik akan meningkat dan membangkitkan motivasi belajar bahkan dapat memberikan pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Falahudin, 2014). Apalagi di situasi pascapandemi seperti saat ini, dengan adanya media pembelajaran diharapkan peserta didik dapat memahami materi yang diberikan walaupun media yang digunakan adalah media digital bukan media konkret. Dalam hal ini, pendidik perlu mempertimbangkan dalam memilih media yang digunakan dalam pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sangat penting untuk menunjang keberhasilan belajar peserta didik (Khaira, 2021).

Ada banyak media pembelajaran yang menggunakan teknologi terkini, salah satunya yaitu media pembelajaran video animasi. Video animasi memiliki manfaat dalam kegiatan belajar mengajar yaitu dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik serta membuat peserta didik mampu memecahkan berbagai persoalan dari materi yang diajarkan. Adanya video animasi dalam pembelajaran juga dapat membantu peserta didik memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga peserta didik tidak hanya sekadar berkhayal dan membayangkan saja (Alifa,2021).

Hal ini dibuktikan dalam penelitian Achmad (2022) tentang video animasi sebagai media pembelajaran efektif bagi peserta didik SMP di masa Pandemi COVID-19. Hasilnya menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran melalui video animasi banyak tersedia di internet dan mudah dipelajari. Salah satunya yaitu aplikasi *kinemaster* yang tidak membutuhkan waktu lama bagi pendidik untuk menguasai aplikasi pembuatan video animasi tersebut. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Alifa (2021) tentang pengembangan media video pembelajaran animasi berbasis *kinemaster* untuk meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII SMP 4 Kedaleman. Hasilnya, efektivitas penggunaan media video animasi berbasis *kinemaster* terhadap mata pelajaran IPA yaitu peserta didik memahami materi dan tertarik untuk belajar IPA sehingga efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Jadi pemanfaatan media pembelajaran adalah salah satu faktor penting dalam kegiatan belajar, karena media pembelajaran menjadi perantara dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar peserta didik dapat memahami materi yang diberikan dengan baik (Wahyuningtyas, 2019).

Salah satu aplikasi terkini yang mampu mendesain sebuah media baik visual, audio, maupun audio visual dengan tampilan menarik adalah *kinemaster*. *Kinemaster* merupakan aplikasi *mobile* yang secara khusus dirancang untuk membantu pengguna *Android iOS* untuk mengedit video menjadi lebih menarik, mudah digunakan, dan fitur-fitur lengkap dan menarik (Oktaviani, 2021). Dengan memanfaatkan *kinemaster* dalam pembelajaran, diharapkan dapat mempermudah penyerapan informasi secara efektif dan efisien oleh peserta didik, penyampaian materi pelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan karena dalam video animasi banyak menyajikan gambar, warna, tulisan dengan animasi yang menarik, serta simulasi dari benda-benda nyata (Khaira, 2021).

Salah satu materi pelajaran yang dapat menggunakan media video animasi yaitu pembelajaran teks cerita fantasi pada peserta didik SMP kelas VII. Cerita fantasi yang dikemas dalam bentuk video animasi berbasis aplikasi *kinemaster* diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran teks cerita fantasi. Video animasi yang ditayangkan

disertai dengan suara-suara dan gambar-gambar animasi yang menarik dapat membangkitkan antusias dan memudahkan peserta didik untuk memahami dan menggali informasi dalam teks cerita fantasi. Hal tersebut didukung oleh Pratiwi (2022) yang melakukan penelitian tentang pengembangan media video animasi untuk keterampilan menyimak cerita peserta didik SMP Kelas VII. Selain itu, penelitian lain juga dilakukan oleh Qonita Silmi tentang pengembangan media pembelajaran Video Animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* sebagai persiapan kemerdekaan RI SMP Kelas VII. Hasilnya menunjukkan bahwa pemanfaatan media video animasi dalam proses pembelajaran meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan berbagai permasalahan dan potensi yang diperoleh di lapangan, maka penelitian mengenai pengembangan media video animasi berbasis *kinemaster* perlu dilakukan. Hal ini perlu dilakukan agar elemen dan capaian pembelajaran yang tertuang dalam Permendikbud Nomor 21 Tahun 2022 kurikulum merdeka jenjang SMP fase D tentang melatih kemampuan untuk mendiskusikan sifat tokoh cerita dan amanat penulis dalam teks naratif tercapai dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan media video animasi diharapkan menjadi alternatif sebagai media pembelajaran untuk materi teks cerita fantasi peserta didik SMP kelas VII. Media video animasi pembelajaran teks cerita fantasi yang dirancang dan dikemas menarik sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik diharapkan membantu keberhasilan tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, perlu dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Kinemaster* Materi Teks Cerita Fantasi Bagi Peserta Didik SMP Kelas VII.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan media video animasi berbasis *kinemaster* materi teks cerita fantasi bagi peserta didik SMP kelas VII?
2. Bagaimanakah kelayakan media video animasi berbasis *kinemaster* materi teks cerita fantasi bagi peserta didik SMP Kelas VII ?
3. Bagaimanakah keefektifan media video animasi berbasis *kinemaster* materi teks cerita fantasi bagi peserta didik SMP Kelas VII?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Menghasilkan produk media video animasi berbasis *kinemaster* materi teks cerita fantasi bagi peserta didik SMP kelas VII.
2. Mendeskripsikan kelayakan media video animasi berbasis *kinemaster* materi teks cerita fantasi bagi peserta didik SMP kelas VII.
3. Mendeskripsikan hasil uji efektivitas media video animasi berbasis *kinemaster* materi teks cerita fantasi bagi peserta didik SMP kelas VII.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis penelitian pengembangan media pembelajaran teks cerita fantasi dalam bentuk video animasi berbasis *kinemaster* pada peserta didik SMP kelas VII ini diharapkan dapat menambah khazanah pengetahuan tentang media pembelajaran teks cerita fantasi

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara praktis sebagai berikut.

- a. Bagi pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMP//MTS, hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat membantu pendidik tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *kinemaster*
- b. Bagi peserta didik SMP/MTS hasil pengembangan ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi teks cerita fantasi melalui proses pembelajaran berbasis *kinemaster*

II. LANDASAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran

Menurut Rusman (2011) media adalah alat saluran komunikasi. Sementara itu, Sadiman (1986) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sutirman (2013) memberikan batasan bahwa media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Media menjadi alat komunikasi dalam menyampaikan suatu pesan. Media dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran. Yaumi (2011) memberikan batasan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sementara itu, Husni (2011) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras. Kemudian, Sutirman (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat-alat grafis, fotografi, atau elektronik yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Gafur (2012) juga memberikan penjelasan bahwa media pembelajaran merupakan komponen paling penting dalam perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran antara lain : (1) media audio (radio, *tape recorder*, telpon, laboratorium bahasa, dll),(2) media visual, dibagi menjadi media visual gerak dan media visual diam, contoh media visual gerak : film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, video, dll, contoh media visual diam : buku, PPT tanpa suara, foto, ilustrasi, film bingkai, grafik, diagram, poster, peta, dll, (3) media audiovisual (video), (4) media serbaneka (papan, media tiga dimensi, realita atau benda-benda sekitar, sumber belajar pada masyarakat seperti karya wisata dan alam sekitar, (5) gambar fotografi, (6) alat peraga (boneka tangan, boneka karakter, dll. Namun tidak semua media tersebut cocok untuk mengajarkan semua materi pelajaran dan untuk semua peserta didik. Media tersebut dipilih dengan cermat agar dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. AECT (*The Assosiation For Education Comminication and Teknologi*) dalam Miarso (2004) mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Media pembelajaran memudahkan pembelajaran peserta didik, serta memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas disimpulkan bahwa media merupakan sarana komunikasi untuk menyalurkan gagasan pengirim kepada penerima untuk memberikan stimulus bagi penerima atau peserta didik. Media pembelajaran sangat penting digunakan oleh guru untuk menstimulus peserta didik dalam proses belajar. Peserta didik akan menjadi tertarik belajar dengan media pembelajaran. Guru dalam mengemas media harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik akan tertarik mempelajari materi yang sedang diajarkan.

