



PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN TENTANG TATA KRAMA BAHASA ANAK DI SEKOLAH DASAR

Siti Maelani Rahayu¹, Rini Marlina², Cintia Ira Wahyuni³, Fuad Hasan⁴, Rana Gustian Nugraha^{*5}
^{1,2,3,4,5}Universitas Pendidikan Indonesia

Article Info

Article history:

Submitted : 07/05/2024

Accepted : 30/05/2024

Published : 11/09/2024

Keywords:

Intersection

Animated Video

Language pattern

ABSTRACT

As the times progress, the awareness of good and correct language especially in the SD is declining. Therefore, the aim of the study is to develop an interesting and effective learning animation video to convey the mathematics of SD students. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model approach. This phase produces an animated learning video using the Capcut application and some of the Pinterest elements, along with the material about the language architecture. Product development is done with material from pinterest and developed using capcut, followed by media expert validation. Implementation is done through trials of individuals, large groups, and small groups. The evaluation confirmed the validity and validity of video animation as a suitable learning medium for use in primary school with the material approval rate reaching 94.10% individual test (very qualified), 92.57% small group test (highly qualified) and 86.45% large group test. (very qualified). The results of this research have contributed to the development of effective and attractive learning media for elementary school students.

Corresponding Author:

Rana Gustian Nugraha.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang,

Jl. Mayor Abdurahman No.211, Kotakaler, Kec.Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat, 45322 Indonesia.

E-mail: ranaagustian@upi.edu

How to Cite:

Rahayu, S.M., Marlina, R., Wahyuni. C.I., Hasan, F., Nugraha, R.G. (2024). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Tentang Tata Krama Bahasa Anak di Sekolah Dasar. Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK), 18 (2), 298-312



1. PENDAHULUAN

Anak-anak mempelajari cara berkomunikasi dan berbahasa dengan orang lain melalui berbagai metode, meskipun mereka memiliki perbedaan individual dalam cara mereka melakukannya. Pengetahuan tentang perkembangan bahasa anak, baik secara lisan maupun tulisan, serta pemahaman tentang perbedaan individual dalam pemerolehan bahasa, sangat penting dalam pembelajaran bahasa anak, terutama saat mereka mulai belajar membaca dan menulis. Oleh karena itu, perkembangan bahasa dan komunikasi anak harus diperhatikan dengan serius oleh pendidik dan orang tua, karena merupakan aspek penting dari tahapan perkembangan anak. Ini menjelaskan mengapa calon guru sekolah dasar perlu memiliki pemahaman yang kuat tentang konsep-konsep terkait dengan perkembangan dan pemerolehan bahasa anak.

Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan potensi mereka dalam hal spiritualitas, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pada intinya, pendidikan mendorong individu untuk mengembangkan diri mereka agar dapat menghadapi perubahan yang disebabkan oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan Pancasila merupakan suatu pendekatan edukatif yang bertujuan untuk menyampaikan, mengajarkan, dan menginternalisasikan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila kepada individu maupun masyarakat. Pancasila sebagai dasar negara Indonesia mengandung lima prinsip utama yang menjadi landasan filosofis dan ideologis bangsa, yaitu Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan, dan Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia. Pendidikan Pancasila bukan hanya tentang pengetahuan teoritis mengenai nilai-nilai Pancasila, tetapi juga tentang penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendidikan Pancasila, individu diajarkan untuk memahami pentingnya toleransi, keadilan, persatuan, dan semangat gotong royong dalam membangun masyarakat yang berkeadilan dan beradab.

Kesantunan adalah norma perilaku yang ditetapkan dan diterima oleh masyarakat tertentu, sehingga kesantunan sekaligus menjadi persyaratan perilaku sosial yang diterima. Karena itu, kesantunan ini biasanya disebut sebagai "tatakrama". Tanda verbal atau tata cara berbahasa menunjukkan kesantunannya dalam berkomunikasi. Ketika kita berkomunikasi, kita tidak boleh hanya menyampaikan ide-ide yang kita pikirkan; tatacara berbahasa kita harus sesuai dengan budaya masyarakat tempat kita tinggal, dan penggunaan bahasa kita harus sesuai dengan budaya masyarakat tempat kita tinggal. Jika tatacara berbahasa seseorang tidak sesuai dengan norma-norma budaya, dia akan dipandang negatif atau bahkan dianggap tidak berbudaya. Oleh karena itu, kesantunan bahasa harus diperhatikan. Tidak ada aturan kesantunan yang jelas dalam bahasa Indonesia, tetapi ada aturan dasar untuk berkomunikasi secara santun. Berkomunikasi secara santun harus mempertimbangkan prinsip kerja sama seperti kualitas, kuantitas, relevansi, dan cara. Selain itu, harus mempertimbangkan kesantunan dan menghindari penggunaan kata-kata yang tidak pantas, eufimisme, dan kata-kata honorif.

