

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini tergolong ke dalam jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R &D*). Menurut Sugiyono (2016, hlm. 407), penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk agar dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini berupaya mengembangkan produk berupa media film animasi pendek dua dimensi berbasis cerita rakyat Manggarai sebagai media pembelajaran menceritakan kembali isi teks cerita imajinasi siswa kelas VII SMP. Pemilihan film animasi sebagai media dalam menampilkan cerita imajinasi antara lain karena film animasi dapat dengan mudah memvisualisasikan peristiwa-peristiwa di luar nalar yang jarang atau mustahil terjadi di dunia nyata. Teks cerita imajinasi yang digunakan dalam media film animasi ini bersumber dari cerita rakyat Manggarai berjudul “Lanur dan Timung Te’e”. Cerita ini lahir di kalangan masyarakat kecamatan Cibal, Kabupaten Manggarai yang dahulu dipimpin oleh seorang raja bernama Lanur. Cerita “Lanur dan Timung Te’e” dikategorikan ke dalam cerita imajinasi karena isi ceritanya yang bersifat khayalan. Terdapat pula kemustahilan di dalam cerita tersebut, di mana seekor kera bisa berbicara dan berinteraksi layaknya manusia. Produk dalam penelitian ini akan dikembangkan melalui beberapa tahapan dan hasil akhirnya akan dikemas dalam bentuk VCD media pembelajaran.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti desain penelitian dan pengembangan Sugiyono yang terdiri atas 10 langkah pengembangan, yaitu 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi

Delastrada Mor Peding, 2019

PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI PENDEK DUA DIMENSI BERBASIS CERITA RAKYAT MANGGARAI UNTUK PEMBELAJARAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI TEKS CERITA IMAJINASI SISWA KELAS VII SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

produk, 8) ujicoba pemakaian, 9) revisi produk, dan 10) produksi masal. Namun, penelitian ini hanya menggunakan 7 langkah pengembangan karena terkendala oleh terbatasnya waktu penelitian. Berikut langkah-langkah pengembangan media film animasi pendek dua dimensi berbasis cerita rakyat Manggarai untuk pembelajaran menceritakan kembali isi teks cerita imajinasi siswa kelas VII SMP.

1. Potensi dan Masalah

Pada langkah ini, peneliti akan mulai mencari potensi dan masalah yang dapat dijadikan bahan penelitian. Masalah penelitian dapat bersumber dari kurangnya apresiasi pelajar di daerah Manggarai terhadap cerita rakyat Manggarai yang kian hari kian memudar. Selain itu, masih banyak pula sekolah yang terkendala dengan terbatasnya media pembelajaran yang inovatif dan modern. Berdasarkan masalah tersebut, akan semakin besar potensi untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis cerita rakyat Manggarai. Selain itu, peneliti juga melihat potensi untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa kelas VII SMP dalam mempelajari teks cerita imajinasi.

2. Pengumpulan Data

Pada awal penelitian, data dikumpulkan dengan menggunakan teknik pengumpulan data angket. Tujuan diadakannya pengumpulan data ini adalah untuk memperoleh data mengenai kebutuhan pengembangan media film animasi pendek berbasis cerita rakyat Manggarai sebagai media pembelajaran teks cerita imajinasi bagi siswa kelas VII SMP.

3. Desain Produk

Setelah mengumpulkan data analisis kebutuhan, peneliti kemudian mencoba mendesain dan mengembangkan produk. Pengembangan ini meliputi perencanaan karakter dalam film animasi, menganimasi karakter, menambahkan efek suara, *editing*, dan lain sebagainya.

4. Validasi Desain

Validasi desain dilakukan dengan cara menghadirkan ahli media, ahli materi, dan guru Bahasa Indonesia untuk menilai produk yang telah didesain guna mengetahui kelemahan dan kekuatan dari produk tersebut.

5. Revisi Desain

Perbaikan desain dilakukan sesuai dengan penilaian dan kritik maupun saran dari guru mengenai kelemahan dari produk yang dikembangkan.

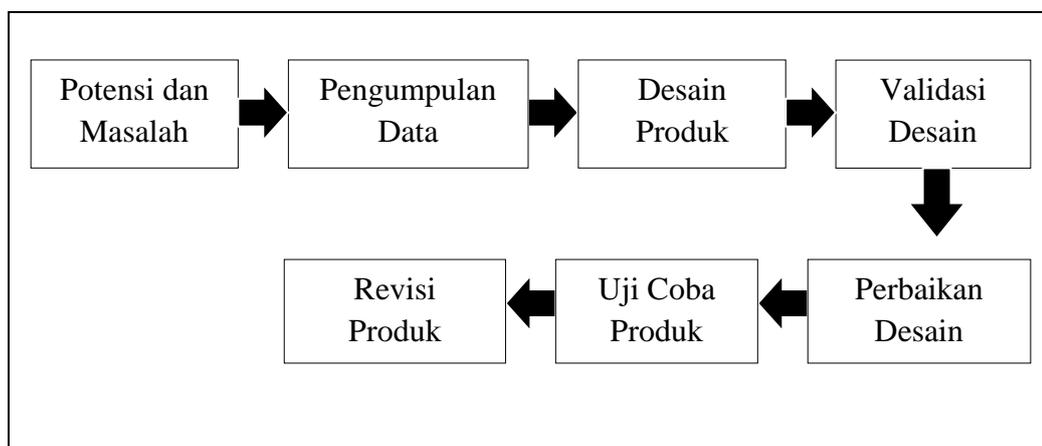
6. Uji coba Produk

Produk diujikan pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Langke Rembong. Uji coba ini dilakukan untuk melihat keaktifan siswa dalam pembelajaran dan kemampuan guru dalam menggunakan media film animasi pendek pada pembelajaran teks cerita imajinasi.

7. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan masalah-masalah yang ditemukan saat uji coba produk serta berdasarkan data hasil observasi guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Langkah-langkah penelitian tersebut dirangkum dalam bagan berikut ini.

Bagan 3.1 Tahap Pengembangan Sugiyono



C. Sumber Data

Sumber data di dalam penelitian ini terdiri dari guru dan siswa yang memiliki tugasnya masing-masing dan dijabarkan sebagai berikut.