2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pengajaran tentu dapat meningkatkan hasil pembelajaran namun dengan beberapapertimbangan. Sudjana dan Rivai (2013) menjelaskan manfaat media pengajaran, antara lain: (a) menumbuhkan motivasi belajar karena pengajaran lebih menarik perhatian peserta didik, (b) materi menjadi jelas maknanya sehingga mudah dipahami peserta didik, (c) metode yang digunakan guru akan bervariasi sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, (d) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan guru saja tetapi melakukan aktivitas lainnya, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran. Hamalik (2003) mengelompokan media pembelajaran menjadi:

1. Bahan-bahan cetakan atau bacaan.

Jenis media ini adalah berdasarkan bahan cetakannya. Bahan cetakan yang digunakan terbuat dari kertas ataupun karton. Contoh media ini ialah seperti

- a. buku,
- b. komik,
- c. majalah,
- d. buletin,
- e. folder,
- f. pamlet, dan lain-lain.
- g. Alat-alat visual pembelajaran tanpa proyeksi seperti papan tulis papan tempel,
- h. planel,
- i. grafik,
- j. poster,
- k. kartun,
- l. komik, dan
- m. gambar.

2. Media pembelajaran tiga dimensi
 - a. boneka,
 - b. topeng,
 - c. peta,
 - d. globe.
3. Media pembelajaran yang menggunakan teknik
 - a. film,
 - b. rekaman radio,
 - c. televisi,
 - d. laboratorium,
 - e. komputer dan lain-lain.
4. Kumpulan benda-benda (material koleksi)
 - a. potongan kaca,
 - b. potongan sendok,
 - c. daun,
 - d. benih,
 - e. bibit,
 - f. bahan kimia,
 - g. darah dan lain-lain.
5. Sumber-sumber masyarakat
 - a. obyek wisata,
 - b. peninggalan sejarah,
 - c. dokumentasi bahan-bahan,
 - d. masalah-masalah dan lain-lain.
6. Contoh-contoh kelakuan yang dicontohkan oleh guru
 - a. gerakan tangan,
 - b. gerakan kaki,
 - c. gerakan badan,
 - d. gerakan mata dan lain-lain.

2.3 Video Animasi

2.3.1 Definisi Video Animasi

Video animasi ialah sebuah tayangan video menyerupai film yang terdiri dari gambar dan suara kemudian gambar dan suara tersebut dapat didesain sedemikian rupa agar dapat menjadi lebih menarik. Video animasi merupakan pergerakan suatu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara percakapan atau dialog-dialog (Husni, 2021).

Selain itu, media video animasi adalah alat yang dapat dijadikan bantuan dalam proses belajar mengajar, dapat merangsang pikiran, perasaan, motivasi peserta didik melalui ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara narasi dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang akan disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Fitriana, 2014).

Media video animasi ini sangat membantu pembelajaran karna dapat merangsang antusias dan motivasi peserta didik. Peserta didik akan mendapatkan pengalaman baru dengan belajar menggunakan video animasi karena peserta didik tidak hanya sekedar melihat tapi juga sekaligus mendengarkan. Dengan adanya media video animasi, peserta didik dapat mendengarkan dan melihat secara langsung bacaan teks serta gerakan-gerakan animasi berupa gambar sesuai pada materi yang akan disampaikan oleh peserta didik(Alifa, 2021).

Penyampaian materi melalui media video animasi dalam pembelajaran bukan hanya sekedar menyampaikan materi sesuai dengan kurikulum tetapi ada hal lain yang diperhatikan yang dapat mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar, berupa pengalaman atau situasi lingkungan sekitar (Nurwahidah, 2021). Pembelajaran dengan video animasi mampu memberikan pengalaman bagi peserta didik ketika belajar karna peserta didik melihat sekaligus mendengarkan ketika pembelajaran sehingga memunculkan banyak pertanyaan kritis yang membuat peserta didik semakin tertarik dan antusias untuk belajar. Media video animasi memberikan tampilan yang sangat menarik ketika belajar sehingga membuat

peserta didik berkesan. Pembelajaran yang berkesan tidak hanya menggunakan kata-kata saja, tetapi perlu adanya suatu media yang akan menarik perhatian peserta didik.

2.3.2 Karakteristik Video Animasi

Media video animasi yang digunakan di sekolah tentu memiliki karakteristik yang membedakan dengan media yang lainnya. Menurut Widyawardani (2021) bahwa karakteristik dari video animasi yaitu media yang dibuat disesuaikan dengan komposisi tampilan yang seimbang agar menarik bagi peserta didik secara visual, penggunaan media gambar, audio dan video animasi untuk mempermudah visualisasi dan penyampaian materi, penjelasan materi disajikan dalam bentuk cerita yang didalamnya terdapat tokoh-tokoh animasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik jenjang SMP. Adapun karakteristik media video animasi menurut Jerry (2018) yaitu video animasi pembelajaran hasil pengembangan di desain sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan (teks), gambar-gambar berwarna, audio (suara), dan animasi dalam satu kesatuan sehingga mampu memberikan daya tarik tersendiri kepada peserta didik untuk belajar lewat sajian materi audio visual.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa video animasi sama-sama dapat di desain sedemikian rupa sehingga mampu menampilkan berbagai gambar, teks, yang diiringi dengan suara yang dapat didesain pula sehingga terlihat menarik untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran dan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Media video animasi dapat dibuat menggunakan aplikasi *kinemaster*. Media video animasi dapat dijadikan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran dan menjadi daya tarik agar peserta didik semakin senang ketika belajar.

2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi

Video animasi sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran juga memiliki kelebihan dan kekurangan.

Berikut kelebihan dari media video animasi menurut Johari (2016)

- a. video animasi memberikan kemudahan kepada pendidik untuk memaparkan informasi mengenai materi yang kompleks
- b. Video animasi dapat menarik perhatian dan fokus peserta didik yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik
- c. Memiliki sifat interaktif karena memiliki daya untuk menarik respon dari peserta didik
- d. Video animasi dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik tanpa bimbingan dari guru
- e. Video animasi dapat dipakai dalam jangka waktu yang panjang dan kapanpun jika materi yang terdapat dalam video ini masih relevan dengan materi yang ada.
- f. Video animasi merupakan media pembelajaran yang menyenangkan.
- g. Video animasi dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan membantu guru dalam proses pembelajaran
- h. Video animasi dapat dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas dan mudah diakses

Berikut kekurangan dari media video animasi menurut Johari (2016)

- a. Video animasi memerlukan *software* khusus dalam pembuatannya
- b. Video animasi memerlukan keterampilan dan kreativitas untuk mendesain animasi yang efektif agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran
- c. Video animasi memerlukan waktu yang panjang dalam proses pembuatannya
- d. Video animasi memerlukan persiapan konsep yang matang sebelum membuatnya

- e. Video animasi hanya dapat dipergunakan dengan bantuan teknologi seperti perangkat komputer, proyektor, speaker, saat digunakan dalam proses pembelajaran
- f. Video animasi hanya dapat diakses jika memiliki jaringan internet apabila video diunggah di kanal youtube atau platform digital lainnya
- g. Video animasi dalam pembuatannya cukup rumit karena harus melibatkan berbagai komponen

2.4 Kinemaster

2.4.1 Definisi Kinemaster

Kinemaster adalah sebuah aplikasi smartphone yang khusus digunakan untuk keperluan editing video, aplikasi ini dikembangkan oleh *Nex Streaming* sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang pengembangan perangkat lunak multimedia yang berkantor pusat di Seoul (Korea). Aplikasi ini pertama kali dirilis pada tahun 2013 tepatnya pada tanggal 26 Desember 2013.

Kinemaster mengusung tampilan yang cukup simple tetapi menyimpan fitur yang cukup *powerfull*, pada saat pertama kali kita membuka aplikasi ini, kita hanya akan menemukan empat tombol dengan *background* yang mendominasi tampilan awal aplikasi *Kinemaster*. Beberapa tombol utama yang disuguhkan oleh aplikasi *Kinemaster* adalah tombol new project, setting, help dan store fiturs.