Tata Krama merupakan ilmu pendidikan dasar yang wajib dimiliki oleh seluruh anak didik pada tingkat awal. Anak usia dini merupakan usia yang tepat untuk diberikan segala stimulus dalam segala hal termasuk tata krama. Anak-anak harus ditanamkan moral agar mereka dapat menjadi orang yang baik dengan dimulai dengan hal-hal yang paling dasar. Untuk membentuk karakter dan tata krama yang baik, pendidikan sangat penting. Sekolah adalah tempat penting bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan yang sangat berguna untuk kehidupan mereka di masa depan. Akibatnya, sekolah, terutama di Indonesia, terdiri dari beberapa tahapan. Di Indonesia, nilai sering dianggap lebih penting daripada pengetahuan atau

ilmu. Selain itu, saat ini terjadi masalah penurunan kualitas moral bangsa, yang mencakup perilaku sopan santun yang seharusnya ada dalam kehidupan setiap orang. Salah satu mata pelajaran pendidikan di Indonesia adalah Pendidikan Kewarganegaraan, yang menjelaskan tentang perilaku sopan santun, tata krama, dan karakter.

Akhir-akhir ini sering melihat anak-anak bermain berkelompok di sekolah atau di luar lingkungan sekolah bersama teman-temannya sambil mengucapkan kata-kata kasar tanpa alasan. Meski seharusnya anak-anak masih dalam keadaan polos dan tidak boleh terpapar pada hal-hal negatif, namun tak jarang kita menjumpai anak-anak yang mengungkapkan ekspresi kasar saat bermain bersama. Hal ini tidak pantas dan tidak boleh diucapkan atau didengar oleh anak seusianya. Namun, penggunaan kata-kata kasar dianggap wajar bagi mereka dan sering kali dipengaruhi oleh interaksinya dengan teman, keluarga, dan lingkungan. Teman yang menggunakan kata-kata kasar dapat mempengaruhi orang lain untuk melakukan hal yang sama, dan mereka mungkin menjadi terbiasa menggunakan kata-kata kasar. Bahasa merupakan alat komunikasi yang penting dan landasan pendidikan. Anak-anak perlu memahami bahasa yang baik agar dapat memahami informasi, berinteraksi dengan guru dan orang lain serta berkomunikasi. Peran orang tua dan guru sangat penting dalam perkembangan bahasa anak. Memberikan contoh penggunaan bahasa yang benar dan tepat melalui dialog dan komunikasi yang baik. Bahasa merupakan cara mengkomunikasikan pikiran dan perasaan kepada orang lain dengan menggunakan tanda dan simbol yang mengikuti aturan tata bahasa tertentu. Memahami perkembangan bahasa anak merupakan hal yang sangat penting bagi orang tua dan guru, khususnya guru sekolah dasar. Hal ini penting untuk memberikan landasan yang baik bagi orang tua dan guru dalam memahami dan mendukung perkembangan bahasa pada siswa sekolah dasar.

Untuk mengatasi masalah tata karma berbahasa peserta didik yang kurang baik di sekolah Dasar. Peneliti memilih media pembelajaran yang dianggap relevan, yaitu media video animasi. Hal ini karena media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran nilai-nilai pancasila.

2. METODE

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran video animasi dengan menggunakan “Pengembangan video pembelajaran animasi tentang tata krama bahasa anak di sekolah dasar” sebagai bahan ajar. Pada penelitian ini menggunakan R7D (Research and Development) dengan model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Penelitian dengan menggunakan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian dari peserta didik sekolah dasar di kelas tinggi yaitu kelas IV dengan uji individu 10 orang, kelompok kecil 20 orang, dan kelompok besar 40 orang dengan jumlah 70 orang. Melibatkan satu orang validator yang ahli dalam media dan materi tentang pancasila. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah angket yaitu angket validasi ahli dan angket respon peserta didik. Penelitian ini dilakukan pada bulan februari sampai dengan bulan april.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

➤ Analisis (Analyze)