1. Siswa

Siswa yang dijadikan sebagai penilai dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Langke Rembong. Siswa dimintai

keterangan mengenai kebutuhan produk yang akan dikembangkan sebagai media pembelajaran.

2. Guru

Guru yang menjadi penilai dalam penelitian ini adalah guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Langke Rembong. Guru diharapkan memberikan masukan serta kritik dan saran bagi pengembangan produk di dalam penelitian ini.

3. Ahli Media dan Ahli Materi

Ahli yang menjadi penilai dalam penelitian ini adalah Arief Johari, S.T., M.Ds. sebagai ahli media dalam bidang desain komunikasi visual dan Dr. Yulianeta, M.Pd. sebagai ahli materi di bidang sastra.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan menggunakan tiga teknik pengumpulan data sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data-data penelitian. Data penelitian ini bersumber dari hasil pengamatan observer secara langsung di lapangan. Dengan mengamati secara langsung, observer dapat merasakan situasi dan kondisi belajar yang terjadi di lapangan.

2. Angket

Angket atau kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada responden. Pertanyaan-pertanyaan tersebut disusun sesuai dengan kebutuhan penelitian. Jawaban yang diperoleh dari responden kemudian diolah menjadi data penelitian.

3. Penilaian Produk

Penilaian produk dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan guru Bahasa Indonesia guna mendapat data penelitian. Berdasarkan penilaian dari para ahli dan guru tersebut, media dapat diperbaiki kembali ataupun langsung diuji cobakan di lapangan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa pedoman wawancara, observasi, dan angket.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati kondisi kelas, kondisi pembelajaran, kondisi siswa, dan kondisi penggunaan media dalam pembelajaran oleh guru.

Tabel 3.1 Instrumen Pengamatan Guru

No.	Aspek-aspek yang diamati	Hasil pengamatan	
		Ya	Tidak
1.	Menyiapkan skenario pembelajaran sesuai dengan media pembelajaran.		
2.	Mengatur kelas dan mengkondisikan siswa untuk siap menonton tayangan film animasi dalam media pembelajaran.		
3.	Mengaitkan materi pembelajaran dengan media pembelajaran yang digunakan.		
4.	Melibatkan siswa secara aktif untuk bertanya dan berdiskusi sesuai dengan isi materi dan media pembelajaran.		
5.	Menumbuhkan kemampuan berinteraksi dan kemampuan menalar peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi.		
6.	Menghasilkan tampilan media sebagai pesan yang menarik bagi siswa.		
7.	Memperkuat internalisasi konsep peserta didik dengan media pembelajaran.		
8.	Membangun suasana belajar yang positif bagi peserta didik dengan media pembelajaran yang digunakan.		

9.	Memanfaatkan media pembelajaran sebagai sumber dalam mengerjakan soal latihan.		
10.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan.		
Total			

Tabel 3.2 Instrumen Pengamatan Siswa

No.	Aspek-aspek yang diamati	Hasil pengamatan	
		Ya	Tidak
1.	Siswa memperhatikan dengan saksama penjelasan guru mengenai media yang akan digunakan dalam pembelajaran.		
2.	Siswa menyimak atau mengamati dengan sungguh-sungguh film animasi sebagai media pembelajaran yang ditayangkan guru.		
3.	Siswa mendengar penjelasan guru tentang materi teks cerita imajinasi yang terkait dengan tayangan film animasi dalam media pembelajaran.		
4.	Siswa berpikir kritis dengan mengajukan pertanyaan dan bertanya jawab dengan guru terkait dengan materi yang diberikan dan media pembelajaran yang ditayangkan.		
5.	Siswa berdiskusi aktif dengan teman sebangkunya untuk membahas materi teks cerita imajinasi berdasarkan media pembelajaran yang diamatinya.		

Delastrada Mor Peding, 2019

PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI PENDEK DUA DIMENSI BERBASIS CERITA RAKYAT MANGGARAI UNTUK PEMBELAJARAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI TEKS CERITA IMAJINASI SISWA KELAS VII SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

6.	Siswa mengemukakan pendapatnya terkait hal-hal yang ditemukannya di dalam diskusi dan mampu melihat keterkaitan antara media pembelajaran dengan materi teks cerita imajinasi yang dipelajarinya.		
7.	Siswa membentuk kelompok serta mengerjakan tugas yang diberikan guru dan mampu memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana pembantu.		
8.	Siswa bekerja sama dengan penuh rasa tanggung jawab dan mengkomunikasikan hasil pekerjaannya dengan singkat, jelas, dan tepat.		
9.	Siswa memberikan tanggapan terhadap hasil pekerjaan kelompok lain dengan melihat ketepatan jawaban yang diberikan.		
10.	Siswa antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran film animasi.		
Total			

2. Lembar Angket

Lembar angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar angket kebutuhan pengembangan produk untuk siswa.

Tabel 3.3 Instrumen Angket Kebutuhan

<p>ANGKET KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI PENDEK DUA DIMENSI BERBASIS CERITA RAKYAT MANGGARAI OLEH SISWA</p>

Delastrada Mor Peding, 2019

PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI PENDEK DUA DIMENSI BERBASIS CERITA RAKYAT MANGGARAI UNTUK PEMBELAJARAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI TEKS CERITA IMAJINASI SISWA KELAS VII SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Nama lengkap :

Kelas :

Hari/tanggal :

Tanda tangan :

Petunjuk

1. Tulislah identitasmu pada kolom yang telah disediakan!
2. Berikanlah jawaban yang jujur pada angket di bawah ini!
3. Jawablah pertanyaan-pertanyaan pada angket dengan melingkari opsi atau huruf yang tersedia pada pilihan jawaban!

1. Bagaimana pendapat kamu setelah mengikuti pembelajaran teks cerita imajinasi?

- a. Sangat menyenangkan
- b. Menyenangkan
- c. Kurang menyenangkan
- d. Tidak menyenangkan

Alasan:

.....

2. Kendala apa yang kamu temui saat mempelajari teks cerita imajinasi?

- a. Mengidentifikasi unsur cerita fantasi
- b. Menceritakan kembali isi cerita fantasi
- c. Menelaah struktur dan kebahasaan cerita fantasi
- d. Menulis cerita fantasi

Alasan:

.....