2.4.2 Fungsi Kinemaster

Kinemaster merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengolah video. Dengan aplikasi ini kita dapat membuat video hanya dengan menggunakan perangkat smartphone. Fitur – fitur yang ditawarkan sudah sangat lengkap layaknya kita menggunakan aplikasi editing video seperti *Adobe Premiere*, *Windows Movie Maker*, *Wondershare Filmora*, dan lain sebagainya. Beberapa fitur *Kinemaster* yang dapat kita gunakan untuk mengolah video antara lain sebagai berikut.

A. Fitur – Fitur Kinemaster

a. Project Assistant

Fitur *Kinemaster* yang satu ini memungkinkan kita untuk membuat sebuah project video tahap demi tahap (*step by step*), mulai dari memilih video

yang akan diedit, memilih tema, memasukan filter, audio sampai merender hasil editing video, Dengan adanya fitur ini sangatlah membantu kita yang baru menggunakan aplikasi *Kinemaster*.

b. Dukungan Media

Kinemaster mendukung hampir semua jenis format media, untuk dapat memasukan media ke aplikasi ini sangatlah mudah karena seluruh media yang tersimpan di *smartphone* atau di memori *external* akan ditampilkan dalam jendela yang sama dan dipisahkan berdasarkan directori penyimpanan.

c. Audio

Kinemaster juga dilengkapi dengan musik latar yang cukup banyak, sehingga akan memberikan kemudahan untuk kita yang ingin memberikan background suara baik melalui *Music Assets*, *SFX Assets*, rekaman atau dengan menggunakan musik yang tersimpan dalam memori *smartphone* kita

d. *Text*

Tak lengkap rasanya apabila sebuah aplikasi editing video tidak dilengkapi dengan fitur text editor, *Kinemaster* memiliki fitur untuk menambah dan memanipulasi text dengan berbagai macam jenis font dan gaya. Sehingga akan membuat hasil edit video dengan menggunakan aplikasi *Kinemaster* menjadi lebih sempurna.

e. Tema

Bagi pengguna aplikasi *Kinemaster* tidak perlu khawatir kesulitan untuk membuat sebuah video yang menarik, karena *Kinemaster* telah dilengkapi dengan 4 Tema yang dapat kita masukan kedalam project video kita, diantaranya *Basic*, *On-Stage*, *Serene* dan *Travel*.

f. *Tool Editing*

Aplikasi *Kinemaster* juga dilengkapi dengan *tool editing* yang cukup lengkap, seperti *Cut*, *Copy*, *Crop*, *Trimming*, *Color adjustment* dan masih banyak lagi yang lain.

Itulah ulasan mengenai apa itu aplikasi *Kinemaster* lengkap dengan fitur – fitur aplikasi *Kinemaster*.

B. Cara Menggunakan Aplikasi Kinemaster untuk Membuat Video Pembelajaran

Ada beberapa tahapan yang dilakukan untuk membuat video pembelajaran dengan *Kinemaster*

a. Persiapkan Konsep dan Bahan

Ini merupakan langkah yang cukup krusial, Ada banyak yang harus diperhitungkan saat membuat video, misalnya plot atau cerita yang mengandung pesan tertentu. Ketika konsep sudah matang dan kita sudah merekam bagian-bagian video yang ingin digabung, kita pun sudah siap terjun ke aplikasi *KineMaster*. Karena yang akan kita buat adalah video pembelajaran maka konsep dan bahan harus kita persiapkan secara matang. Bahan yang dapat kita siapkan meliputi bahan materi pembelajaran yang dapat kita ambil dari PPT, atau kita bisa ketik langsung materi dari fitur yang sudah tersedia, menyiapkan video, foto, gambar, audio yang akan disisipkan.

b. Instal Aplikasi KineMaster

Untuk yang menggunakan ponsel Android, silakan cari aplikasi di Google Play Store dengan *keyword* "KineMaster". Seperti ini tampilannya.

Gambar 1



Begitu aplikasi sudah terinstal, klik **buka** untuk membuka aplikasinya.

c. Buat Project dan Pilih Aspek Rasio

Gambar 2



Langkah selanjutnya, *tap* tombol di tengah untuk membuat proyek baru. Lalu kita pun disodorkan tiga pilihan *aspect ratio*, yakni 16:9, 9:16, dan 1:1. Umumnya, video memiliki aspek rasio 16:9 untuk diunggah ke *platform* seperti YouTube.

Sedangkan jika kita ingin membuat video untuk *story* Instagram ataupun status WhatsApp, pilih yang 9:16. Terakhir, ada rasio 1:1 yang cocok untuk diunggah ke *feed* Instagram.

d. Pilih Media yang Ingin Diedit

Pada tahap ini kita memasukkan bahan-bahan seperti video, gambar, dan audio. Simpan semua bahan pada satu folder supaya lebih mudah ditemukan.

Gambar 3

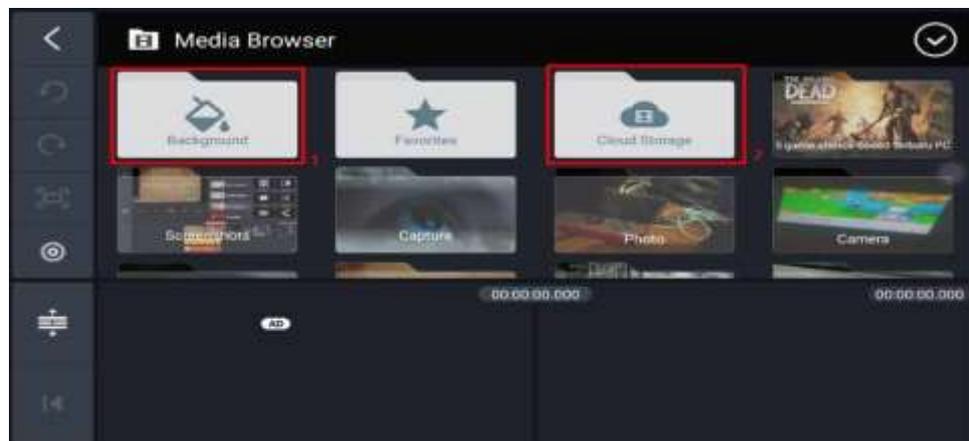


Di bagian Media Browser, folder-folder yang berisikan video dan gambar akan ditampilkan di sini. Kita tinggal cari folder yang diinginkan agar bisa memasukkan salah satu bahan ke proyek kita. Pada gambar di atas, folder yang dipilih bernama "5 game choice-based PC terbaru". Atau, kalau ingin memasukkan latar belakang sebagai intro, tinggal klik

folder **Background** (lihat kotak 1) dan pilihlah salah satu latar belakang yang disukai.

Jika ingin mengambil media dari Google Drive, *tap* saja pada folder **Cloud Storage** (lihat kotak 2) dan masukkan data akun kita. Setelah kita memilih salah satu bahan, gambar atau video tersebut akan masuk ke dalam lembar proyek. Kita pun bisa mengulangi proses ini untuk menambahkan media-media lainnya.

Gambar 4



e. Tambahkan Layer Berupa Efek, Teks, dan Sebagainya

Tentu saja selain bisa menambahkan media, kitapun bisa menyisipkan *layer* lainnya seperti efek blur, teks, tulisan tangan, *sticker*, dan juga lagu.

Gambar 5



Tinggal klik saja tombol *layer* dan berbagai pilihan akan muncul seperti foto di atas. Nah, masing-masing jenis *layer* ini bisa dikustomisasi lebih dalam lagi, contohnya seperti yang berikut ini.

