



JPBSI 6 (2) (2017)

Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>



PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK PEMBELAJARAN MEMPRODUKSI TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI

Bismo Prasetyo ✉ Imam Bachaqie

Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Septembber 2017
Disetujui Oktober 2017
Dipublikasikan November 2017

Keywords:
producing report text based on the observation instructional and animation videos

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media video animasi untuk membelajarkan materi memproduksi teks laporan hasil observasi. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Research and Development* yang dilaksanakan dalam lima tahap, yaitu 1) potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain. Pengumpulan data menggunakan metode wawancara, angket kebutuhan, dan angket validasi. Analisis data menggunakan teknik deskripsi kualitatif. Subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas X SMA dari SMA Negeri 1 Ungaran, SMA Negeri 5 Semarang, dan SMA Negeri 11 Semarang tahun ajaran 2015/2016. Uji validasi media ini dilakukan oleh dosen dan ahli sinematografi untuk mengetahui kelayakannya. Media video animasi untuk pembelajaran memproduksi teks laporan hasil observasi dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran teks laporan hasil observasi dengan rata-rata penilaian 83,3 atau kategori sangat baik.

Abstract

The aim of the study is to develop an short animated video as a material to produce report text on the result of observation. The study is used Research and Development as the design that carried out in five stages, namely 1) finding, 2) field testing, 3) developing product, 4) design validation, 5) product revising. Collecting data methods using interviews, questionnaires, and validation questionnaires. The data is being analyzed using qualitative description. The subject of research are Indonesian language teachers and students in Ungaran Senior High School 1, Semarang Senior High School 5, and Semarang Senior High School 11 academic year 2015/2016. Media validation test was conducted by lecturers and cinematography expert to determine eligibility of the animation. The Animation vidoes to produce report text based on observation instructional purpose has been declared fit for use as a medium of learning report text with a 83,3 scroing average or excellent category.

© 2017 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung B1 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: bismo.prasetyo159@gmail.com

p-ISSN 2252-6722 e-ISSN 2503-3476

PENDAHULUAN

Media merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran pada khususnya. Pesan pada Permendikbud Nomor 103 tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah pasal 3 ayat 2 j mengenai pemanfaatan ICT dalam pembelajaran juga dapat terpenuhi. Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan pemanfaatan ICT dalam pembelajaran adalah media video animasi. Kehadiran media pembelajaran video animasi ini dapat menjadi alternatif untuk memperoleh hasil belajar yang lebih tahan lama dibandingkan dengan hanya membaca buku teks saja.

Mayer dan Moreno (2002:88) mengemukakan bahwa animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat.

Menurut Furoidah (2009), media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media animasi memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan penggunaan film dokumenter biasa. Media animasi lebih variatif dan digemari oleh khalayak luas.

Di dalam media video animasi ditekankan juga nilai-nilai kepedulian terhadap lingkungan hidup beserta makhluk hidup di dalamnya. Indonesia merupakan negara yang memiliki jumlah keanekaragaman hayati yang tinggi. Letak Indonesia yang berada di wilayah beriklim tropis, serta wilayahnya yang terbagi atas dua zona, yaitu Zona Asia dan Zona Australia menjadikan Indonesia sebagai negara yang memiliki produktivitas tinggi dan memiliki ekosistem yang kompleks. Akan tetapi, banyak spesies hewan yang jumlahnya semakin hari semakin berkurang jumlahnya. Pada beberapa kasus yang terjadi, manusia juga ikut berperan dalam perusakan alam (dalam iwf.or.id). Sikap meremehkan dan ketidaktahuan akan pentingnya mempelajari makhluk hidup dan lingkungan sekitar, menyebabkan manusia bertindak semena-mena terhadap lingkungan.