3. Bagaimana pendapatmu jika film animasi dijadikan media pembelajaran atau alat bantu dalam mempelajari teks cerita imajinasi?

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang setuju
- d. Tidak setuju

Alasan:

.....

4. Menurutmu, tema yang sesuai untuk media film animasi dalam pembelajaran teks cerita imajinasi adalah

- a. petualangan
- b. kekeluargaan
- c. persahabatan
- d. kerajaan.

Alasan:

.....

5. Kisah yang termuat dalam film animasi cerita rakyat Manggarai sebaiknya berisi tentang ...

- a. Kisah hidup para tokoh binatang yang berperilaku layaknya manusia.
- b. Kisah mengenai asal-usul terjadinya suatu tempat.
- c. Kisah hidup dewa-dewi yang dianggap benar-benar terjadi dan bersifat sakral.
- d. Kisah sejarah yang sudah ditambah dengan imajinasi masyarakat.

Alasan:

.....

6. Bagaimana pendapatmu jika cerita Lanur dan Timung Te'e diangkat dalam film animasi untuk pembelajaran teks cerita imajinasi?

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang setuju
- d. Tidak setuju

Alasan:

.....

7. Nilai apakah yang ingin ditonjolkan dalam film animasi Lanur dan Timung Te'e?

- a. Nilai Moral
- b. Nilai Solidaritas
- c. Nilai Pendidikan
- d. Nilai Kebudayaan

Alasan:

.....

8. Bagaimanakah penggambaran tokoh yang ingin kamu lihat dalam film animasi Lanur dan Timung Te'e?

- a. Menarik
- b. Menginspirasi
- c. Sederhana
- d. Serupa masyarakat asli

Alasan:

.....

9. Menurutmu musik yang cocok menjadi musik pengiring film animasi cerita rakyat Manggarai adalah

- a. Musik alam (hutan, sungai, dan sebagainya.)
- b. Musik rakyat (perdesaan)
- c. Musik klasik (kerajaan)
- d. Musik pop Manggarai

Alasan:

.....

10. Berapa lama waktu yang tepat untuk menayangkan film animasi pendek dalam pembelajaran teks cerita imajinasi?

- a. 5 menit
- b. 10 menit
- c. 15 menit
- d. 20 menit

Alasan:

.....

Angket ini digunakan untuk mengukur seberapa jauh kebutuhan siswa akan pengembangan film animasi pendek berbasis cerita rakyat Manggarai sebagai media pembelajaran teks cerita imajinasi untuk siswa kelas VII SMP.

3. Rubrik Penilaian

Rubrik penilaian di dalam penelitian ini mencakup dua hal, yakni penilaian terhadap desain produk dan materi dalam produk.

a. Rubrik Penilaian Desain Film Animasi

Rubrik penilaian desain film animasi ini diisi oleh ahli media dan guru Bahasa Indonesia. Rubrik penilaian ini diadaptasi dari Penilaian Multimedia Pembelajaran Berdasarkan Aspek Umum, Aspek Rekayasa Perangkat Lunak, dan Aspek Komunikasi Visual (Wahonodalam Aditirana, 2014).

Tabel 3.4 Instrumen Penilaian Desain Film Animasi

No.	Aspek dan Indikator	Penilaian				
Aspek Umum						
1.	Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik)	5	4	3	2	1
2.	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)	5	4	3	2	1
3.	Unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)	5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
4.	Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran	5	4	3	2	1
5.	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian)	5	4	3	2	1
6.	Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan	5	4	3	2	1

Delastrada Mor Peding, 2019

PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI PENDEK DUA DIMENSI BERBASIS CERITA RAKYAT MANGGARAI UNTUK PEMBELAJARAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI TEKS CERITA IMAJINASI SISWA KELAS VII SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

7.	Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi dan dijalankan diberbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada)	5	4	3	2	1
8.	Pemaketan program media pembelajaran secara terpadu dan mudah dalam eksekusi	5	4	3	2	1
9.	Reusabilitas (sebagian atau seluruh multimedia pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan multimedia lain)	5	4	3	2	1
Aspek Komunikasi Visual						
10.	Komunikatif: unsur visual dan audio mendukung materi ajar, agar mudah dicerna oleh siswa	5	4	3	2	1
11.	Kreatif : Visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan), agar menarik perhatian	5	4	3	2	1
12.	Sederhana : visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat	5	4	3	2	1
13.	<i>Unity</i> : menggunakan bahasa visual dan audio yang harmonis, utuh, dan senada, agar materi ajar dipersepsi secara utuh (komprehensif)	5	4	3	2	1
14.	Penggambaran objek dalam bentuk image (citra) baik realistik maupun simbolik	5	4	3	2	1
15.	Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih	5	4	3	2	1
16.	Tipografi (<i>font</i> dan susunan huruf), untuk memvisualkan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya	5	4	3	2	1
17.	Tata letak (<i>layout</i>): peletakan dan susunan unsur-unsur visual terkendali dengan baik, agar memperjelas peran dan hirarki masing-masing unsur tersebut	5	4	3	2	1
18.	Unsur visual bergerak (animasi dan/ atau <i>movie</i>), animasi dapat dimanfaatkan untuk mensimulasikan materi ajar dan	5	4	3	2	1

Delastrada Mor Peding, 2019

PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI PENDEK DUA DIMENSI BERBASIS CERITA RAKYAT
MANGGARAI UNTUK PEMBELAJARAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI TEKS CERITA IMAJINASI SISWA
KELAS VII SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	<i>movie</i> untuk mengilustrasikan materi secara nyata					
19.	Navigasi yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya	5	4	3	2	1
20.	Unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi musik, dan <i>sound/ special effect</i>) sesuai dengan karakter topik dan dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi	5	4	3	2	1

Komentar/ kritik/ saran

.....