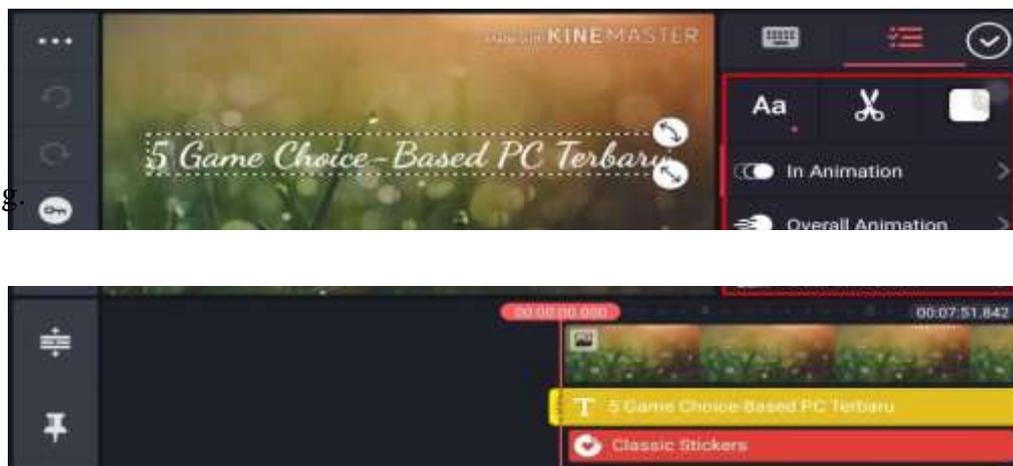
f. Menambahkan Teks

Gambar 6



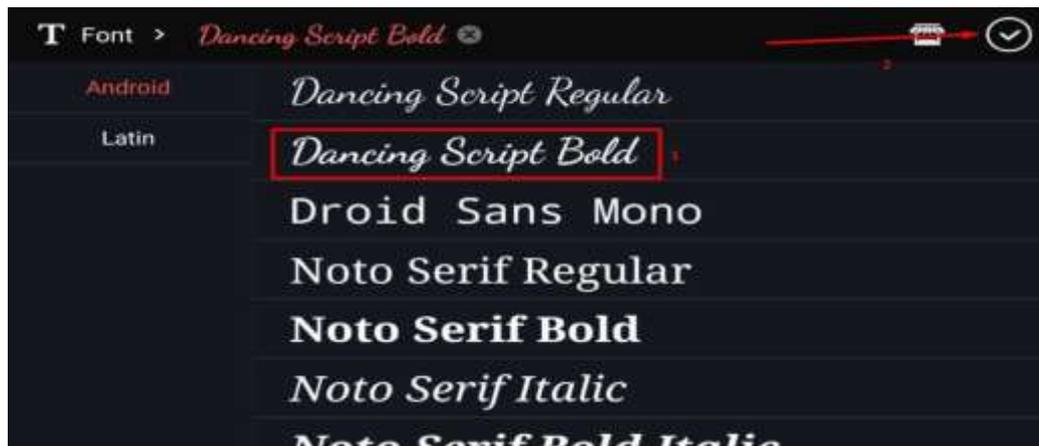
Tap pada menu **Text** lalu ketikkan tulisan yang mau ditambahkan. Setelah itu, tinggal pilih **OK** dan tulisan pun akan dimasukkan ke lembar proyek.

Gambar 7



Di sini, kita bisa mengubah jenis font agar sesuai dengan *tone* dari video yang dibuat. Selain itu, kita pun bisa menyetel tulisan agar memiliki animasi. Format-format lainnya pun turut hadir seperti *alignment*, *underline*, *opacity*, dan lain-lain.

Gambar 8



kita tinggal perlu meng-*tap* menu *Aa* untuk mengubah font. Ada dua pilihan grup yang tersedia yakni Android dan Latin. Pilihlah font yang sesuai kemudian *tap* pada tombol ceklis di pojok kanan atas.

Selain itu kita juga masih dapat menambahkan Handwriting, Effect, Overlay supaya tampilan video semakin sempurna.

2.5 Teks Cerita Fantasi

2.5.1 Definisi Teks Cerita Fantasi

Teks cerita fantasi adalah cerita fiksi yang bergenre fantasi atau disebut juga dunia imajinatif yang diciptakan oleh pengarang. Pada cerita fantasi hal yang tidak mungkin menjadi mungkin terjadi. Secara lebih sederhana, teks cerita fantasi merupakan jenis teks yang dibuat berdasarkan daya imajinasi pengarangnya. Oleh karena itu, hal-hal yang diceritakan dalam teks fantasi yaitu hal-hal yang tidak nyata atau fiktif.

2.5.2 Ciri-Ciri Teks Cerita Fantasi

Berikut ciri-ciri yang menjadi pembeda antara teks cerita fantasi dengan jenis teks lainnya.

1. Ada keajaiban, keanehan, dan kemisteriusan

Dalam teks cerita fantasi diungkapkan hal-hal yang bersifat supranatural, kemisteriusan, dan keanehan yang tidak ditemui di dunia nyata. Hal yang tidak mungkin menjadi mungkin terjadi dan seolah-olah menjadi biasa.

Tokoh dan latar yang diciptakan penulis tidak ada dalam dunia nyata atau modifikasi dunia nyata.

2. Ide Cerita terbuka terhadap daya hayal penulis

Ide cerita teks cerita fantasi terbuka terhadap daya hayal penulis. Artinya, tidak dibatasi oleh realitas atau kehidupan nyata. Ide cerita ini juga bisa berupa irisan dunia nyata dan dunia khayal yang diciptakan oleh pengarang. Ide cerita pada teks cerita fantasi kadang bersifat sederhana, tapi mampu menitipkan pesan yang menarik. Tema cerita fantasi yaitu gaib, supranatural, atau futuristik.

3. Menggunakan berbagai latar (lintas ruang dan waktu)

Peristiwa yang dialami tokoh terjadi pada dua latar, yaitu latar yang masih ada dalam dunia sehari-hari dan latar yang tidak ada pada kehidupan sehari-hari. Alur dan latar cerita fantasi memiliki kekhasan dan keunikan. Rangkaian peristiwa cerita fantasi menggunakan berbagai latar yang menerobos dimensi ruang dan waktu. Jalanan peristiwa pada cerita fantasi berpindah-pindah dari latar yang melintasi ruang dan waktu. Tokoh juga ada pada waktu dan tempat yang berbeda zaman (bisa waktu lampau, atau waktu yang akan datang atau futuristik)

4. Tokoh unik (memiliki kesaktian)

Tokoh dalam cerita fantasi bisa diberi watak dan ciri yang unik yang tidak ada dalam dunia nyata sehari-hari. Tokoh memiliki kesaktian-kesaktian tertentu. Tokoh mengalami peristiwa misterius yang tidak terjadi dalam dunia nyata. Tokoh mengalami kejadian dalam berbagai latar waktu.

5. Bersifat Fiktif

Cerita fantasi bersifat fiktif (bukan kejadian nyata) . Cerita fantasi bisa diilhami oleh latar nyata atau objek nyata dalam kehidupan tetapi diberi fantasi.

6. Bahasa

Penggunaan bahasa sinonim kata disampaikan dengan emosi yang kuat dan variasi kata yang cukup menonjol. Bahasa yang digunakan variatif, ekspresif, dan menggunakan ragam percakapan (bukan bahasa formal)

2.6.3 Jenis-Jenis Teks Cerita Fantasi

Cerita fantasi dibagi menjadi dua jenis, yaitu berdasarkan kesesuaian dengan kehidupan nyata dan latar cerita.

1. Berdasarkan kesesuaian dengan kehidupan nyata

Pada teks cerita fantasi yang berdasarkan kesesuaian dengan kehidupan nyata dibagi menjadi dua, yaitu :

a. Cerita fantasi total

Dalam jenis ini, semua cerita, karakter, latar, bahkan semua unsur didalamnya merupakan fantasi tau tidak terjadi dalam kehidupan nyata. Misalnya cerita tentang kehidupan kerajaan di bawah laut.

b. Cerita fantasi irisan

Cerita fantasi irisan memakai latar dunia fantasi yang nama tempat atau peristiwanya masih ada dalam dunia nyata. Misalnya tentang kehidupan putri salju dan kurcaci di tengah hutan, cinderela sepatu kaca, bawang merah bawang putih.