Kondisi tersebut menjadikan penanaman nilai-nilai sikap untuk peduli terhadap lingkungan kepada siswa menjadi suatu hal yang sangat penting. Membuat suatu laporan hasil observasi bukan hanya suatu tindakan mengamati lalu dituangkan ke dalam bentuk tulisan. Namun, suatu tindakan untuk mencari informasi berdasarkan pengamatan, memperoleh manfaat, serta dapat mengambil nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara dengan siswa dan guru bahasa Indonesia SMA Negeri 1 Ungaran, SMA Negeri 5 Semarang, dan SMA Negeri 11 Semarang diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran pada materi memproduksi teks laporan hasil observasi masih belum optimal. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya, dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) pada materi memproduksi teks laporan hasil observasi, pembelajaran masih terpusat pada guru dan buku teks. Kurangnya variasi dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru, mengakibatkan siswa kurang memperhatikan materi yang diajarkan. Untuk memperoleh hasil yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian pada materi yang dipelajarinya. Faktor yang kedua adalah kesulitan siswa dalam menentukan apa yang ingin mereka tulis. Tidak jarang ketika para siswa memproduksi sebuah laporan hasil observasi, mereka mengalami kesulitan dalam menentukan objek yang akan ditulis. Memproduksi sebuah teks laporan hasil observasi harus dilakukan berdasarkan sebuah pengamatan, mengandung fakta, dan bersifat objektif. Akan tetapi, pada kenyataannya tidak semua objek atau peristiwa pada waktu tertentu, tidak dapat dihadirkan ke dalam kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan alternatif media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memproduksi teks laporan hasil observasi dengan menggunakan media video animasi bertema "Makhluk di Bumi". Peneliti akan mengkaji masalah tersebut melalui penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan Media Video Animasi untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi bagi Siswa Kelas X SMA

Teks laporan hasil observasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia hampir sama dengan *report text* dalam pembelajaran bahasa Inggris. Nidia (2012) mengatakan *report text* adalah teks yang berfungsi untuk memberikan informasi tentang suatu peristiwa atau situasi, setelah diadakan investigasi.

Kosasih (2013:48) berpendapat bahwa teks laporan hasil observasi merupakan teks yang

mengemukakan fakta-fakta yang diperoleh melalui pengamatan. Karakteristik teks laporan hasil observasi menurut Kosasih (2013:49) bertujuan memberikan pengetahuan atau informasi yang sejelas-jelasnya kepada pembaca.

Seperti halnya teks report dalam bahasa Inggris, teks laporan hasil observasi juga memiliki struktur. Menurut Mahsun (2014:21) jenis teks yang bertujuan untuk mengelompokkan jenis dan menggambarkan fenomena struktur teks yang membangunnya terdiri dari klasifikasi/definisi dan uraian-uraian bagian. Kemendikbud (2014:6) menyatakan bahwa teks laporan hasil observasi terdiri dari pernyataan umum atau klasifikasi diikuti oleh anggota atau aspek yang dilaporkan.

Terdapat tujuh unsur kebahasaan yang dibutuhkan dalam menyusun teks laporan hasil observasi. Ketujuh unsur kebahasaan tersebut, yaitu (1) rujukan kata, (2) kelompok kata, (3) kata berimbuhan, (4) deskripsi, (5) konjungsi, (6) definisi, dan (7) kebakuan kata (Kemendikbud 2013:11).

Adapun langkah-langkah dalam menyusun teks hasil observasi, yaitu: 1) memilih objek, 2) mengamati objek, 3) menentukan judul, 4) menulis klasifikasi, 5) menjabarkan deskripsi objek. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam teks laporan hasil observasi. Hal yang pertama adalah Isi berkaitan dengan penguasaan dan pengembangan topik tulisan. Organisasi berkaitan dengan struktur teks laporan hasil observasi dan kaidah kebahasaan. Kosakata berkaitan dengan kata, diksi, dan keefektifannya. Penggunaan bahasa berkaitan dengan fungsi/urutan kata, konstruksinya, dan makna dalam kalimat-kalimatnya. Sementara itu, mekanik berkaitan dengan aturan penelitian dan ejaan yang disempurnakan (EYD).

Dari beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa memproduksi teks laporan hasil observasi, ada beberapa tahapan yang perlu dilakukan. Di dalam penulisannya juga harus memperhatikan isi, struktur, kosakata, dan keefektifannya.