Tabel 3.5 Pedoman Penilaian Desain Film Animasi

No.	Aspek Kriteria	Indikator		
1.	Aspek Umum	1. Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik)	5	Jika media pembelajaran sangat kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik)
			4	Jika media pembelajaran kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik)
			3	Jika media pembelajaran cukup kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik)
			2	Jika media pembelajaran kurang kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik)
			1	Jika media pembelajaran tidak kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik)
		2. Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)	5	Jika media pembelajaran sangat komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)
			4	Jika media pembelajaran komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)
			3	Jika media pembelajaran cukup komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)

			2	Jika media pembelajaran kurang komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)
			1	Jika media pembelajaran tidak komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)
		3. Unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)	5	Jika media pembelajaran sangat unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)
			4	Jika media pembelajaran unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)
			3	Jika media pembelajaran cukup unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)
			2	Jika media pembelajaran kurang unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)
			1	Jika media pembelajaran tidak unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)

				konvensional)
2.	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	4. Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran	5	Jika perangkat lunak yang digunakan sangat efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
			4	Jika perangkat lunak yang digunakan efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
			3	Jika perangkat lunak yang digunakan cukup efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
			2	Jika perangkat lunak yang digunakan kurang efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
			1	Jika perangkat lunak yang digunakan tidak efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
		5. Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian)	5	Jika perangkat lunak sangat mudah digunakan dan sangat sederhana dalam pengoperasian
			4	Jika perangkat lunak mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian

			3	Jika perangkat lunak cukup mudah digunakan dan cukup sederhana dalam pengoperasian
			2	Jika perangkat lunak kurang mudah digunakan dan kurang sederhana dalam pengoperasian
			1	Jika perangkat lunak tidak mudah digunakan dan tidak sederhana dalam pengoperasian
		6. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/ <i>software/tool</i> untuk pengembangan	5	Jika pemilihan jenis aplikasi/ <i>software/tool</i> untuk pengembangan sangat tepat
			4	Jika pemilihan jenis aplikasi/ <i>software/tool</i> untuk pengembangan tepat
			3	Jika pemilihan jenis aplikasi/ <i>software/tool</i> untuk pengembangan cukup tepat
			2	Jika pemilihan jenis aplikasi/ <i>software/tool</i> untuk pengembangan kurang tepat
		7. Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi dan dijalankan diberbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada)	1	Jika pemilihan jenis aplikasi/ <i>software/tool</i> untuk pengembangan tidak tepat
			5	Jika media pembelajaran sangat mudah diinstalasi dan dijalankan diberbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada
			4	Jika media pembelajaran mudah diinstalasi

				dan dijalankan diberbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada
			3	Jika media pembelajaran cukup mudah diinstalasi dan dijalankan diberbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada
			2	Jika media pembelajaran kurang mudah diinstalasi dan dijalankan diberbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada
			1	Jika media pembelajaran tidak mudah diinstalasi dan dijalankan diberbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada
		8. Pemaketan program media pembelajaran secara terpadu dan mudah dalam eksekusi	5	Jika pemaketan program media pembelajaran sangat terpadu dan sangat mudah dalam eksekusi
			4	Jika pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi
			3	Jika pemaketan program media pembelajaran cukup terpadu dan cukup mudah dalam eksekusi
			2	Jika pemaketan program media pembelajaran kurang terpadu dan kurang mudah dalam eksekusi
			1	Jika pemaketan program media pembelajaran tidak terpadu dan tidak mudah dalam

				eksekusi
		9. Reusabilitas (sebagian atau seluruh multimedia pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan multimedia lain)	5	Jika sebagian atau seluruh multimedia pembelajaran sangat dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan multimedia lain
			4	Jika sebagian atau seluruh multimedia pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan multimedia lain
			3	Jika sebagian atau seluruh multimedia pembelajaran cukup dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan multimedia lain
			2	Jika sebagian atau seluruh multimedia pembelajaran kurang dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan multimedia lain
			1	Jika sebagian atau seluruh multimedia pembelajaran tidak dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan multimedia lain
3.	Aspek Komunikasi Visual	10. Komunikatif: unsur visual dan audio mendukung materi ajar, agar mudah dicerna oleh siswa	5	Jika unsur visual dan audio sangat mendukung materi ajar, agar mudah dicerna oleh siswa.
			4	Jika unsur visual dan audio mendukung materi ajar, agar mudah dicerna oleh siswa.
			3	Jika unsur visual dan audio cukup

				mendukung materi ajar, agar mudah dicerna oleh siswa.
			2	Jika unsur visual dan audio kurang mendukung materi ajar, agar mudah dicerna oleh siswa.
			1	Jika unsur visual dan audio tidak mendukung materi ajar, agar mudah dicerna oleh siswa.
		11. Kreatif : Visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan), agar menarik perhatian	5	Jika visualisasi disajikan dengan cara yang sangat unik dan tidak klise (sering digunakan), agar menarik perhatian.
			4	Jika visualisasi disajikan dengan cara yang unik dan tidak klise (sering digunakan), agar menarik perhatian.
			3	Jika visualisasi disajikan dengan cara yang cukup unik dan tidak klise (sering digunakan), agar menarik perhatian.
			2	Jika visualisasi disajikan dengan cara yang kurang unik dan tidak klise (sering digunakan), agar menarik perhatian.
			1	Jika visualisasi disajikan dengan cara yang tidak unik dan tidak klise (sering digunakan),

			agar menarik perhatian.
	12. Sederhana : visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat	5	Jika visualisasi sangat jelas
		4	Jika visualisasi jelas
		3	Jika visualisasi cukup jelas
		2	Jika visualiasasi kurang jelas
		1	Jika visualisasi tidak jelas
	13. <i>Unity</i> : menggunakan bahasa visual dan audio yang harmonis, utuh, dan senada, agar materi ajar dipersepsi secara utuh (komprehensif)	5	Jika menggunakan bahasa visual dan audio yang sangat harmonis, utuh, dan senada
		4	Jika menggunakan bahasa visual dan audio yang harmonis, utuh, dan senada
		3	Jika menggunakan bahasa visual dan audio yang cukup harmonis, utuh, dan senada
		2	Jika menggunakan bahasa visual dan audio yang kurang harmonis, utuh, dan senada
		1	Jika menggunakan bahasa visual dan audio yang tidak harmonis, utuh, dan senada
	14. Penggambaran objek dalam bentuk	5	Jika objek digambarkan dengan sangat baik