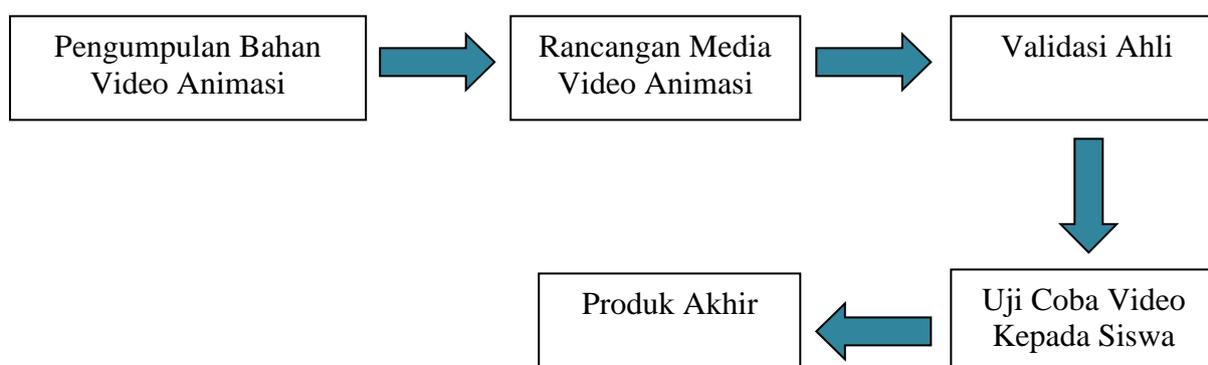
Analisis adalah tahap pertama. Di sini, masalah diidentifikasi, dipilih masalah mana yang akan diteliti, dan ditentukan jalan keluar yang sesuai. Dengan demikian, tahap analisis akan menghasilkan pengetahuan tujuan yang berguna untuk digunakan selama tahap desain (Ghani & Daud, 2018). Sangat penting untuk mengajarkan analisis karena dapat membantu memilih pengetahuan yang harus pelajari serta sikap asli mereka (Ummu Nasibah et.al, 2015).

Analisis yaitu proses mengidentifikasi masalah di lokasi penelitian. Dalam penelitian ini, tahapan analisis mencakup pengumpulan data tentang masalah pembelajaran dan tata krama berbahasa. Kemudian, melalui analisis kebutuhan, diidentifikasi penyebab masalah. Pada langkah ini, peneliti menganalisis beberapa hal, termasuk:

- a. Melakukan identifikasi awal keadaan di lingkungan sekolah serta masalah yang muncul terkait pemahaman tata krama berbahasa yang baik.
- b. Melakukan analisis kebutuhan media layanan yang dapat membantu proses layanan orientasi dalam menyampaikan informasi
- c. Menganalisis konsep media yang akan dikembangkan
- d. Menganalisis tujuan pengembangan.

Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar yang berada di kabupaten Sumedang pada siswa kelas tinggi lebih tepatnya kelas IV. Dengan uji individu 10 siswa, kelompok kecil 20 siswa, dan kelompok besar 40 siswa.

Tabel.1



Pengembangan ini dirancang untuk menampilkan tulisan (teks), gambar berwarna, dan suara, dan animasi, membuat materi audio visual menarik peserta didik. Dikembangkan kemudian dievaluasi melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi Pancasila dan diikuti dengan uji coba kepada peserta didik, yang terdiri dari uji coba individu, kelompok kecil, dan kelompok besar. Video animasi divalidasi oleh para ahli untuk memastikan aspek isi yang tepat, desain pembelajaran, dan media pembelajaran. Mereka juga diuji pada pengguna untuk memastikan bahwa kontennya jelas, menarik, mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi, dan mudah digunakan.

Ahli media dan ahli materi Pancasila menilai apakah konten yang dikembangkan sesuai dengan tujuan dan sifat materi yang dikembangkan, serta apakah desain pembelajaran yang digunakan efektif dalam meningkatkan kesadaran peserta didik. Setelah validasi oleh ahli, video animasi ini diuji pada pengguna, yaitu peserta didik, untuk memastikan bahwa kontennya jelas, menarik, mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi, dan mudah digunakan. Uji coba ini dilakukan dengan melibatkan siswa dalam tiga tingkat, yaitu uji coba individu, kelompok kecil, dan kelompok besar (Manisa et al., 2017). Hasil uji coba ini digunakan untuk mengetahui apakah video animasi ini efektif dalam meningkatkan kesadaran peserta didik tentang Pancasila dan apakah peserta didik dapat menggunakan media ini dengan mudah dan efektif.

Perkembangan sosial dan emosional peserta didik di sekolah dasar merupakan tahap penting dalam membentuk perilaku dan sikap mereka di masa yang akan datang. Tetapi akhir-akhir ini peristiwa anak-anak terbiasa berbicara kasar atau menggunakan bahasa yang kurang pantas dapat ditemukan di lingkungan sekolah dasar sehingga kurangnya tata krama berbahasa. Kejadian ini menimbulkan kekhawatiran bagi para orang tua, guru, dan juga bagi masyarakat

umum, karena hal ini berdampak pada perkembangan karakter dan lingkungan sekolah yang kondusif.