2. Berdasarkan latar cerita

Cerita fantasi jenis ini juga dibagi menjadi dua, yaitu :

a. Cerita fantasi sezaman

Cerita fantasi sezaman hanya memakai satu latar waktu saja, misalnya, pakai latar waktu masa kini, masa lampau, atau masa datang.

b. Cerita fantasi lintas waktu

Cerita fantasi lintas waktu merupakan kebalikan dari cerita fantasi sezaman. Di dalam cerita ini, bisa saja memiliki dua latar waktu yang berbeda. Misalnya, penulis memakai latar waktu masa lampau dan masa kini dalam satu rangkaian cerita.

2.6.4 Struktur Teks Cerita Fantasi

Secara umum, struktur teks cerita fantasi terdiri dari 3 bagian yaitu, orientasi, komplikasi, dan resolusi.

a. Orientasi

Orientasi merupakan tahap pengenalan dalam cerita. Dimulai dari tema, tokoh, dan alur. Karakter tokoh biasanya juga akan diceritakan pada bagian orientasi.

b. Komplikasi

Pada bagian komplikasi, cerita fantasi akan berisi konflik yang sedang dihadapi oleh tokoh. Konflik atau komplikasi yang muncul menjadi inti dari jalannya cerita fantasi.

c. Resolusi

Setelah melewati komplikasi, dalam teks cerita fantasi akan disajikan jalan keluar dari permasalahan yang dihadapi tokoh. Tahap inilah yang disebut resolusi. Dalam tahap ini permasalahan juga sudah mulai mereda, sehingga pembaca akan mulai bertanya-tanya bagaimana nasib dari tokoh diakhir cerita.

2.6.5 Unsur-Unsur Teks Cerita Fantasi

Unsur teks cerita fantasi terdiri dari dua yaitu, unsur instrinsik dan unsur ekstrinsik

1. Unsur Instrinsik

Unsur instrinsik yaitu unsur-unsur yang membangun karya sastra dari dalam. Unsur-unsur instrinsik teks cerita fantasi ada 6

a. Tema

Tema adalah makna yang terkandung dalam cerita, disebut juga gagasan dasar cerita yang digunakan pengarang mengembangkan cerita.

b. Tokoh / Penokohan

Yaitu orang yang menjadi pelaku dalam cerita fantasi. Penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita.

c. Latar/Setting

Yaitu landasan tumpu jalannya cerita. Latar dibagi menjadi tiga yaitu latar tempat, waktu, dan suasana.

1. Latar waktu

Latar waktu berkaitan dengan “kapan” terjadinya peristiwa dalam cerita. Contoh : pagi, siang, sore, malam

2. Latar tempat

Latar tempat berkaitan dengan “di mana/lokasi” peristiwa terjadi. Contoh : di rumah, di sekolah, di kelas, atau di taman

3. Latar suasana

Latar suasana berkaitan dengan “bagaimana” perasaan dan suasana yang muncul dalam cerita. Contoh : ramai, sepi, senang, sedih, haru, tegang.

d. Alur

Yaitu jalinan peristiwa demi peristiwa yang ditampilkan berdasarkan urutan waktu

e. Sudut Pandang

Cara pandang yang digunakan pengarang sebagai sarana menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita. Sudut pandang dibagi menjadi 3:

1. Sudut pandang orang pertama

Pengarang ikut terlibat dalam cerita. Menggunakan kata ganti (aku, saya, daku)

2. Sudut pandang orang ketiga

Pengarang berada di luar cerita yang menampilkan tokoh-tokoh lain. Menggunakan kata ganti orang ketiga (ia, dia, mereka)

3. Sudut pandang campuran

Pengarang menggunakan gabungan sudut pandang orang pertama dan ketiga

f. Amanat

Yaitu pesan yang disampaikan dalam sebuah cerita. Pesan dalam cerita mencerminkan pandangan hidup seseorang berkaitan dengan nilai-nilai moral dalam kehidupan.

2. Unsur Ekstrinsik

Unsur ekstrinsik yaitu unsur yang berasal dari luar karya sastra . Unsur ekstrinsik cerita fantasi ada 3:

a. Bahasa

Bahasa sebagai sarana yang digunakan dalam karya sastra. Bahasa yang digunakan dalam teks cerita fantasi

b. Latar belakang pengarang

Latar belakang pengarang terdiri dari biografi pengarang, dan aliran sastra yang dianut pengarang

c. Nilai-nilai moral yang terkandung dalam karya sastra

Cerita fantasi mengandung lambang-lambang yang sarat dengan nilai-nilai kehidupan diantaranya nilai religius, nilai moral, nilai sosial, nilai budaya, nilai politik, nilai ekonomi, dan sebagainya.

Contoh Teks Cerita Fantasi Irisan

Lemari Ajaib

Karya : [Yacinta Artha Prasanti](#)

Nayla baru saja mempunyai kamar baru. Kamarnya bernuansa biru, karena Nayla sangat menyukai warna biru. Dan ia dibelikan ayahnya sebuah lemari berukuran sedang. Saat malam hari, Nayla mendengar suara berisik dari dalam lemarnya. Brak bruk brak bruk! “Ada apa sih di dalam?” Nayla mengucek ngucek matanya. Karena penasaran, Nayla membuka lemari itu. Tapi anehnya, di dalam lemari itu berujung sebuah tangga. “Ih kok aneh banget sih?!” Nayla pun menaiki tangga itu.

Setelah menaiki satu persatu tangga itu di depan Nayla ada sebuah pintu. Pintu itu dibuka oleh Nayla. Ketika dibuka, ia tiba di sebuah taman. Indah sekali, banyak bunga bunga dan ada rusa, kelinci, serta jerapah di sana. Nayla bingung. “Hai Nayla!” ada gadis sebaya Nayla yang memakai gaun putih menarik tangan Nayla. “Eh!” ternyata, Nayla dibawa ke sebuah tempat makan. Di situ ada sebuah meja dan dua tempat duduk. Di sana sudah ada makanan makanan dan minuman minuman lezat. Nayla dan anak itu pun makan bersama.

Selesai makan, mereka berdua duduk di atas perahu di atas danau yang indah. “Sebenarnya aku ada di mana?” Tanya Nayla. “Kamu ada di dalam lemari! Aku adalah penunggu tempat ini. Tempat ini khusus untuk anak baik seperti kamu” jelas anak itu panjang lebar. “Ohh gitu, oh ya nama kamu siapa?” “Nama ku Alma” jawabnya. “Sudah waktunya kamu pulang, Nay” kata Alma. “Ok, byee!!” kami pun berpisah.

Di kamar, aku pun kembali tertidur. Aku berjanji, tak akan membocorkan pengalamanku ini pada siapa siapa.

Contoh teks cerita fantasi total

Kekuatan Ekor Biru Nataga

Seluruh pasukan Nataga sudah siap hari itu. Nataga membagi tugas kepada seluruh panglima dan pasukannya di titik-titik yang sudah ditentukan.

Seluruh binatang di Tana Modo tampak gagah dengan keyakinan di dalam hati, mempertahankan milik mereka.

Hari itu, sejarah besar Tana modo akan terukir di hati seluruh binatang. Mereka akan berjuang hingga titik darah penghabisan untuk membela tanah air tercinta. Saat yang ditunggu pun tiba. Mulai terlihat bayangan serigala-serigala yang hendak keluar dari kabut. Jumlah pasukan cukup banyak.

Nataga dan seluruh panglima memberi isyarat untuk tidak panik. Pasukan siluman serigala mulai menginjak Pulau Tana Modo, susul menyusul bagai air. Tubuh mereka besar-besar dengan sorot mata tajam. Raut wajah mereka penuh dengan angkara murka dan kesombongan, disertai lolongan panjang saling bersahutan di bawah air hujan.

Mereka tidak menyadari bahaya yang sudah mengepung. Semua binatang tetap tenang menunggu aba-aba dari Nataga.

"Serbuuuu ...!" teriak Nataga sambung-menyambung dengan seluruh panglima.