		image (citra) baik realistik maupun simbolik		dalam bentuk image (citra) baik realistik maupun simbolik
			4	Jika objek digambarkan dengan baik dalam bentuk image (citra) baik realistik maupun simbolik
			3	Jika objek digambarkan dengan cukup baik dalam bentuk image (citra) baik realistik maupun simbolik
			2	Jika objek digambarkan dengan kurang baik dalam bentuk image (citra) baik realistik maupun simbolik
			1	Jika objek digambarkan dengan tidak baik dalam bentuk image (citra) baik realistik maupun simbolik
		15. Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih	5	Jika pemilihan warna sangat sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih
			4	Jika pemilihan warna sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih
			3	Jika pemilihan warna cukup sesuai, sehingga

				cukup mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih
			2	Jika pemilihan warna kurang sesuai, sehingga kurang mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih
			1	Jika pemilihan warna tidak sesuai, sehingga tidak mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih
		16. Tipografi (<i>font</i> dan susunan huruf), untuk memvisualkan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya	5	Jika pemilihan tipografi (<i>font</i> dan susunan huruf) sangat tepat untuk memvisualkan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya
			4	Jika pemilihan tipografi (<i>font</i> dan susunan huruf) tepat untuk memvisualkan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya
			3	Jika pemilihan tipografi (<i>font</i> dan susunan huruf) cukup tepat untuk memvisualkan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya

			2 Jika pemilihan tipografi (<i>font</i> dan susunan huruf) kurang tepat untuk memvisualkan bahasa verbal sehingga kurang mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya
			1 Jika pemilihan tipografi (<i>font</i> dan susunan huruf) tidak tepat untuk memvisualkan bahasa verbal sehingga tidak mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya
		17. Tata letak (<i>layout</i>): peletakan dan susunan unsur-unsur visual terkendali dengan baik, agar memperjelas peran dan hirarki masing-masing unsur tersebut	5 Jika peletakan dan susunan unsur-unsur visual sangat terkendali dengan baik, sehingga sangat memperjelas peran dan hirarki masing-masing unsur tersebut
			4 Jika peletakan dan susunan unsur-unsur visual terkendali dengan baik, sehingga memperjelas peran dan hirarki masing-masing unsur tersebut
			3 Jika peletakan dan susunan unsur-unsur visual cukup terkendali dengan baik, sehingga cukup memperjelas peran dan hirarki masing-masing unsur tersebut

			2	Jika peletakan dan susunan unsur-unsur visual kurang terkendali dengan baik, sehingga kurang memperjelas peran dan hirarki masing-masing unsur tersebut
			1	Jika peletakan dan susunan unsur-unsur visual tidak terkendali dengan baik, sehingga tidak memperjelas peran dan hirarki masing-masing unsur tersebut
		18. Unsur visual bergerak (animasi dan/ atau <i>movie</i>), animasi dapat dimanfaatkan untuk mensimulasikan materi ajar dan <i>movie</i> untuk mengilustrasikan materi secara nyata	5	Jika animasi sangat bermanfaat untuk mensimulasikan materi ajar dan <i>movie</i> sangat bermanfaat untuk mengilustrasikan materi secara nyata
			4	Jika animasi bermanfaat untuk mensimulasikan materi ajar dan <i>movie</i> bermanfaat untuk mengilustrasikan materi secara nyata
			3	Jika animasi cukup bermanfaat untuk mensimulasikan materi ajar dan <i>movie</i> cukup bermanfaat untuk mengilustrasikan materi secara nyata
			2	Jika animasi kurang bermanfaat untuk mensimulasikan materi ajar dan <i>movie</i> kurang bermanfaat untuk mengilustrasikan

				materi secara nyata
			1	Jika animasi tidak bermanfaat untuk mensimulasikan materi ajar dan <i>movie</i> tidak bermanfaat untuk mengilustrasikan materi secara nyata
		19. Navigasi yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya	5	Jika navigasi sangat familiar dan konsisten sehingga sangat efektif dalam penggunaannya
			4	Jika navigasi familiar dan konsisten sehingga efektif dalam penggunaannya
			3	Jika navigasi cukup familiar dan konsisten sehingga cukup efektif dalam penggunaannya
			2	Jika navigasi kurang familiar dan konsisten sehingga kurang efektif dalam penggunaannya
			1	Jika navigasi tidak familiar dan konsisten sehingga tidak efektif dalam penggunaannya
		20. Unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi musik, dan <i>sound/ special effect</i>) sesuai dengan karakter	5	Jika unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi musik, dan <i>sound/ special effect</i>) sangat sesuai dengan karakter topik dan

		topik dan dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi		sangat dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi
			4	Jika unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi musik, dan <i>sound/ special effect</i>) sesuai dengan karakter topik dan dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi
			3	Jika unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi musik, dan <i>sound/ special effect</i>) cukup sesuai dengan karakter topik dan cukup dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi
			2	Jika unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi musik, dan <i>sound/ special effect</i>) kurang sesuai dengan karakter topik dan kurang dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi
			1	Jika unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi musik, dan <i>sound/ special effect</i>) tidak sesuai dengan karakter topik dan tidak dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi

b. Rubrik Penilaian Materi Film Animasi

Rubrik penilaian ini terbagi menjadi dua, yakni rubrik penilaian materi oleh ahli materi dan rubrik penilaian materi oleh guru bahasa Indonesia. Rubrik penilaian ahli materi diadaptasi dari Instrumen Penilaian Buku Pengayaan Kepribadian (Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan). Sedangkan rubrik penilaian materi oleh guru bahasa Indonesia diadaptasi dari Rubrik Penilaian Multimedia Pembelajaran Wahono (Aditiarana, 2014).