Prototipe Media Video Animasi Bertema “Mahluk di Bumi” untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi

Media animasi merupakan media visual. Sebagaimana halnya dengan media lain, media animasi juga berfungsi sebagai penyalur pesan dari sumber kepada penerima. Saluran yang dipakai menyangkut dengan indera penglihatan dan pendengaran. Animasi adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak, dengan

bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Flash adalah alat untuk membuat website yang interaktif dan web yang dianimasikan.

Menurut Artawan (2010), ada tiga jenis format animasi yaitu animasi tanpa sistem control, misalnya untuk pause, memperlambat kecepatan pergantian frame, zoom in, zoom out dan lain sebagainya. Animasi sistem kontrol dan animasi manipulasi langsung, dimana guru dapat berinteraksi langsung dengan kontrol navigasi.

Media animasi tergolong jenis media audio visual karena terdapat gerakan gambar dan suara. Menurut Sudrajat (2008), pembelajaran audio visual didefinisikan sebagai produksi dan pemanfaatan bahan yang berkaitan dengan pembelajaran melalui pengelihatannya dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus bergantung kepada pemahaman kata-kata dan simbol-simbol sejenis

Sementara itu, Krisnadi (2009) dalam Sahid (2012:13) menyatakan beberapa syarat yang harus dipenuhi di dalam sebuah media pembelajaran, yaitu 1) *Visible*: jelas, tingkat keterbacaan tinggi, resolusi/ketajaman grafis tinggi, mengandung suatu makna; 2) *interesting*: isi pesan sesuai dengan kebutuhan pembelajar (audien), tampilan baik dan memikat, sehingga menimbulkan rasa ingin tahu, menjaga kelangsungan proses komunikasi/interaksi/ belajar; 3) *simple*: pesan terfokus, pemilihan kata/huruf/gambar tidak mengubah makna pesan, bahasa dan tampilan lugas; 3) *useful*: sesuai dengan kebutuhan pembelajar (audien) dan tujuan pembelajaran maupun hasil belajar yang diinginkan.; 4) *accurate*: isi pesan mempunyai makna yang tepat, sesuai dengan bidang ilmu. penyampaian cermat, didasarkan pada sumber yang dapat dipertanggungjawabkan; 5) *legitimate*: isi pesan benar, disusun secara logis, mengikuti kaidah keilmuan dan masuk akal; 6) *structure*: rangkaian pesan disampaikan secara sistematis, dengan urutan-urutan yang logis dan mudah dipahami.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi seorang guru atau pelatih dalam memilih dan menggunakan media audio visual dalam menyampaikan informasi, pikiran dan pesan kepada anak didiknya. Menurut Sadiman (2003:23) dalam anonim (2009) antara lain: 1) media audio visual mempermudah orang menyampaikan dan menerima materi, pikiran dan pesan serta dapat menghindarkan salah pengertian, 2) media audio visual mendorong keinginan seseorang untuk mengetahui lebih lanjut informasi yang sedang dipelajarinya, 3) media audio visual dapat mengekalkan pengertian yang didapat, 4) media au-

dio visual sudah berkembang di masyarakat.

METODE

Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan prosedur penelitian *Research and Development* (R&D), yaitu suatu penelitian yang ditindaklanjuti dengan pengembangan. Uji coba proses tersebut dilakukan secara sistematis dan saling berkaitan. Penelitian ini merujuk pada model *Borg & Gall* dengan menyesuaikan konteks penelitian. Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran memproduksi teks laporan hasil observasi yang memanfaatkan video animasi bertema "Makhluk di Bumi" pada siswa kelas X.

Sumber data penelitian didapat dari 30 siswa kelas X dan guru bahasa Indonesia dari SMA Negeri 1 Ungaran, SMA Negeri 5 Semarang, dan SMA Negeri 11 Semarang. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode wawancara dan angket kebutuhan untuk studi pendahuluan dalam rangka identifikasi potensi dan masalah yang ada.

Tujuan pokok pembuatan angket kebutuhan ini adalah untuk memperoleh informasi yang relevan mengenai analisis kebutuhan pembuatan media pembelajaran memproduksi teks laporan hasil observasi. Peneliti menjelaskan mengenai angket yang disebar kepada siswa dan guru tersebut sehingga pemahaman pengisi angket jelas. Angket tersebut merupakan sarana responden untuk menyampaikan pendapat, gagasan serta kebutuhan terhadap media pembelajaran memproduksi teks laporan hasil observasi yang diinginkan.