Pasukan terdepan dari binatang-binatang hutan segera mengepung para serigala dengan lemparan bola api. Pasukan serigala sempat kaget, tak percaya. Cukup banyak korban yang jatuh di pihak serigala karena lemparan bola api. Namun, pemimpin pasukan tiap kelompok serigala langsung mengatur kembali anak buahnya pada posisi siap menyerang.

Mereka tertawa mengejek binatang-binatang ketika banyak bola api yang padam sebelum mengenai tubuh mereka. Bahkan dengan kekuatan mereka, mereka meniup bola api yang terbang menuju arah mereka.

"Hai! Tak ada gunanya kalian melempar bola api kepada kami!" Seru serigala dengan sorot mata merah penuh amarah. Binatang-binatang tidak putus asa. Namun, pasukan serigala dalam jumlah dua kali lipat bahkan lebih dari pasukan binatang, mulai bergerak maju, seolah hendak menelan binatang-binatang yang mengepung.

Binatang-binatang yang pantang menyerah juga tidak takut dengan gertakan para serigala. "Gunakan kekuatan ekormu, Nataga!" bisik Dewi Kabut di telinga Nataga. Nataga sempat bingung dengan kata-kata Dewi Kabut. Karena banyak bola api yang padam, Nataga segera memberi aba-aba berhenti melempar dan mundur kepada seluruh pasukan.

Tiba-tiba, Nataga, pemimpin perang seluruh binatang di Tana Modo, segera melesat menyeret ekor birunya. Mendadak, ekor Nataga mengeluarkan api besar. Nataga mengibaskan api pada ekornya yang keras, membentuk lingkaran sesuai tanda yang dibuat oleh semut, rayap, dan para tikus. Lalu, ia melompat bagai kilat dan mengepung serigala dalam api panas. Kepungan api semakin luas. Serigala-serigala tak berdaya menghadapi kekuatan si ekor biru.

Teriakan panik dan kesakitan terdengar dari serigala-serigala yang terbakar. Nataga tidak memberi ampun kepada para serigala licik itu. Selesai pertempuran, Nataga segera menuju ke atas bukit, bergabung dengan seluruh panglima. Levo, Goros, Lamia, Sikka, dan Mora memandang Nataga dengan haru dan tersenyum mengisyaratkan hormat dan bahagia.

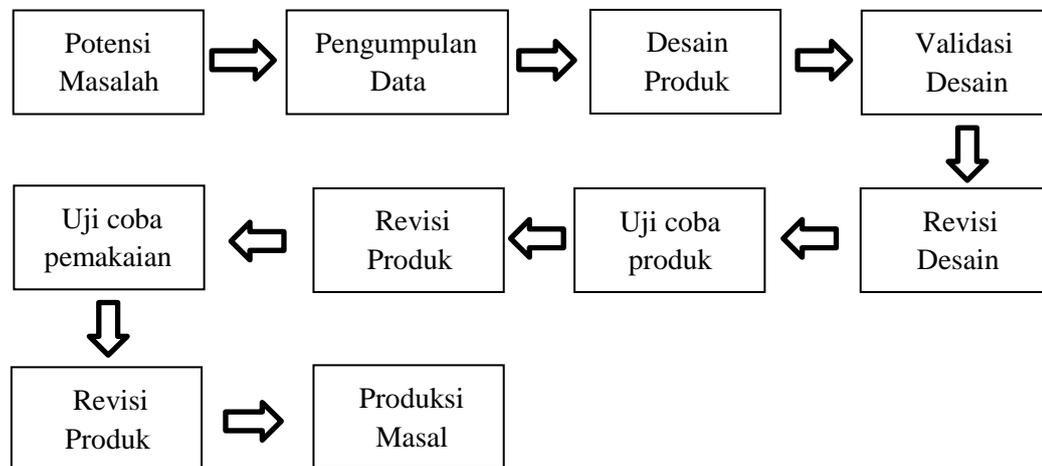
III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Metode penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut Borg & Gall (1983). Putra (2015) mengungkapkan bahwa secara sederhana R&D bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk menaritemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna. Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk yang dihasilkan agar memberikan dampak positif berupa pemecahan masalah bagi masyarakat, khususnya pendidikan. Oleh karena itu penelitian R&D bertujuan menghasilkan produk.

Penggunaan metode penelitian dan pengembangan karena berusaha untuk menemukan dan mengembangkan media pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil yang didapatkan pada tahap pra penelitian, penelitian R&D dinilai paling cocok untuk digunakan. Penelitian R&D menekankan hasil berupa produk yang berguna untuk memecahkan masalah yang ada. Oleh karena itu, metode ini dinilai tepat untuk digunakan pada penelitian ini karena sama-sama mengharapkan hasil akhir berupa produk. Produk yang akan dihasilkan berupa video animasi yang bisa digunakan untuk pembelajaran teks cerita fantasi di SMP kelas VII. Produk yang sudah dihasilkan juga akan dinilai kelayakannya lewat uji validitas ahli.

Berikut langkah-langkah pengembangan berdasarkan metode *research and development* yang digunakan untuk mengembangkan video animasi pembelajaran teks cerita fantasi berbasis *kinemaster* untuk peserta didik SMP kelas VII.



Gambar 9. Tahap Penelitian dan Pengembangan Borg & Gall

Sumber : Borg & Gall (1983)

3.2 Prosedur Penelitian

Borg and Gall (1983) memaparkan sepuluh tahapan prosedur penelitian dan pengembangan, yaitu 1) *research and information collecting* (pengumpulan informasi) atau studi pendahuluan berupa potensi masalah, pengukuran kebutuhan, dan studi literatur, 2) *planning* (perencanaan), 3) *develop preliminary form of product* (pengembangan desain/draf produk awal), 4) *preliminary field testing* (uji coba lapangan..awal), 5) *main product revision* (revisi hasil uji coba lapangan awal), 6) *main field testing* (uji lapangan), 7) *operasional product revision* (penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan), 8) *operasional field testing* (uji lapangan operasional), 9) *final product revision* (penyempurnaan produk akhir), 10) *dissemination and implementation* (diseminasi dan implementasi).

Dari sepuluh langkah yang ada, penelitian pengembangan video animasi pembelajaran teks cerita fantasi berbasis *kinemaster* untuk peserta didik SMP kelas VII hanya mengadopsi tujuh tahap. Hal ini dilakukan sampai dengan tujuh tahapan karena adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya yang dibutuhkan

sehingga langkah pengembangannya terbatas. Tujuh tahapan tersebut sebagai berikut :

1) Analisis Kebutuhan

Dalam tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan dan potensi masalah (studi pendahuluan). Peneliti menganalisis kondisi yang terjadi di lapangan atau menggali permasalahan yang ditemui seperti rendahnya minat dan motivasi peserta didik terhadap pelajaran teks cerita fantasi serta belum tersedianya media pembelajaran yang memadai oleh pendidik.

2) Pengumpulan Data

Dalam tahap ini peneliti menganalisis kurikulum yang digunakan. Analisis kurikulum merupakan kegiatan analisis terhadap kurikulum yang berlaku di SMP (Fase D) yang digunakan dalam penelitian ini. Kurikulum yang digunakan pada penelitian ini adalah kurikulum merdeka dan capaian pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran ini yaitu peserta didik mampu menganalisis dan memaknai informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang tepat dari berbagai jenis teks (nonfiksi dan fiksi) audiovisual dan aural dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara.

3) Pengembangan desain/draf produk awal

Pada tahap pengembangan penelitian ini dilakukan pembuatan media video animasi yang telah dirancang untuk peserta didik SMP kelas VII. Pertama, menghasilkan konten pembelajaran, yang dimaksud dalam penelitian ini konten pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, modul ajar, lembar penilaian, pengembangan materi, Kedua, menghasilkan media yang dipilih yaitu pembuatan video animasi. Media yang akan dibuat dalam penelitian ini menyesuaikan dengan kebutuhan dan rancangan gambar sesuai dengan isi materi teks cerita fantasi sehingga pembuatan media video animasi siap dilakukan. Ketiga, tahap validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media video animasi. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan praktisi (pendidik bahasa Indonesia)

4) Validasi Desain

Dalam tahap ini produk berupa video animasi yang dihasilkan divalidasi untuk mengetahui kelayakannya. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

5) Revisi Produk Hasil Validasi

Setelah mendapatkan validasi dari ahli tahap selanjutnya yaitu revisi produk berdasarkan saran dan masukan dari ahli media, ahli materi dan praktisi (pendidik bahasa Indonesia)

6) Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas ini akan dilakukan kepada praktisi (pendidik bahasa Indonesia) dan peserta didik dengan jumlah 10 orang.