Tabel 3.6 Instrumen Penilaian Materi Film Animasi oleh Ahli Materi

No.	Pernyataan	Nilai				
		5	4	3	2	1
A.	Materi/Isi					
1	Materi/ isi sesuai dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional.					
2,	Materi/ isi tidak bertentangan dengan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia					
3.	Materi/ isi merupakan karya orisinal (bukan hasil plagiat), tidak menimbulkan masalah SARA, dan tidak mendiskriminasi gender.					
4.	Materi/ isi memiliki kedalaman isi dan memiliki nilai kreativitas					

Delastrada Mor Peding, 2019

PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI PENDEK DUA DIMENSI BERBASIS CERITA RAKYAT MANGGARAI UNTUK PEMBELAJARAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI TEKS CERITA IMAJINASI SISWA KELAS VII SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	yang tinggi.					
B.	Penyajian					
5.	Penyajian materi/isi dilakukan dengan memperhatikan keunikan unsur-unsur intrinsik, berupa tema, perwatakan, alur, latar, keteladanan, dan motivasi.					
6.	Penyajian materi/isi orisinal, inovatif, kreatif, dan bersifat inspiratif.					
C.	Bahasa					
7.	Bahasa yang digunakan etis, estetis, komunikatif, dan fungsional, sesuai sasaran pembaca.					
8.	Bahasa (ejaan tanda baca, kosakata, kalimat, dan paragraf) sesuai kaidah dan istilah yang digunakan baku.					

Komentar/ kritik/ saran

.....

.....

.....

Tabel 3.7 Pedoman Penilaian Materi Film Animasi oleh Ahli Materi

No.	Aspek Kriteria	Indikator		
1.	Aspek Materi/Isi	1. Materi/ isi sesuai dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional (berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab).	5	Jika materi/ isi sangat sesuai dan sangat mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional
			4	Jika materi/ isi sesuai dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional
			3	Jika materi/ isi cukup sesuai dan cukup mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional
			2	Jika materi/ isi kurang sesuai dan kurang mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional
			1	Jika materi/ isi tidak sesuai dan tidak mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional
		2. Materi/ isi tidak bertentangan dengan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia (pancasila, UUD 1945, Undang-Undang Pornografi, Undang-Undang Perlindungan HAM, Undang-Undang Hak Cipta, dsb.)	5	Jika materi/ isi sangat tidak bertentangan dengan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia
		4	Jika materi/ isi tidak bertentangan dengan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia	

			3	Jika materi/ isi cukup bertentangan dengan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia
			2	Jika materi/ isi bertentangan dengan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia
			1	Jika materi/ isi sangat bertentangan dengan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia
		3. Materi/ isi merupakan karya orisinal (bukan hasil plagiat), tidak menimbulkan masalah SARA, dan tidak mendiskriminasi gender.	5	Jika materi/ isi merupakan karya orisinal (bukan hasil plagiat), sangat menghindari isu SARA, dan sangat tidak mendiskriminasi gender
			4	Jika materi/ isi merupakan karya orisinal (bukan hasil plagiat), tidak menimbulkan masalah SARA, dan tidak mendiskriminasi gender
			3	Jika materi/ isi merupakan cukup merupai karya orang lain, cukup menimbulkan masalah SARA, dan cukup mendiskriminasi gender
			2	Jika materi/ isi bukan merupakan karya

				orisinal, menimbulkan masalah SARA, dan mendeskriminasi gender
			1	Jika materi/ isi bukan merupakan karya orisinal, sangat menimbulkan masalah SARA, dan sangat mendeskriminasi gender
		4. Materi/ isi memiliki kedalaman isi dan memiliki nilai kreativitas yang tinggi.	5	Jika materi/ isi sangat memiliki kedalaman isi dan sangat memiliki nilai kreativitas yang tinggi.
			4	Jika materi/ isi memiliki kedalaman isi dan sangat memiliki nilai kreativitas yang tinggi.
			3	Jika materi/ isi cukup memiliki kedalaman isi dan cukup memiliki nilai kreativitas yang tinggi.
			2	Jika materi/ isi kurang memiliki kedalaman isi dan kurang memiliki nilai kreativitas yang tinggi.
			1	Jika materi/ isi tidak memiliki kedalaman isi dan tidak memiliki nilai kreativitas yang tinggi.

2.	Aspek Penyajian	5. Penyajian materi/isi dilakukan dengan memperhatikan keunikan unsur-unsur intrinsik, berupa tema, perwatakan, alur, latar, keteladanan, dan motivasi.	5	Jika penyajian materi/isi sangat memperhatikan keunikan unsur-unsur intrinsik, berupa tema, perwatakan, alur, latar, keteladanan, dan motivasi.
			4	Jika penyajian materi/isi memperhatikan keunikan unsur-unsur intrinsik, berupa tema, perwatakan, alur, latar, keteladanan, dan motivasi.
			3	Jika penyajian materi/isi cukup memperhatikan keunikan unsur-unsur intrinsik, berupa tema, perwatakan, alur, latar, keteladanan, dan motivasi.
			2	Jika penyajian materi/isi kurang memperhatikan keunikan unsur-unsur intrinsik, berupa tema, perwatakan, alur, latar, keteladanan, dan motivasi.
			1	Jika penyajian materi/isi tidak memperhatikan keunikan unsur-unsur intrinsik, berupa tema, perwatakan, alur, latar, keteladanan, dan motivasi.
		6. Penyajian materi/isi orisinal, inovatif, kreatif, dan bersifat inspiratif.	5	Jika penyajian materi/isi sangat orisinal, inovatif, kreatif, dan bersifat inspiratif.

3.	Aspek Bahasa		4	Jika penyajian materi/isi orisinal, inovatif, kreatif, dan bersifat inspiratif.
			3	Jika penyajian materi/isi cukup orisinal, inovatif, kreatif, dan bersifat inspiratif.
			2	Jika penyajian materi/isi kurang orisinal, inovatif, kreatif, dan bersifat inspiratif.
			1	Jika penyajian materi/isi tidak orisinal, inovatif, kreatif, dan bersifat inspiratif.
		7. Bahasa yang digunakan etis, estetis, komunikatif, dan fungsional, sesuai sasaran pembaca.	5	Jika bahasa yang digunakan sangat etis, sangat estetis, sangat komunikatif, dan sangat fungsional, sesuai sasaran pembaca.
			4	Jika bahasa yang digunakan etis, estetis, komunikatif, dan fungsional, sesuai sasaran pembaca.
			3	Jika bahasa yang digunakan cukup etis, cukup estetis, cukup komunikatif, dan cukup fungsional, sesuai sasaran pembaca.
			2	Jika bahasa yang digunakan kurang etis, kurang estetis, kurang komunikatif, dan kurang fungsional, sesuai sasaran pembaca.