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perilaku kurang nyata karena berbahasa pada peserta didik sekolah dasar antara lain yaitu pengaruh dari media, kurang tepatnya pola asuh di rumah, pengaruh teman sebaya, dan lingkungan social lainnya. Dari pengaruh media terutama televisi dan internet, selain itu pola asuh kurang memperhatikan penggunaan bahasa yang baik juga dapat mempengaruhi. Selain itu, pola asuh di rumah juga memiliki peran penting, di mana kurangnya perhatian terhadap penggunaan bahasa yang baik dan benar dapat merangsang anak untuk meniru bahasa kasar yang mereka lihat atau dengar di lingkungan sekitarnya. Kurangnya sopan santun dapat ditunjukkan dari sikap dan perilaku anak. Anak yang berperilaku buruk cenderung memiliki anak yang berperilaku buruk. Di antara kebiasaan buruk yang terjadi di sekolah termasuk tidak menghargai guru, bertingkah laku tidak sopan terhadap guru, dan memperlihatkan sikap tidak sopan terhadap temannya. Sikap peserta didik yang tidak memiliki tata krama atau sopan santun terlihat ketika mereka berkelahi dengan teman, bertingkah laku tidak sopan, atau tidak memperhatikan guru mereka. Apabila dibiarkan terus menerus, hal ini dapat menyebabkan sikap yang kurang baik. Ada berbagai faktor atau hal yang bisa mempengaruhi tata krama pada anak. Menurut Notosoedirdjo & Latipun (2011) menyatakan bahwa sikap dan perkembangan anak dipengaruhi oleh gaya hidup keluarga. Karena kesibukan kerja orang tua saat ini, mereka kurang memperhatikan perkembangan perilaku anak mereka. Pencapaian tata krama anak juga dipengaruhi oleh peran guru dan lembaga pendidik. Masalahnya adalah guru biasanya berkonsentrasi pada hasil akademik.

Selain media dan pola asuh, pengaruh dari teman sebaya juga dapat berkontribusi pada kurangnya tata krama berbahasa di kalangan peserta didik sekolah dasar. Anak-anak cenderung meniru perilaku dan bahasa dari teman-teman mereka, terutama jika mereka melihatnya sebagai bentuk popularitas atau cara untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Tidak hanya itu, lingkungan sosial yang lebih luas juga dapat memainkan peran dalam membentuk perilaku berbahasa anak-anak. Lingkungan di mana anak-anak tumbuh dan berkembang, seperti lingkungan tempat tinggal atau lingkungan sekitar sekolah, dapat memengaruhi norma dan nilai yang mereka terima dan terapkan dalam interaksi sehari-hari mereka.

Dalam mengatasi masalah kurangnya tata krama berbahasa di kalangan peserta didik sekolah dasar, penting bagi semua pihak yang berkepentingan, termasuk orang tua, guru, dan masyarakat umum, untuk bekerja sama dalam memberikan pembinaan dan pengawasan yang tepat. Selain itu, perlunya penyuluhan dan pendidikan kepada anak-anak tentang pentingnya menggunakan bahasa yang sopan dan pantas dalam berkomunikasi itu juga tidak bisa diabaikan.

Pembuatan artikel ini didorong oleh kebutuhan untuk memberikan kontribusi pada proses pembentukan karakter anak sejak dini. Melalui pendidikan etika dan moral yang ditanamkan sejak usia sekolah dasar, diharapkan anak-anak dapat mengembangkan sikap dan nilai-nilai yang positif untuk dijadikan dasar dalam menjalani kehidupan dewasa. Salah satu aspek penting dalam pendidikan ini adalah pengembangan keterampilan sosial, termasuk pemahaman dan penerapan tata krama bahasa yang baik dan sopan. Dengan memahami bagaimana berkomunikasi dengan baik dan menghormati orang lain, anak-anak dapat mencegah perilaku yang buruk dan memperkuat hubungan interpersonal yang sehat, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

Artikel ini juga bertujuan untuk memberikan panduan dan arahan kepada tenaga pengajar dan orang tua dalam membimbing anak-anak dalam menggunakan bahasa yang baik dan benar. Tenaga pengajar dapat menggunakan informasi dan saran yang disajikan dalam artikel ini sebagai referensi untuk merancang program pembelajaran yang lebih efektif dalam mengajarkan tata krama berbahasa kepada peserta didik. Di sisi lain, orang tua maupun guru

juga dapat memanfaatkan artikel ini sebagai panduan dalam memberikan dorongan dan pemahaman kepada anak-anak tentang pentingnya berkomunikasi dengan sopan dan menghargai orang lain. Melalui pemahaman ini juga diharapkan lebih baik tentang pentingnya tata krama berbahasa dan komunikasi yang baik, serta dapat tercipta lingkungan belajar yang lebih kondusif dan mendukung bagi perkembangan anak-anak secara holistik.

Video animasi pembelajaran adalah video animasi yang berisi materi yang berbahasa yang baik. Ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik sekolah dasar karena menarik dan cocok untuk peserta didik sekolah dasar. Animasi adalah media, kata Faris (dalam Sadirman, 2011). Tidak hanya dunia animasi yang dapat dipengaruhi oleh kemampuan media untuk mengubah sesuatu, mulai dari imajinasi, ide, konsep, hingga visual.

