

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO *MOTION GRAPHIC* DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENULIS PANTUN DI KELAS
V SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design & Development* di kelas V pada Pembelajaran Bahasa
Indonesia Menulis Pantun)

SKIRPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Imas Tintin Solihatini

1704276

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KAMPUS CIBIRU

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

BANDUNG

2021

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

IMAS TINTIN SOLIHATINI

1704276

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO *MOTION GRAPHIC* DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENULIS PANTUN DI KELAS
V SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design & Development* di kelas V pada Pembelajaran Bahasa
Indonesia Menulis Pantun)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Dosen Pembimbing 1



Dr. Yunus Abidin, M.Pd.

NIP 197908172008011019

Dosen Pembimbing 2



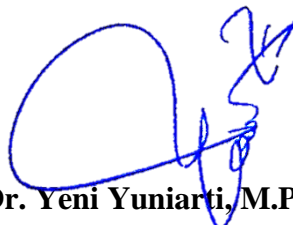
S. Nailul Muna Aljamaliah, S.Pd, M.Pd

NIP 920200419921030201

Mengetahui,

Ketua Prodi S-1 PGSD

UPI Kampus Cibiru



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP 197001172008122001

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO *MOTION GRAPHIC* DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENULIS PANTUN DI KELAS
V SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design & Development* di kelas V pada Pembelajaran Bahasa
Indonesia Menulis Pantun)

Oleh

Imas Tintin Solihatini

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Imas Tintin Solihatini, 2021
Universitas Pendidikan Indonesia
November 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian

Dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO *MOTION GRAPHIC* DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENULIS PANTUN DI KELAS
V SEKOLAH DASAR**

Imas Tintin Solihatini

1704276

imastintin@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini membahas mengenai desain dan penembangan media video *motion graphic* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pokok bahasan Menulis Pantun. Tujuannya adalah untuk merancang dan mengembangkan media berupa video *motion graphic* sebagai media pembelajaran dalam pokok bahasan pantun di kelas V SD. Latar belakang dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran dalam pokok bahasan kurang bervariasi, sehingga rumusan masalah yang mendasari penelitian ini adalah menemukan desain pengembangan video *motion graphic* yang dapat diterapkan untuk siswa kelas V SD, serta mengakumulatifkan tanggapan dari para ahli dan para pengguna mengenai media tersebut. Metode penelitian yang digunakan *Design and Development* (D&D) dan model pengembangan ADDIE, *Analysis* (analisis) , *Design* (desain), *Development* (pengembangan) , *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dan wawancara. Instrumen dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrument pendukung pedoman wawancara. Analisis data dilakukan dengan pengumpulan data, penyajian data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan penilaian dari ahli media menunjukkan persentase 98,3% dan dikualifikasikan dalam kategori “sangat layak”, serta penilaian dari ahli materi menunjukkan persentase 73,3% dengan kualifikasi dalam kategori “layak”. Begitu juga dengan penilaian para pengguna, yaitu guru menunjukkan persentase 100% dan dikualifikasikan dalam kategori “sangat layak”, serta tanggapan dari 25 orang siswa diperoleh persentase 84,46% dan dikualifikasikan dalam kategori “sangat layak”. Hal tersebut menunjukkan bahwa media video *motion graphic* dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada pokok bahasan pantun di kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Bahasa Indonesia, Pantun, Video *Motion Graphic*, *Design and Development* (D&D)