7) Penyempurnaan Produk Hasil Uji Coba Lapangan yang Siap Diuji Efektivitas Penggunaannya.

Tahapan ini merupakan *output* berdasarkan media yang sudah dikembangkan dan divalidasi oleh validator materi dan media yang telah dilakukan perbaikan sesuai dengan arahan dan usulan para ahli sehingga media video animasi memperoleh pernyataan valid. Selanjutnya uji coba dalam skala luas akan dilakukan untuk mengetahui keefektifan terhadap media tersebut. Pelaksanaan uji coba dilakukan dalam 2 kelas dengan jumlah peserta didik tiap kelas 32. Dalam penelitian ini ujicoba akan dilakukan dengan sistem pretes dan posttes.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan pada penelitian ini sebagai alat untuk mengumpulkan data yang diteliti. Pada penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas tiga jenis.

1. Lembar wawancara kebutuhan pendidik dan peserta didik untuk mengetahui media pembelajaran yang dibutuhkan dalam pembelajaran teks cerita fantasi dengan menggunakan video animasi berbasis *kinemaster* untuk peserta didik SMP kelas VII.

2. Lembar angket peserta didik untuk mengetahui media pembelajaran yang dibutuhkan dalam pembelajaran teks cerita fantasi dengan menggunakan video animasi berbasis *kinemaster* untuk peserta didik SMP kelas VII
3. Lembar kuesioner digunakan untuk menilai kelayakan video animasi untuk pembelajaran teks cerita fantasi berbasis *kinemaster* untuk peserta didik SMP kelas VII. Lembar kuesioner ini menggunakan *skala Likert* untuk mengetahui penilaian ahli materi, ahli media, praktisi, dan peserta didik terhadap kelayakan video pembelajaran teks cerita fiksi untuk peserta didik SMP kelas VII
4. Lembar tes peserta didik digunakan untuk menguji efektivitas video animasi berbasis *kinemaster* untuk pembelajaran teks cerita fantasi peserta didik SMP kelas VII

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan empat jenis teknik pengumpulan data. Berikut teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini.

1) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara menelaah dokumen yang terkait dengan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, dengan mengkaji perangkat pembelajaran, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, modul ajar, bahan ajar, media dan evaluasi (penilaian).

Setelah memperoleh hasil menelaah dokumen, selanjutnya peneliti mengumpulkan data atau informasi yang dibutuhkan untuk pengembangan media. Pengumpulan informasi ini berupa kajian pustaka, informasi tujuan pembelajaran dan informasi materi yang akan dibuat dalam media video animasi. Video animasi berbasis *kinemaster* ini dibuat untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Setelah melakukan kajian pustaka, tahap selanjutnya yaitu menentukan materi yang akan dimasukkan dalam media berdasarkan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia kurikulum merdeka belajar Fase D kelas VII yakni peserta didik melatih kemampuannya untuk mendiskusikan sifat tokoh cerita dan amanat penulis dalam teks naratif dengan membandingkan jawabannya dengan temannya.

Tabel 1 Hasil Analisis Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran

Elemen Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila
Berbicara dan mempresentasikan	BPR. 4 Peserta didik mampu berdiskusi secara aktif, kontributif, efektif, dan santun.	7.9 Melatih kemampuan untuk mendiskusikan sifat tokoh, amanat dan unsur-unsur dalam teks narasi yang dibaca.	BernalarKritis: Mampu secara objektif memproses informasi, baik kualitatif maupun kuantitatif, membangun keterkaitan antara berbagai informasi, menganalisis informasi, mengevaluasi, dan menyimpulkannya

2) Observasi

Pengamatan teknik observasi dilakukan guna memperoleh data yang diperlukan terkait pengembangan produk yang dilakukan yaitu pengembangan video animasi pembelajaran teks cerita fantasi dengan menggunakan aplikasi *kinemaster* untuk peserta didik SMP kelas VII. Teknik ini dilaksanakan dengan melakukan pengamatan terhadap kondisi ketersediaan media berupa video pembelajaran untuk materi teks cerita fantasi.

3) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru dan peserta didik untuk mengetahui kondisi pelaksanaan pembelajaran literasi teks cerita fantasi serta mengetahui perlunya pengembangan media video pembelajaran khususnya pada materi teks cerita fantasi.

4) Angket

Angket ditujukan kepada ahli/pakar yang mempunyai kompetensi di bidang kajian yang relevan (ahli materi dan ahli media), praktisi (pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP), dan peserta didik SMP kelas VII. Penyebaran angket ini bertujuan untuk mendapatkan deskripsi objektif tentang kelayakan video pembelajaran yang dikembangkan dan daya tarik penggunaannya sehingga diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.

3.5 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Analisis data yang dilakukan ialah menelaah lembar validasi uji coba ahli, lembar angket peserta didik, dan lembar angket guru. Berikut langkah-langkah yang akan dilakukan pada proses analisis data.

- a. Analisis lembar penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi (Pendidik Bahasa Indonesia) diubah dari bentuk kualitatif menjadi kuantitatif.
- b. Setelah data terkumpul, kemudian dihitung skor rata-rata setiap aspek kriteria yang dinilai dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Sudjana, 2010).

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{n}$$

keterangan:

\bar{X} = skor rata-rata
 n = jumlah penilaian
 ΣX = jumlah skor

(Sudjana, 2010)

- c. Setelah menghitung skor rata-rata seluruh kriteria penilaian, kemudian diubah ke dalam hasil persentase/proporsi. Skor persentase diperoleh dengan cara menghitung rata-rata jawaban berdasarkan instrumen penilaian menurut ahli materi, ahli media, pendidik Bahasa Indonesia dan

peserta didik SMP kelas VII. Rumus menghitung persentase kelayakan video pembelajaran kreatif sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang dihasilkan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Skor dari perhitungan tersebut akan menunjukkan tingkat kelayakan dari penelitian berupa video pembelajaran kreatif literasi teks cerita fiksi dengan menggunakan aplikasi kinemaster untuk peserta didik SMP kelas VII dari ahli materi, ahli media, pendidik dan peserta didik sebagai pengguna yaitu kelas VII SMP. Hasil persentase skor kemudian diubah ke dalam data kualitatif dengan menggunakan interpretasi skor menurut Riduwan & Sunarto (2017)

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kelayakan

No.	Rentang Skor	Kriteria
1.	< 21%	Sangat Tidak Layak
2.	21% - 40%	Tidak Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% - 100%	Sangat Layak

- d. Tahapan yang terakhir setelah menghitung persentase kelayakan video animasi berbasis *kinemaster* yakni menghitung efektivitas dengan menghitung rata-rata pretes, postes, dan *N-gain*. Skor *gain* yaitu perbandingan *gain* aktual dengan *gain* maksimum. Gain aktual yaitu selisih skor postes terhadap skor pretes. Rumus *N-gain* adalah sebagai berikut.

$$N - \text{gain} = \frac{\text{nilai postes} - \text{nilai pretes}}{\text{skor maksimal ideal} - \text{nilai pretes}}$$

Video animasi dikategorikan efektif apabila tingkat pencapaian *N-gain* minimal pada kategori sedang. Kategori keefektifan *N-gain* mengacu pada kriteria interpretasi *N-gain* yang dikemukakan oleh Meltzer (2002) seperti pada Tabel 3

Tabel 3. Kriteria Interpretasi *N-gain*

Rata-rata Gain Ternormalisasi	Kriteria Interpretasi
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
$g \leq 0,30$	Rendah