Membuat versi digital karena untuk memudahkan edukasi terhadap peserta didik yang dimana video animasi tersebut dapat diakses dengan mudah dimana saja mereka berada, tidak hanya di lingkungan sekolah. Video ini termasuk suatu bahan edukasi secara tidak langsung kepada anak karena isi video berbasis animasi yang dimana video ini menarik dan mungkin tidak membosankan bagi peserta didik sekolah Dasar. Selain itu, pembuatan versi digital dari video animasi juga bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas pendidikan bagi peserta didik. Dengan adanya video animasi yang dapat diakses secara digital, peserta didik tidak hanya dapat mengaksesnya di lingkungan sekolah, tetapi juga di rumah atau di tempat lain yang mereka inginkan. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan fleksibel, sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka.

Selanjutnya, video animasi pembelajaran juga memberikan pendekatan yang lebih menyenangkan dalam pembelajaran. Dengan menggabungkan elemen visual dan audio yang menarik, video animasi dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Ini dapat membantu mengurangi kejenuhan dan kebosanan dalam belajar, sehingga peserta didik lebih terlibat dan fokus dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, versi digital dari video animasi juga memungkinkan penggunaan teknologi sebagai alat pendukung pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, penggunaan media digital dalam pembelajaran telah menjadi hal yang umum. Penggunaan video animasi pembelajaran dalam format digital tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi era digital yang semakin maju.

Dengan demikian, pembuatan versi digital dari video animasi pembelajaran merupakan langkah yang penting dalam meningkatkan kualitas dan aksesibilitas pendidikan. Melalui kombinasi antara daya tarik visual animasi, kemudahan akses digital, dan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, diharapkan video animasi pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar peserta didik sekolah dasar.

Analisis kebutuhan pembelajaran tata krama berbahasa untuk anak-anak usia sekolah dasar menyoroti pentingnya menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Dengan memperhatikan target peserta didik yang masih dalam tahap pembelajaran yang mendasar, menggunakan media pembelajaran yang tepat menjadi hal krusial. Diperlukan karakter animasi yang ramah dan menghibur, video yang menarik, serta dukungan dari software editing, sound effect, dan musik untuk menciptakan atmosfer yang menginspirasi belajar.

Tujuan pembelajaran yang jelas adalah memfasilitasi pemahaman tentang tata krama berbahasa dengan cara yang menyenangkan bagi anak-anak. Oleh karena itu, penyajian materi harus disesuaikan dengan minat dan kebutuhan mereka. Karakter animasi dapat dijadikan sebagai mediator yang ramah, menjelaskan konsep tata krama dengan bahasa yang mudah dipahami. Video singkat yang memperlihatkan contoh kasus atau situasi sehari-hari juga bias meningkatkan daya tarik pembelajaran. Dengan memanfaatkan sumber daya seperti software editing untuk membuat animasi yang menarik dan video yang interaktif, serta menambahkan elemen sound effect dan musik yang mendukung, pembelajaran tata krama berbahasa dapat

menjadi lebih hidup dan mengasyikkan bagi anak-anak. Dengan demikian, mereka tidak hanya belajar aturan-aturan dasar berbahasa, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi mereka dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

➤ **Desain (Design)**

Dalam penelitian ini, desain adalah tahap pembuatan media pembelajaran. Tahap ini mencakup pembuatan alur navigasi media dan rancangan tampilan media yang akan dikembangkan. Desain media disesuaikan dengan fitur dan persyaratan masalah. Pengembangan dan pemilihan media pembelajaran adalah langkah penting dalam proses desain system bimbingan dan konseling ini.

Dalam penelitian ini, desain adalah tahap pembuatan media pembelajaran. Tahap ini mencakup pembuatan alur navigasi media dan rancangan tampilan media yang akan dikembangkan. Desain media disesuaikan dengan fitur dan persyaratan masalah. Pengembangan dan pemilihan media pembelajaran adalah langkah penting dalam proses desain video animasi yang berisi tentang tata krama berbahasa. Produk pengembangan ini terdiri dari media audio visual yang menggabungkan ide-ide dari keadaan disekitar penulis untuk membantu dalam pelaksanaan tata krama berbahsa yang baik pada anak usia sekolah dasar, khususnya dalam penyampaian informasi tentan. Desain media audio visual menggabungkan informasi tentang bimbingan dan konseling dengan cara yang disesuaikan dengan perkembangan zaman, seperti peserta didik milenial.