Analisis data hasil penelitian terhadap kebutuhan terhadap media video animasi bertema "Makhluk di Bumi" untuk pembelajaran memproduksi teks laporan hasil observasi menggunakan teknik deskripsi kualitatif. Teknik yang digunakan dalam menganalisis data kebutuhan media pembelajaran memproduksi teks laporan hasil observasi adalah 1) menganalisis data wawancara kebutuhan guru dan angket kebutuhan siswa 2) memfokuskan data angket kebutuhan siswa dan wawancara kebutuhan guru, dan 3) mentransformasikan data mentah menjadi bentuk desain/prototipe media pembelajaran. Dari data inilah yang dikembangkan menjadi media pembelajaran memproduksi laporan hasil observasi berupa video animasi bertema "Makhluk di Bumi".

Permasalahan yang muncul berdasarkan data observasi dan wawancara dengan guru bahasa dan sastra Indonesia kelas VIII memberikan keterangan bahwa ketika pembelajaran mempro-

duksi teks laporan hasil observasi berlangsung, guru masih belum memanfaatkan sarana laptop dan lcd yang sudah tersedia di dalam kelas. Hal itu diakibatkan karena masih kurangnya media pembelajaran berbasis ICT yang tersedia. Guru hanya menggunakan buku siswa yang diberikan oleh Kemendikbud sehingga materi memproduksi teks laporan hasil observasi dianggap monoton terlalu oleh siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti dapat mencari penyelesaian yang baik untuk membantu memberikan solusi media pembelajaran yang representatif untuk materi memproduksi teks laporan hasil observasi. Hal yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan ini adalah menyusun prototipe media video animasi.

Pengembangan media pembelajaran memproduksi teks laporan hasil observasi ini memiliki visi yang ditujukan bagi guru maupun siswa kelas X. Visi tersebut yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi untuk materi memproduksi teks laporan hasil observasi bertema "Makhluk di Bumi" bagi siswa kelas X SMA sehingga dapat membantu guru dalam memberikan alternatif media pembelajaran sekaligus meningkatkan rasa cinta siswa terhadap makhluk di bumi. Adapun perencanaan media video animasi meliputi 1) pembuatan konsep, 2) merancang desain, dan 3) mengujikan prototipe kepada ahli. Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu media video animasi bertema "Makhluk di Bumi" dinyatakan layak jika rerata skor lembar validasi media lebih dari 56.

HASIL PENELITIAN

Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran video animasi bertema 'Makhluk di Bumi' untuk memproduksi teks laporan hasil observasi bagi siswa kelas X SMA yang menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran ini diperoleh dari hasil analisis angket kebutuhan siswa dan guru SMA terhadap media pembelajaran video animasi untuk pembelajaran memproduksi teks laporan hasil observasi.

Media animasi bertema "Makhluk di Bumi" untuk pembelajaran memproduksi teks laporan hasil observasi yang disusun oleh peneliti ditujukan kepada peserta didik dan guru SMA. Prinsip tersebut dibagi menjadi dua yaitu, struktur isi dan struktur penyajian. Berikut pemaparan prinsip-prinsip penyusunan media video animasi bertema "Makhluk di Bumi" untuk pembelajaran memproduksi teks laporan hasil observasi bagi siswa kelas X.

Media animasi bertema "Makhluk di Bumi" untuk pembelajaran memproduksi teks

laporan hasil observasi bagi siswa kelas X SMA dikemas dalam bentuk CD. Kemasan ini dipilih agar praktis dan mudah dalam menggandakannya. Sebagai penambah daya tarik terhadap CD media, kotak CD diberi sampul dengan gambar dan tulisan yang menarik.

Di dalam media video animasi bertema "Makhluk di Bumi" ini disampaikan contoh-contoh makhluk hidup sebagai objek pengamatan untuk memproduksi teks laporan hasil observasi. Media video animasi tersebut dapat membantu siswa untuk menyusun teks dengan memberikan contoh-contoh makhluk hidup yang semula sulit untuk dihadirkan ketika pembelajaran di dalam kelas. Visualisasi objek yang diamati akan disajikan secara cut to cut dengan variasi sudut pengambilan gambar. Hal tersebut dilakukan untuk menunjang video animasi ini sebagai media pembelajaran memproduksi teks laporan hasil observasi yang memberikan kejelasan pengetahuan kepada siswa.