**DEVELOPMENT OF MOTION GRAPHIC VIDEO MEDIA IN
LEARNING INDONESIAN TO WRITE PANTUN IN CLASS V
ELEMENTARY SCHOOL**

Imas Tintin Solihatini

1704276

imastintin@upi.edu

ABSTRACT

This study discusses the design and development of motion graphic video media in Indonesian language learning with the subject of Pantun Writing. The aim is to design and develop media in the form of video motion graphics as learning media in the subject of rhymes in fifth grade elementary school. The background in this study is that the learning media in the subject matter is less varied, so the formulation of the problem that underlies this research is to find a motion graphic video development design that can be applied to fifth grade elementary school students, and to accumulate responses from experts and users regarding the media. The research method used is Design and Development (D&D) and the ADDIE development model, Analysis (analysis), Design (design), Development (development), Implementation (implementation) and Evaluation (evaluation). Data collection techniques used are questionnaires and interviews. The instrument in this research is to use an instrument to support the interview guide. Data analysis was carried out by collecting data, presenting data, reducing data, and drawing conclusions. Based on the assessment of the media expert, it shows a percentage of 98.3% and is qualified in the "very feasible" category, and the assessment of the material expert shows a percentage of 73.3% with qualifications in the "decent" category. Likewise with the assessment of users, namely the teacher shows a percentage of 100% and is qualified in the "very decent" category, and the responses from 25 students get a percentage of 84.46% and are qualified in the "very decent" category. This shows that motion graphic video media can be used as a medium of learning on the subject of rhymes in class V of Elementary School.

Keywords: Indonesian, Pantun, Video Motion Graphic, Design and Development (R&D)

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR HAK CIPTA	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2. Rumusan Masalah Penelitian.....	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	7
1.5. Struktur Organisasi.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1. Pengembangan Media.....	10
2.1.1. Media Pembelajaran.....	11
2.1.2. Manfaat Media Pembelajaran.....	14
2.1.3. Fungsi Media Pembelajaran.....	15
2.1.4. Pemilihan Media Pembelajaran.....	16
2.1.5. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	18
2.2. Media Video <i>Motion Graphic</i>	19
2.2.1. Pengertian <i>Motion Graphic</i>	19
2.2.2. <i>Motion Graphic</i> Sebagai Media Pembelajaran.....	21
2.3. Hakikat Bahasa.....	22
2.3.1. Pengertian Bahasa.....	22
2.3.2. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	24
2.4. Hakikat Menulis.....	26
2.4.1. Pengertian Menulis.....	26
2.4.2. Keterampilan Menulis.....	28
2.4.3. Macam-macam Menulis.....	28
2.5. Periodisasi Sastra Indonesia.....	29
2.6. Hakikat Pantun.....	30
2.5.1. Pengertian Pantun.....	30
2.5.2. Ciri-ciri Pantun.....	30
2.5.3. Jenis-jenis Pantun.....	31
2.5.4. Fungsi Pantun.....	33