Desain pembelajaran tata krama berbahasa untuk anak-anak sekolah dasar direncanakan menggunakan format video animasi. Dalam desain ini, terdapat lima karakter animasi yang mewakili berbagai usia dan jenis kelamin, memastikan representasi yang inklusif bagi seluruh penonton. Skenario yang disusun bertujuan untuk mengilustrasikan pentingnya tata krama berbahasa dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari yang relevan bagi anak-anak, seperti berinteraksi dengan teman sekelas, guru, atau anggota keluarga. Storyboard menjadi landasan penting dalam desain ini, dengan menggambarkan urutan adegan yang akan disajikan dalam video animasi. Setiap adegan direncanakan dengan cermat untuk memastikan pesan tentang tata krama berbahasa tersampaikan secara jelas dan menarik. Audio juga menjadi fokus, dengan dialog yang disusun agar mudah dipahami oleh anak-anak dan mendukung narasi visual. Penggunaan sound effect yang tepat dan musiklatar yang menghidupkan suasana juga menjadi bagian penting dalam meningkatkan pengalaman belajar anak-anak.

Dengan memperhatikan semua elemen desain tersebut, video animasi ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi anak-anak sekolah dasar. Dalam setiap adegannya, mereka tidak hanya akan diajak untuk mengamati, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam memahami dan mempraktikkan tata krama berbahasa, membantu mereka menginternalisasi nilai-nilai komunikasi yang baik sejak dini.

➤ **Pengembangan (Develop)**

Produk pengembangan ini terdiri dari media audio visual yang menggabungkan ide-ide dari keadaan disekitar penulis untuk membantu dalam pelaksanaan tata krama berbahsa yang baik pada anak usia sekolah dasar, khususnya dalam penyampaian informasi tentan. Desain media audio visual menggabungkan informasi tentang bimbingan dan konseling dengan cara yang disesuaikan dengan perkembangan zaman, seperti peserta didik milenial.

Dengan cara yang sama seperti rancangan media pada tahap desain, tahap pengembangan adalah tahap pembuatan media. Tahap produksi media dalam penelitian ini adalah tahap pengembangan. Selain itu, pada tahap ini, media direvisi oleh ahli media dan ahli materi untuk memperbaikinya, kemudian divalidasi. Dalam tahap pengembangan, tindakan berikut dilakukan:

Analisis dan perencanaan desain yang telah dilakukan telah mencapai tahap pengembangan ini. Kemudian dibuat produk audio visual berupa video animasi tentang tata krama berbahasa.

Pengembangan pembelajaran tata krama berbahasa untuk anak-anak sekolah dasar melibatkan beberapa tahapan penting. Tahap pertama adalah mencari karakter animasi, yang melibatkan proses mencari dan menyesuaikan karakter-karakter yang akan menjadi bagian dari video animasi. Setiap karakter harus dirancang dengan cermat untuk mencerminkan keragaman usia dan jenis kelamin agar semua anak dapat merasa terwakili. Selanjutnya, perekaman suara menjadi langkah kunci dalam menghasilkan dialog dan sound effect yang sesuai. Dialog harus dirancang dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami oleh anak-anak, sementara sound effect akan menambahkan dimensi realisme dan keceriaan pada animasi. Setelah itu, animasi dilakukan untuk menghidupkan karakter-karakter animasi dan membuat gerakan yang menggambarkan situasi dan interaksi yang diinginkan.

Editing menjadi tahap penting selanjutnya, di mana video, audio, dan teks digabungkan menjadi satu kesatuan yang utuh. Proses editing harus memastikan bahwa setiap elemen mendukung pesan pembelajaran secara efektif. Terakhir, dalam tahap post-production, efek visual dan suara tambahan ditambahkan untuk meningkatkan kualitas keseluruhan video animasi. Setiap detail dievaluasi dan disempurnakan untuk memastikan bahwa video siap disajikan kepada target audiens dengan kualitas yang maksimal. Dengan demikian, melalui proses pengembangan yang cermat ini, pembelajaran tata krama berbahasa dapat disajikan secara menarik dan efektif kepada anak-anak sekolah dasar.

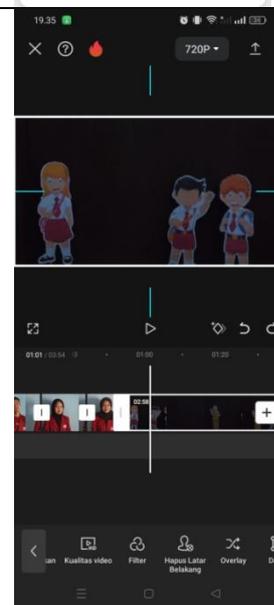
Tabel.2

<p>Pertama, mencari karakter yang akan digunakan untuk bahan media pembelajaran yang berupa video animasi. Setelah itu di cetak untuk selanjutnya di temple pada kardus yang telah dibentuk sesuai karakter dan dikasih pegangan.</p>	
<p>Langkah kedua, membuat video animasi.</p>	

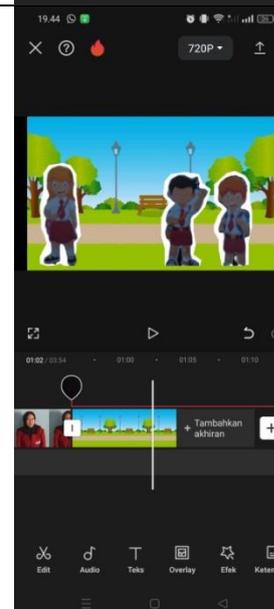
Ketiga, pembuatan cover video dengan cara editing foto semuakarakter yang ada di video tersebut menggunakan canva.