Materi yang disajikan dalam tayangan media pembelajaran mengacu pada buku siswa kurikulum 2013 pembelajaran memproduksi teks laporan hasil observasi bagi siswa kelas X. Materi tersebut meliputi struktur penyusunan teks laporan hasil observasi yaitu pernyataan umum atau klasifikasi lalu diikuti oleh aspek-aspek yang dilaporkan. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi bukan sepenuhnya materi yang terdapat pada buku siswa. Pemberian materi tersebut hanya ulasan untuk mengingat materi yang sudah disampaikan oleh guru.

Setelah menyusun prototipe media pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan penilaian terhadap media pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli, yakni ahli materi memproduksi teks laporan hasil observasi dan ahli media pembelajaran diperoleh hasil penilaian sebagai berikut.

Penilaian pada aspek kemasan dan label CD media video animasi bertema "Makhluk di Bumi" untuk pembelajaran memproduksi teks laporan hasil observasi bagi siswa kelas X SMA diambil berdasarkan tiga indikator. Ketiga indikator tersebut yaitu kesesuaian warna, kesesuaian gambar, dan penataan tulisan. Pada indikator yang pertama yaitu mengenai kesesuaian warna memperoleh nilai 83,3. Pada indikator yang kedua yaitu kesesuaian gambar pada sampul memperoleh nilai 91,7. Indikator yang ketiga yaitu mengenai penataan tulisan pada sampul kemasan memperoleh nilai 83,3. Berdasarkan nilai tersebut, secara keseluruhan pada aspek sampul dan kemasan CD memperoleh nilai sebesar 86,1. Hasil tersebut diperoleh dari rata-rata ketiga indi-

kator pada aspek sampul dan kemasan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penilaian pada aspek kemasan dan label CD media video animasi bertema "Makhluk di Bumi" untuk pembelajaran memproduksi teks laporan hasil observasi tergolong baik.

Aspek kedua adalah aspek penyajian media video animasi bertema "Makhluk di Bumi" untuk pembelajaran memproduksi teks laporan hasil observasi yang diambil tiga indikator, yaitu materi, desain tampilan, penyajian dan audio visual. Penilaian unsur materi diambil berdasarkan tiga indikator, yaitu (1) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, (2) Kelengkapan materi, dan (3) Kemudahan pemahaman materi. Unsur kesesuaian materi dengan kurikulum memperoleh nilai 85,5, unsur kelengkapan materi memperoleh nilai 73,3, unsur kemudahan pemahaman materi memperoleh nilai 85,5.

Pada indikator penyajian audio visual terdapat tiga unsur yang terdapat di dalamnya. Ketiga unsur tersebut diantaranya (1) penyajian musik latar/*background*, (2) komposisi pencahayaan, dan (3) kesesuaian efek dan transisi. Unsur penyajian musik latar memperoleh nilai sebesar 83,5, unsur komposisi pencahayaan memperoleh nilai sebesar 83,5, dan unsur efek dan transisi memperoleh nilai 83,5.

Uji validasi terhadap efektivitas media pembelajaran ini diperoleh tiga indikator yaitu, kemudahan pengguna, kemudahan pemahaman, dan kemudahan penggandaan. Nilai yang diperoleh dari indikator kemudahan penggunaan yaitu 82,5, kemudahan pemahaman memperoleh nilai 67,5, dan kemudahan penggandaan memperoleh nilai 82,5. Hasil rata-rata dari ketiga indikator dari aspek efektivitas media pembelajaran yaitu 77,5. Maka, dapat disimpulkan bahwa efektivitas media pembelajaran sudah cukup baik.