2.7. Penelitian Relevan	35
2.8. Kerangka Berfikir	36
BAB III METODE PENELITIAN	39
3.1. Desain Penelitian	39
3.2. Prosedur Penelitian	40
3.3. Partisipan Penelitian.....	43
3.4. Instrumen Penelitian	44
3.4.1. Angket.....	45
3.4.2. Wawancara	50
3.5. Teknik Pengumpulan Data	51
3.6. Analisis Data.....	52
3.7. Reduksi Data.....	54
3.8. Penyajian Data.....	54
3.9. Penarikan Kesimpulan	54
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	55
4.1. Temuan.....	55
4.1.1. Rancangan Pengembangan Video <i>Motion Graphic</i>	55
4.2. Pembahasan	99
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	103
5.1. Simpulan.....	103
5.2. Implikasi.....	104
5.3. Rekomendasi	105
DAFTAR PUSTAKA.....	106
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	107
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Common Participants In Development Research Stides</i>	43
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Angket Ahli Materi	45
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Ahli Media.....	46
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrument Penilaian Guru.....	48
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrument Penilaian Siswa.....	49
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	51
Tabel 3.7 Skala Likert.....	52
Tabel 3.8 Kriteria Interpretasi	53
Tabel 4.1 Proses Desain Video Motion Graphic	55
Tabel 4.2 Analisis Kompetensi Inti	58
Tabel 4.3 Analisis Kompetensi Dasar.....	58
Tabel 4.4 Spesifikasi Minimal Smartphone Yang Dibutuhkan.....	59
Tabel 4.5 Garis Besar Program Media.....	61
Tabel 4.6 Perangkat Kerja Yang Dibutuhkan	65
Tabel 4.7 <i>Storyboard</i>	64
Tabel 4.8 Penilaian Angket Validasi Ahli Materi	79
Tabel 4.9 Revisi Dan Realisasi Maeri.....	80
Tabel 4.10 Penilaian Angket Validasi Ahli Media.....	81
Tabel 4.11 Revisi Dan Realisasi Media	83
Tabel 4.12 Hasil Angket Penilaian Guru	85
Tabel 4.13 Hasil Angket Penilaian Siswa	88
Tabel 4.14 Hasil Akumulasi Angket Penilaian Siswa	90
Tabel 4.15 Hasil Evaluasi Menulis Pantun	92
Tabel 4.16 Hasil Akhir Rangkaian Video <i>Motion Graphic</i>	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	13
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir.....	35
Gambar 3.1 Siklus Model ADDIE.....	40
Gambar 4.1 Mengunduh Aset Melalui Freepik.....	73
Gambar 4.2 Tampilan New Project	75
Gambar 4.3 Desain Kebutuhan Visual 2D Berupa Aset Grafis	74
Gambar 4.4 Desain Tampilan Video	75
Gambar 4.5 Hasil Awal Desain Menggunakan Photoshop.....	75
Gambar 4.6 Tahap Import Media	76
Gambar 4.7 Tahap Penggunaan <i>Motion</i> Pada Adobe Animate.....	77
Gambar 4.8 Pembuatan <i>Voice Over</i>	77
Gambar 4.9 Export Media Menjadi Video.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A INSTRUMEN PENELITIAN	111
A.1 Kisi-Kisi Instrument Penilaian Ahli Materi.....	112
A.2 Kisi-Kisi Instrument Penilaian Ahli Media	113
A.3 Kisi-Kisi Instrument Penilaian Guru.....	114
A.4 Kisi-Kisi Instrument Penilaian Siswa	115
A.5 Soal Evaluasi Menulis Pantun	116
A.6 Daftar Wawancara Guru.....	117
LAMPIRAN B HASIL PENELITIAN.....	118
B.1 Lembar <i>Expert Judgement</i> Ahli terhadap Media Pembelajaran	119
B.2 Angket Penilaian Ahli terhadap Media Video <i>Motion Graphic</i> dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menulis Pantun di Kelas V Sekolah Dasar	121
B.3 Angket Respon Guru dan Siswa terhadap Media Video <i>Motion</i> <i>Graphic</i> dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menulis Pantun di Kelas V Sekolah Dasar.....	126
B.4 Hasil Evaluasi Menulis Pantun	250
B.5 Lembar Pertanyaan Wawancara Guru.....	265
LAMPIRAN C SURAT IZIN PENELITIAN DAN VALIDITAS	267
C.1 Surat Izin Penelitian	268
C.2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	269
C.3 Lembar Pernyataan <i>Judgement Expert</i>	270
LAMPIRAN D SK JUDUL	272
D.1 Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing	273
D. 2 Buku Bimbingan Skripsi	274

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2019). *Konsep Dasar Bahasa Indonesia*. Bandung : Bumi Aksara.
- Akbar, A. (2019). Dampak Penggunaan Media Video Motion Graphic Untuk Terhadap Peningkatan Kemampuan Analisis Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma baru*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. & Safrudin, AJ. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2016). Instrumen Penilaian. Diakses dari:<http://bsnp-indonesia.org/instrumenpenilaian-btp-sd-kelas-iv/kegrafikaan>.
- Betancourt, Michael. (2012). *The Origins of Motion Graphics, Cinegraphic, (online)*. Diakses dari:
<http://www.cinegraphic.net/article.php?story=20110826144209282>.
- Cendana, W., & Tjhin, N. T. (2020). Media *Motion Graphics* Untuk Penyampaian Materi “Bagaimana Manusia Memproses Emosi dan Tahapan Perkembangan (Piaget). *Pendidikan Dasar, Vol.2 No.1(8)*, 7, 45-51. doi: <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i01.890>.
- Dzikri, A. (2019). *Pengembangan Video Motion Graphic Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Universitas Pendidikan Indonesia*. Repository.upi.edu : perpustakaan.upi.edu.
- E. Dale. (1969). *Audiovisual Method in Teaching*. NY: Dyden Press.
- Ellis, E.T. & Levy, Y. (2010). *A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. Dalam Proceedings og Informing Science & IT Education Conference (InSITE)*. Florida : Nova Southeastern University.
- Efendi, dkk. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam*

Teknologi Pembelajaran, 6(2), 97–102. Doi :
<https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p097>.