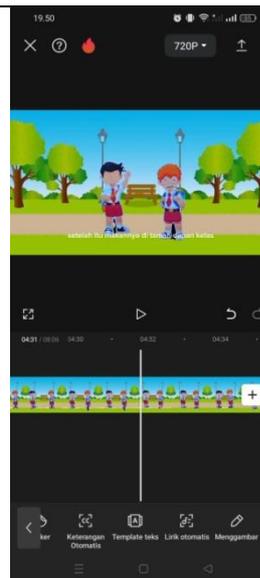
Keempat, setelah itu mulai edit video, masukan video pengenalan diri dan karakter apa yang diperankan.



Kelima, setelah selesai gabungkan video tentang tata karma berbahasa yang tadi di buat dan hapus latar belakangnya. Juga tambahkan background yang digunakan kemudian atur kecerahan video yang sesuai dengan background tersebut.



Terakhir, tambahkan suara atau dialog supaya terdengar jelas dan tambahkan juga teks pada video dilengkapi backsound yang menarik.



Langkah-langkah yang dilakukan setelah proses validasi akan dievaluasi oleh para ahli dan tanggapannya akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan agar produk yang dikembangkan menjadi lebih baik dan lebih layak. Dalam proses evaluasi pembelajaran tata krama berbahasa, tiga aspek utama harus dipertimbangkan. Pertama, efektivitas video harus dievaluasi untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai. Hal ini melibatkan penilaian terhadap sejauh mana video berhasil menyampaikan konsep tata krama berbahasa kepada anak-anak sekolah dasar dengan cara yang jelas dan mudah dipahami. Evaluasi efektivitas ini mencakup pemahaman peserta didik tentang materi yang disampaikan dan kemampuan mereka untuk mengaplikasikan konsep tersebut dalam situasinya. Kedua, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran juga perlu dinilai. Video animasi harus mampu menarik dan memotivasi peserta didik untuk belajar tata krama berbahasa. Evaluasi keterlibatan ini dapat dilakukan melalui pengamatan terhadap tingkat partisipasi peserta didik selama menonton video, tingkat konsentrasi mereka, serta respons positif yang ditunjukkan terhadap konten yang disajikan. Semakin tinggi tingkat keterlibatan peserta didik, semakin efektif pula pembelajaran tersebut.

Terakhir, kualitas video harus dievaluasi dari segi visual, audio, dan konten. Aspek visual mencakup kejelasan animasi dan desain karakter, sementara aspek audio melibatkan kualitas dialog, sound effect, dan musik latar. Evaluasi konten juga penting untuk memastikan bahwa informasi yang disampaikan relevan dan akurat. Dengan melakukan evaluasi menyeluruh terhadap efektivitas, keterlibatan, dan kualitas video, pengembang dan pengajar dapat membuat penyesuaian yang diperlukan untuk meningkatkan pengalaman belajar anak-anak sekolah dasar dalam memahami tata krama berbahasa.

Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran tata krama berbahasa, rekomendasi pertama adalah melakukan revisi pada video berdasarkan hasil evaluasi. Ini melibatkan peninjauan kembali tujuan pembelajaran dan memperbaiki bagian-bagian yang mungkin kurang jelas atau kurang menarik bagi peserta didik. Revisi ini dapat mencakup perbaikan pada konten, penyempurnaan visual dan audio, serta penyesuaian dalam skenario atau story telling agar lebih menarik dan relevan bagi anak-anak sekolah dasar.

Dengan menyediakan beragam media pembelajaran, peserta didik dapat memiliki pengalaman belajar yang lebih beragam dan menarik, memungkinkan mereka untuk menyerap materi dengan lebih baik. Terakhir, melakukan sosialisasi dan pelatihan kepada guru tentang penggunaan video animasi menjadi langkah penting. Guru bisa berbagi pengalaman dan praktik terbaik dalam menggunakan media pembelajaran interaktif seperti video animasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Dengan implementasi rekomendasi ini,

pembelajaran tata krama berbahasa dapat menjadi lebih efektif dan menarik bagi anak-anak sekolah dasar.

➤ **Implementasi (Implement)**

Setelah itu, perencanaan dilakukan untuk menentukan dan membuat bahan ajar yang akan dikembangkan. Pengembangan dan implementasi adalah tahap berikutnya, yang mencakup uji validasi dan revisi oleh para ahli (Juliana et al., 2016).