Berdasarkan tahap validasi media diketahui bahwa media video animasi telah sesuai dengan prinsip-prinsip yang telah dihasilkan pada hasil penelitian akan dibahas dengan teori pengembangan media menurut Krisnadi (2009). Ulasan lengkap mengenai pembahasan prinsip-prinsip pengembangan media animasi bertema "Makhluk di Bumi" untuk pembelajaran memproduksi teks laporan hasil observasi mengacu pada prinsip VISUALS, yaitu *visible, simple, use-full, accurate, legitimate*, dan *structure*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, karakteris-

Tabel Prinsip-Prinsip Media Video Animasi Bertema “Makhluk di Bumi” untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi bagi Siswa Kelas X SMA

No	Prinsip Pengembangan Media	Prinsip Media Animasi yang Dihasilkan
1	Visible	Media Animasi disusun dengan warna yang netral, sehingga mata pengguna tidak mudah lelah. Font yang digunakan adalah <i>Palatino Linotype</i> dengan ukuran 16.
2	Interesting	Daya tarik media animasi terletak pada penggunaan animasi yang dinamis. Berbeda dengan media sebelumnya yang menggunakan powerpoint dan gambar-gambar statis.
3	Simple	Media Animasi dikembangkan agar mudah dipergunakan, yaitu dengan pemutar video yang sudah dimiliki oleh laptop/komputer dan lcd.
4	Usefull	Media animasi disusun dengan materi-materi yang sudah terdapat di dalam buku teks siswa. Media ini juga bermanfaat untuk mengatasi permasalahan yang dialami guru dan siswa dalam menghadirkan objek pengamatan yang sulit dihadirkan ke dalam kelas.
5	Accurate	Keakuratan media terbukti dari penilaian ahli. Selain itu, juga dinilai berdasarkan kesesuaian materi dan sasaran pengguna media.
6	Legitimate	Media Animasi dikembangkan berdasarkan sumber-sumber yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.
7	Structure	Pengaplikasian informasi yang ada dalam media disusun secara sistematis mulai dari tampilan awal, informasi, dan penutup.

tik media animasi bertema “Makhluk di Bumi” untuk pembelajaran memproduksi teks laporan hasil observasi adalah (1) sistemik, (2) jelas dan menarik, (3) mudah untuk digunakan, dan (4) mudah untuk disebarluaskan. Prinsip-prinsip pengembangan media animasi bertema “Makhluk di Bumi” untuk pembelajaran memproduksi teks laporan hasil observasi bagi siswa kelas X SMA meliputi kaidah isi dan kaidah penyajian. Kaidah isi meliputi dua aspek, yaitu (1) aspek materi, dan (2) aspek motivasi. Sementara itu, kaidah penyajian meliputi (1) animasi, (2) tampilan, (3) iringan musik, dan (4) pengemasan.

Prototipe media animasi bertema “Makhluk di Bumi” untuk pembelajaran memproduksi teks laporan hasil observasi bagi siswa

kelas X SMA ini disusun menggunakan program *adobe after effect cs 5* yaitu sebuah perangkat lunak yang menghasilkan animasi dan video editing. Video yang dihasilkan dapat dijalankan dalam komputer dan laptop yang memiliki fasilitas pemutar video. Diharapkan dengan adanya pengembangan media video animasi ini dapat meningkatkan minat siswa untuk lebih giat mempelajari teks laporan hasil observasi dan meningkatkan kreativitas guru untuk menciptakan media berbasis ICT lain

Daftar Pustaka

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
 Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Kemdikbud. 2014. *Bahasa Indonesia: Ekspresi Diri dan Akademik Kelas X*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemdikbud.
- Furoidah, M. F. 2009. "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VII". 19 Januari 2016. <http://www.karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/TEP/article/view/4793>.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Artawan. 2010. "Peningkatan Motivasi Belajar Biologi Melalui Media Animasi". 27 Februari 2016. <http://www.4wank.wordpress.com/2008/05/16/penggunaan-media-gambar/media-koputer>.
- Kosasih, Engkos. 2013. *Cerdas Berbahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Mayer, Richard dan Roxana Moreno. 2002. "Animation as an Aid to Multimedia Learning". *Educational Psychology Review*, Vol.14 No.1, hal 87.
- Siroj, M.B.. 2012. Keefektifan Flip Over Pelangi dalam Meningkatkan Kemampuan Penggunaan Ejaan Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1).
- Sahid. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Yogyakarta: UNY.