			1	Jika bahasa yang digunakan tidak etis, tidak estetis, tidak komunikatif, dan tidak fungsional, sesuai sasaran pembaca.
		8. Bahasa (ejaan tanda baca, kosakata, kalimat, dan paragraf) sesuai kaidah dan istilah yang digunakan baku.	5	Jika bahasa (ejaan tanda baca, kosakata, kalimat, dan paragraf) sangat sesuai kaidah dan istilah yang digunakan sangat baku.
			4	Jika bahasa (ejaan tanda baca, kosakata, kalimat, dan paragraf) yang digunakan sesuai kaidah dan istilah baku.
			3	Jika bahasa (ejaan tanda baca, kosakata, kalimat, dan paragraf) cukup sesuai kaidah dan istilah yang digunakan cukup baku.
			2	Jika bahasa (ejaan tanda baca, kosakata, kalimat, dan paragraf) kurang sesuai kaidah dan istilah yang digunakan kurang baku.
			1	Jika bahasa (ejaan tanda baca, kosakata, kalimat, dan paragraf) tidak sesuai kaidah dan istilah yang digunakan tidak baku.

Tabel 3.8 Instrumen Penilaian Materi Film Animasi oleh Guru Bahasa Indonesia

No.	Kriteria	Penilaian				
Aspek Pembelajaran						
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran (reabilitas dan terukur)	5	4	3	2	1
2.	Relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum/ SK/ KD	5	4	3	2	1
3.	Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran	5	4	3	2	1
4.	Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran	5	4	3	2	1
5.	Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar	5	4	3	2	1
6.	Kesesuaian antara materi, media dan evaluasi dengan tujuan pembelajaran	5	4	3	2	1
7.	Kemudahan untuk dipahami	5	4	3	2	1
8.	Sistematika yang runtut, logis, dan jelas	5	4	3	2	1
9.	Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi dan latihan	5	4	3	2	1
10.	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	5	4	3	2	1
11.	Relevansi dan konsistensi alat evaluasi	5	4	3	2	1
12.	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	5	4	3	2	1
Aspek Substansi Materi						
13.	Kebenaran materi secara teori dan konsep	5	4	3	2	1
14.	Ketepatan penggunaan istilah sesuai bidang keilmuan	5	4	3	2	1

**Tabel 3.9 Pedoman Penilaian Materi Film Animasi oleh
Guru Bahasa Indonesia**

No.	Aspek Kriteria	Indikator		
1.	Aspek Pembelajaran	1. Kejelasan tujuan pembelajaran (reliabilitas dan terukur)	5	Jika tujuan pembelajaran digambarkan dengan sangat jelas
			4	Jika tujuan pembelajaran digambarkan dengan jelas
			3	Jika tujuan pembelajaran digambarkan dengan cukup jelas
			2	Jika tujuan pembelajaran digambarkan dengan kurang jelas
			1	Jika tujuan pembelajaran digambarkan dengan tidak jelas
		2. Relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum/ SK/ KD	5	Jika tujuan pembelajaran sangat berkaitan dengan kurikulum/ SK/KD
			4	Jika tujuan pembelajaran berkaitan dengan kurikulum/ SK/KD
			3	Jika tujuan pembelajaran cukup berkaitan dengan kurikulum/ SK/KD
			2	Jika tujuan pembelajaran kurang berkaitan dengan kurikulum/ SK/KD

			1	Jika tujuan pembelajaran tidak berkaitan dengan kurikulum/ SK/KD
		3. Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran	5	Jika cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran sangat jelas
			4	Jika cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran jelas
			3	Jika cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran cukup jelas
			2	Jika cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran kurang jelas
			1	Jika cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran tidak jelas
		4. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran	5	Jika strategi pembelajaran yang digunakan sangat tepat
			4	Jika strategi pembelajaran yang digunakan tepat
			3	Jika strategi pembelajaran yang digunakan cukup tepat
			2	Jika strategi pembelajaran yang digunakan

				kurang tepat
			1	Jika strategi pembelajaran yang digunakan tidak tepat
		6. Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar	5	Jika bahan bantuan belajar sangat lengkap dan sangat berkualitas
			4	Jika bahan bantuan belajar lengkap dan berkualitas
			3	Jika bahan bantuan belajar cukup lengkap dan cukup berkualitas
			2	Jika bahan bantuan belajar kurang lengkap dan kurang berkualitas
			1	Jika bahan bantuan belajar tidak lengkap dan tidak berkualitas
		7. Kesesuaian antara materi, media dan evaluasi dengan tujuan pembelajaran	5	Jika materi, media pembelajaran, evaluasi, dan tujuan pembelajaran sangat sesuai
			4	Jika materi, media pembelajaran, evaluasi, dan tujuan pembelajaran sesuai
			3	Jika materi, media pembelajaran, evaluasi, dan tujuan pembelajaran cukup sesuai

			2	Jika materi, media pembelajaran, evaluasi, dan tujuan pembelajaran kurang sesuai
			1	Jika materi, media pembelajaran, evaluasi, dan tujuan pembelajaran tidak sesuai
		8. Kemudahan untuk dipahami	5	Jika pembelajaran yang dirancang dapat sangat mudah dipahami siswa
			4	Jika pembelajaran yang dirancang dapat dengan mudah dipahami siswa
			3	Jika pembelajaran yang dirancang akan cukup mudah dipahami siswa
			2	Jika pembelajaran yang dirancang akan kurang mudah dipahami siswa
			1	Jika pembelajaran yang dirancang akan tidak mudah dipahami siswa
		9. Sistematika yang runut, logis, dan jelas	5	Jika sistematika pembelajaran sangat runut, sangat logis, dan sangat jelas
			4	Jika sistematika pembelajaran runut, logis, dan jelas