- Fatimah, R. F. (2014). Analisis Kemampuan Siswa Dalam Menulis Pantun Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A Sdn 17 Kota Bengkulu. *11(c)*, 363–367. <http://repository.unib.ac.id/id/eprint/8868>.
- Hafid, A. (2016). Sumber dan Media Pembelajaran. (Jurnal Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan). *Volume 6, Nomor 2, 71-72*. Doi :
<https://doi.org/10.24252/.v6i2.1403>.
- Hanafiah, dkk. (2020). Pengantar Statistika. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 1, 82-98. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>.
- Kurniawan, K. (2020). *Pengembangan Video Animasi Pada Materi Pembelajaran Menulis Surat Undangan Untuk Siswa Kelas V Sd*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kurniawati, A. (2017). Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Think Talk Write* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pantun pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Repository.upi.edu : perpustakaan.upi.edu. V*
- Kusuma, I. (2013). *Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Melalui Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Powerpoint Siswa Kelas IV SD Negeri Karanganyar 02*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kustiawati, T. (2020). *Analisis Menunlis Pantun Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi (Jurnal Institut Agama Islam Ibrahimy Banyuwangi). *Vol. 2, No.2. 95-100*. doi :
<https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>.
- Mahsun. (2014). *Teks Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Martin, M. O., & Mullis, I. V. S. (2012). *TIMSS and PIRLS 2011: Relationship Among Reading, Mathematics, and Science Achievement at the Fourth Grade - Implications for early learning:*

http://timssandpirls.bc.edu/timsspirls2011/downloads/TP11_Relationship_Report.pdf.

- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. (1992) . *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta : UIP.
- Natia, IK. (2005). *Ikhtisar Teori Dan Periodisasi Sastra Indonesia*. Surabaya: Bintang.
- Pangesti, (2014). *Buku Pintar Pantun dan Peribahasa*. Jakarta : Pustaka Nusantara Indonesia.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. UIN Antasari Banjarmasin. *Vol. 17*. No. 33. hlm. 81-95.
- Richey, R.T., dan Klein, J.D., (2007). *Design and Development Research, Methods, Strategies and Issues*. New York : Routledge.
- Riduwan. (2003). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rizal, Y. (2010). *Apresiasi Puisi dan Sastra Indonesia*. Jakarta: Grafika Mulia.
- Rohani. (2019). Media Pembelajaran. UIN (Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan). Diakses dari: [http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat Media Pembelajaran RH 2019.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat%20Media%20Pembelajaran%20RH%202019.pdf).
- Rusdi. (2019). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. PT. Raja Grafindo : Depok.
- Safiah, I. dkk. (2017). Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Di Sd Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah Volume 2 Nomor 2, 126- 134, 2(2), 126–134*.
- Salim & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan : Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Santosa, Puji. (2009). *Materi Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.

- Suprpto, S., Suharto, V. T., & Irawati, L. (2020). Penggunaan Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantuan Kartu Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Pada Siswa SD. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 4(1), 51. Doi : <https://doi.org/10.25273/linguista.v4i1.6688>.
- Susanti, Y. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Tarigan, H.G. (2008). Menulis Sebagai Sesuatu Keterampilan Bahasa. Bandung : Angkasa Bandung.
- Rahman, T. (2018). Periodisasi Sastra dan Antologi Puisi Indonesia. Semarang : Pilar Nusantara.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 1 Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab IV Pasal 5 Ayat 1 Sistem Pendidikan Nasional.