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media pembelajaran teks cerita fantasi dalam bentuk video animasi berbasis *kinemaster* dimulai dengan menetapkan tujuan dan materi serta menganalisis potensi dan masalah dalam pembelajaran teks cerita fantasi (studi pendahuluan), desain produk, mengembangkan produk, validasi produk, revisi produk, uji coba kelayakan, dan penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan yang siap diuji efektivitas penggunaannya. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran teks cerita fantasi dalam bentuk video animasi berbasis *kinemaster* peserta didik SMP kelas VII. Video animasi yang dihasilkan ini memiliki karakteristik, sebagai berikut : (a) bisa diakses secara *offline* dan *online*; (b) berisi beberapa komponen seperti teks, audio, video, dan animasi bergerak; (c) bersifat mandiri, artinya peserta didik bisa menggunakan media video animasi ini meskipun tanpa bimbingan pendidik; (d) bisa diakses secara individual menggunakan telpon seluler dengan bimbingan pendidik; dan (e) konsep pembelajarannya cocok untuk peserta didik SMP Kelas VII.
2. Media pembelajaran teks cerita fantasi dalam bentuk video animasi berbasis *kinemaster* untuk peserta didik SMP kelas VII memenuhi kriteria sangat layak. Kriteria tersebut berdasar pada hasil penilaian ahli materi yang mendapatkan persentase 92% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli media yang mendapatkan persentase 93% dengan kategori sangat layak, dan penilaian dari praktisi memperoleh persentase 96% dengan kategori sangat layak. Uji kelayakan juga dilakukan dengan uji coba skala terbatas terhadap peserta didik yang memperoleh persentase 88, 95 dengan

kategori sangat layak. Uji coba kelayakan juga dilakukan dengan ujicoba skala luas terhadap pendidik bahasa Indonesia yang memperoleh persentase 95,45 dan penilaian peserta didik memperoleh persentase 95,83 dengan kategori sangat layak. Uji kelayakan skala luas juga dilakukan oleh peserta didik umum baik di dalam kota ataupun luar Bandarlampung dan memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat layak.

3. Uji efektivitas produk video animasi berbasis *kinemaster* materi teks cerita fantasi untuk peserta didik SMP kelas VII melalui *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai rata-rata *N-gain* kelas VII-A sebesar 0.60 termasuk kategori sedang, dan nilai rata-rata *N-Gain* kelas VII-C sebesar 0,48 termasuk kategori sedang. Maka produk video animasi berbasis *kinemaster* materi teks cerita fantasi untuk peserta didik SMP kelas VII dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan uji kelayakan dan uji efektivitas produk yang sudah dilakukan, dapat disarankan sebagai berikut.

1. Bagi pendidik bahasa Indonesia kiranya dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi teks cerita fantasi.
2. Bagi peserta didik kiranya dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai sumber belajar yang bisa meningkatkan minat dan motivasi dalam mempelajari materi teks cerita fantasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Zainal Abidin (2021). *Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Peserta Didik SMP di Masa Pandemi COVID-19*. Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Surabaya, Indonesia : Journal Of Media and Communication Science
- Andrasari, Ani Nurani (2022). *Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SMP*. Universitas Majalengka; Jl. Raya K H Abdul Halim No. 103 Majalengka Kulon. Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA
- Anggraini, Reska Ayu (2022). *Pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi kinemaster pada materi hidrokarbon di SMAN1 Inuma*. Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Kuantan Singingi, Kabupaten Kuantan Singingi, Riau, 29566, Indonesia : Journal Of Chemistry Education And Integration
- Alifa,Nurdiana Siti (2021). *Pengembangan media video pembelajaran animasi berbasis kinemaster untuk meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas VII SMP kedaleman IV*. Banten :Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, A., & others. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Arsyad,A.(2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Della, Maretha R.(2019). *Analisis Unsur Inrinsik Dan Ekstrinsik Dalam Cerita Hikayat Karya Yulita Fitriana Dan Aplikasinya Sebagai Bahan Ajar Kelas X Smk Priority*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia ISSN: 2550-0848; ISSN Online : 2614-2988 Vol. 4, No. 1
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat EdisiKeempat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Falahudin, Iwan. (2014). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Jakarta : Balai Diklat Keagamaan (BDK)

- Gafur, Abdul. 2012. *Desain Pembelajaran*. Penerbit Ombak : Yogyakarta
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hanafi, Syadeli (2021) *The Development of Video of Learning Animation based on Kinemaster to Improve Cognitive Skills in Science Subject*. Journal Of Media and Communication Science
- <https://diktiristek.kemdikbud.go.id/kabar-dikti/kabar/tantangan-dunia-pendidikan-di-masa-pandemi/>. Diakses pada tanggal 22 Desember 2022.
- Khaira, Hafizatul (2021). *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Kinemaster*. Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan
- Kosasih, E dan Endang Kurniawan. 2018. *Jenis-Jenis Teks: Fungsi, Struktur, dan Kaidah Kebahasaan*. Bandung : Yrama Widya,.
- Kosasih, E. 2017. *Jenis-Jenis Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Analisis Fungsi, Struktur, dan Kaidah serta Langkah-langkah Penulisannya*. Bandung : Yrama Widya.
- Mahsun. 2014. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung :Alfabeta,
- Ineu Nuraeni. (2017). *Analisis Amanat Dan Penokohan Cerita Pendek Pada Buku "Anak Berhati Surga" Karya Mh. Putra Sebagai Upaya Pemilihan Bahan Ajar Sastra Di Sma*. Volume 6, Number 2.
- Nurgiantoro, Burhan. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFY-Yogyakarta.
- Nurgiantoro, Burhan. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.

- Nugroho Aji, Wisnu. 2018. *Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Klaten : Unikal Press.
- Pakpahan & Fitriyani. (2020). *Pemanfaatan Teknologi dan Aplikasi di Era Pandemi Covid 19*. ULEAD: Jurnal E-Pengabdian <http://ejournal.ust.ac.id/index.php/ULEAD> Volume 1 | Nomor 2 | Januari |2022 e-ISSN: 2798-4257
- Pane Aprida, Muhammad Darwis Dasopang.(2017). *Belajar dan Pembelajaran. Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016.
http://simpuh.kemendikbud.go.id/regulasi/permendikbud_24_16.pdf/
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2022.
- Permendikbud (2016). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.
- Pratiwi, Rentika Widhi. (2022). *Pengembangan Media Video Animasi Untuk Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas VII*. Universitas Negeri Surabaya .
- Priyatni, Endah Tri. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pupuh, Fathurrohman & Sutikno, M. Sobry (2007) *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT refika aditama.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2003. KBBI. Jakarta : Balai Pustaka.
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia. (2017). *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan*. Yogyakarta : Indonesiat**era**
- Putra, Nusa. 2012. *Research and Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Rayandra, Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.

- Rivai & Sudjana. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rosidin, Undang. Dr. (2017) *Evaluasi dan Assesmen Pembelajaran*. Yogyakarta : Media Akademi.
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman, 2012. Model-Model Pembelajaran: *Mengembangkan Profesionalisme Guru*,Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sadiman ,Arif S., dkk. 1986. *Media Pendidikan, pengertian, Pengembangan, danPemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Salsabila, Unik Hanifah (2020). *Peran Teknologi dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid 19*. Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian. Dan Kajian Sosial Keagamaan
- Sardiman A.M. (2014). *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Setiawan, Andi.M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Uwais Inspirasi Indonesia
- Setyadi, Bambang Ag. (2017) Edisi 2. *Metode Peneltian Untuk Pengajaran Bahasa Asing*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Susilawati (2020). *Strategi Guru Dalam Pembelajaran Fiksi Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas VII MTS 2 Kota Mataram*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Mataram
- Sutirman, 2013. *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*.Yogyalarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suyanto, Edi.(2012). *Perilaku Tokoh dalam Cerpen Indonesia*. Bandarlampung : Universitas Lampung.

- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Kencana, Jakarta.
- Universitas Lampung. 2018. *Format Penulisan Karya Ilmiah*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Wahyuningtyas, Wulan. (2019). *Pentingnya Media dalam Pembelajaran*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Prenada Media.
- Yusuf , Hadi Miarso (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenoda Media.