			3	Jika sistematika pembelajaran cukup runut, cukup logis, dan cukup jelas
			2	Jika sistematika pembelajaran kurang runut, kurang logis, dan kurang jelas
			1	Jika sistematika pembelajaran tidak runut, tidak logis, dan tidak jelas
		10. Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi dan latihan	5	Jika uraian, pembahasan, contoh, simulasi, dan latihan dalam pembelajaran sangat jelas
			4	Jika uraian, pembahasan, contoh, simulasi, dan latihan dalam pembelajaran jelas
			3	Jika uraian, pembahasan, contoh, simulasi, dan latihan dalam pembelajaran cukup jelas
			2	Jika uraian, pembahasan, contoh, simulasi, dan latihan dalam pembelajaran kurang jelas
			1	Jika uraian, pembahasan, contoh, simulasi, dan latihan dalam pembelajaran tidak jelas
		16. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	5	Jika evaluasi dengan tujuan pembelajaran sangat sesuai
			4	Jika evaluasi dengan tujuan pembelajaran

				sesuai
			3	Jika evaluasi dengan tujuan pembelajaran cukup sesuai
			2	Jika evaluasi dengan tujuan pembelajaran kurang sesuai
			1	Jika evaluasi dengan tujuan pembelajaran tidak sesuai
		17. Relevansi dan konsistensi alat evaluasi	5	Jika alat evaluasi sangat berguna dan sangat sesuai untuk pembelajaran
			4	Jika alat evaluasi berguna dan sesuai untuk pembelajaran
			3	Jika alat evaluasi cukup berguna dan cukup sesuai untuk pembelajaran
			2	Jika alat evaluasi kurang berguna dan kurang sesuai untuk pembelajaran
			1	Jika alat evaluasi tidak berguna dan tidak sesuai untuk pembelajaran
		18. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	5	Jika memberikan umpan balik terhadap hasil evaluasi dengan sangat baik

2.	Aspek Substansi Materi		4	Jika memberikan umpan balik terhadap hasil evaluasi dengan baik
			3	Jika memberikan umpan balik terhadap hasil evaluasi dengan cukup baik
			2	Jika memberikan umpan balik terhadap hasil evaluasi dengan kurang baik
			1	Jika memberikan umpan balik terhadap hasil evaluasi dengan tidak baik
		19. Kebenaran materi secara teori dan konsep	5	Jika tingkat kebenaran materi secara teori dan konsep sangat baik
			4	Jika tingkat kebenaran materi secara teori dan konsep baik
			3	Jika tingkat kebenaran materi secara teori dan konsep cukup baik
			2	Jika tingkat kebenaran materi secara teori dan konsep kurang baik
			1	Jika tingkat kebenaran materi secara teori dan konsep tidak baik

		20. Ketepatan penggunaan istilah sesuai bidang keilmuan	5	Jika penggunaan istilah sesuai bidang keilmuan sangat tepat
			4	Jika penggunaan istilah sesuai bidang keilmuan tepat
			3	Jika penggunaan istilah sesuai bidang keilmuan cukup tepat
			2	Jika penggunaan istilah sesuai bidang keilmuan kurang tepat
			1	Jika penggunaan istilah sesuai bidang keilmuan tidak tepat
		15. Kedalaman materi	5	Jika kedalaman materi sangat baik
			4	Jika kedalaman materi baik
			3	Jika kedalaman materi cukup baik
			2	Jika kedalaman materi kurang baik
			1	Jika kedalaman materi tidak baik

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk menganalisis data-data yang dikumpulkan selama penelitian. Teknik analisis data bergantung pada teknik pengumpulan data yang digunakan, baik angket, observasi, maupun lembar penilaian. Teknik analisis data dalam penelitian ini, dijabarkan sebagai berikut.

1. Teknik Analisis Data Hasil Observasi

Menurut Miles dan Huberman (Sutopo dan Arief, 2010, hlm. 7), terdapat tiga jalur analisis data kualitatif, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dapat diambil.

b. Penyajian Data

Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan. Bentuk penyajian data kualitatif berupa teks naratif (berbentuk catatan lapangan), matriks, grafik, jaringan, dan bagan.

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan hasil analisis yang dapat digunakan untuk mengambil tindakan.

2. Teknik Analisis Data Angket

Angket yang telah diisi oleh siswa kemudian dianalisis menggunakan aplikasi pengolah data bernama Microsoft Excel 2007. Menurut Sahid (2018, hlm. 1), MS Excel merupakan salah satu paket program dalam MS Office yang berguna untuk pengolahan lembar kerja (data yang disajikan dalam bentuk tabel berupa kolom dan baris). MS Excel mampu melakukan perhitungan-perhitungan numerik baik dengan operasi-operasi aritmetika biasa maupun dengan fungsi-fungsi matematika, termasuk fungsi-fungsi statistika sederhana (statistik deskriptif).

MS Excel menyediakan serangkaian *tool* khusus untuk analisis data yang disebut *Analysis Tool Pak* yang dapat digunakan untuk memudahkan analisis data statistik mulai dari yang sederhana hingga yang cukup rumit. Cara pemakaiannya pun sangat mudah. Pemakai tinggal memasukkan data pada lembar kerja Excel seperti biasa dan parameter yang sesuai untuk setiap analisis, selanjutnya *tool* akan menggunakan fungsi-fungsi makro statistik dan teknik yang sesuai kemudian menampilkan hasil perhitungan/analisis dalam bentuk tabel *output* dan/atau grafik/diagram.

3. Teknik Analisis Data Hasil Penilaian Produk

Penilaian produk film animasi pendek yang dikembangkan sebagai media pembelajaran teks cerita imajinasi oleh guru dilakukan dengan cara menganalisis skor. Skor dalam data penilaian guru dibagi menjadi lima kategori, diantaranya sangat kurang, kurang, cukup baik, baik, dan sangat baik. Cara menghitung persentase penilaian produk yakni dengan cara membagi skor yang diperoleh dari pengembangan dengan jumlah skor ideal untuk seluruh item dikalikan 100% (Sugiyono dalam Syafrudin, 2016, hlm. 34).

Tabel 3. 10 Kategori Penilaian Kualitas Produk

No.	Tingkat penilaian	Kategori
1.	0% - 20%	Sangat kurang
2.	20,1% - 40%	Kurang
3.	40,1% - 60%	Cukup baik
4.	60,1% - 80%	Baik
5.	80,1% - 100%	Sangat baik

Secara matematis dapat dinyatakan dengan persamaan:

$$\text{Presentase tingkat penilaian} = \frac{\text{Skor rata-rata}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$