Implementasi adalah proses nyata untuk menerapkan alat pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Indikator yang tidak memenuhi presentase akan direvisi dan divalidasi kembali berdasarkan hasil validasi ahli. Produk media pembelajaran dapat di uji dalam skala kecil jika sudah layak dan memerlukan sedikit perubahan. Uji coba kepada peserta didik dilakukan untuk mengetahui apakah itu praktis dan efektif. Peserta didik disarankan untuk berkomentar tentang media pembelajaran yang telah disediakan.

Untuk mengetahui persentase kelayakan antara isi audio visual dan materi yang akan disampaikan. Implementasi pembelajaran tata krama berbahasa untuk anak-anak sekolah dasar dimulai dengan tahap distribusi. Video animasi yang telah selesai diproduksi akan disebarluaskan melalui berbagai platform, baik online maupun offline, untuk memastikan aksesibilitasnya kepada target audiens. Dengan menjangkau lebih banyak peserta didik melalui platform online, seperti situs web pendidikan atau saluran media sosial, serta distribusi fisik melalui sekolah atau perpustakaan, pesan pembelajaran dapat lebih luas disampaikan. Selanjutnya, penggunaan video animasi ini dapat dilakukan dalam berbagai konteks pembelajaran, seperti diputar di kelas atau diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran lainnya. Guru dapat menggunakan video ini sebagai alat bantu untuk menyampaikan konsep tata krama berbahasa dengan cara yang menarik dan interaktif. Selain itu, video animasi ini juga bias menjadi sumber pembelajaran mandiri bagi peserta didik di rumah, meningkatkan fleksibilitas dalam proses pembelajaran.

Di mana respon dan hasil belajar peserta didik diamati setelah menonton video. Guru dapat mengamati apakah peserta didik menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang tata krama berbahasa setelah melalui pembelajaran menggunakan video animasi ini. Dengan memperhatikan feedback dari peserta didik dan hasil evaluasi, penyempurnaan lebih lanjut pada metode pembelajaran dapat dilakukan untuk meningkatkan efektivitasnya di masa mendatang.

Setelah produk video animasi dikembangkan, kemudian dilanjutkan pada tahap validasi, yaitu validasi oleh ahli media dan materi tentang Pancasila. Dilanjutkan dengan uji coba kepada peserta didik yaitu uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar.

Hasil dari uji efektivitas pengembangan media video animasi pembelajaran terhadap kinerja belajar peserta didik telah menunjukkan bahwa video animasi pembelajaran memberikan dampak yang signifikan terhadap kinerja belajar peserta didik.

Validasi video animasi pembelajaran dengan uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar sangat layak.

Tabel.3

UJI COBA	PERSENTASE	KRITERIA
Uji Coba Perorangan	94,10%	Sangat Layak
Uji Coba Kelompok Kecil	92,57%	Sangat Layak
Uji Coba Kelompok Besar	86,45%	Sangat Layak

Total skor maksimal : $15 \times 5 = 75$
 Nilai $\frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah nilai keseluruhan}} \times 100\%$
 : 81,3%
 Kriteria Kelayakan secara deskriptif

Tabel.4

Interval Presentasi	Kriteria
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Kurang Layak

Validitas hasil pengembangan video animasi ini yaitu menurut ahli isi berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 81,3%, berdasarkan uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 94,10%, berdasarkan uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 92,57%, dan berdasarkan uji coba kelompok besar berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 86,45%. Dengan demikian, disimpulkan bahwa video animasi pembelajaran ini valid.

Dua validator menjalankan validasi media: ahli materi dan ahli media. Validasi instrument ahli materi terdiri dari tiga kriteria: kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan penilaian bahasa. Validasi instrument ahli media terdiri dari enam kriteria: ukuran, desain sampul, desain isi, tata letak, tipografi, dan ilustrasi serta gambar.

➤ Evaluasi (Evaluation)

Tahap yang dilakukan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan disebut evaluasi. Setelah peserta didik di kelas IV menyelesaikan tahap implementasi atau uji coba, tahap evaluasi kembali akan dilakukan. Dalam evaluasi ini, produk pembelajaran diukur dan dinilai dengan menggunakan angket validasi dan kepraktisan. Hasil evaluasi menentukan tingkat kelayakan produk. Jika media pembelajaran tidak memenuhi kebutuhan yang dibutuhkan, revisi dibuat. Pada titik ini, desain diperbaiki untuk memperbaiki kekurangannya dan memintakoreksi kembali untuk hal-hal yang berkaitan dengan tampilan dan kelayakan produk yang ditawarkan. Hasil evaluasi ini dimaksudkan untuk membuat proses orientasi lebih menarik dan menyenangkan, dan pesan dan informasi, terutama yang berkaitan dengan tata krama berbahasa pada peserta didik sekolah dasar.

Hasil pengembangan video animasi ini menunjukkan tingkat validitas yang tinggi berdasarkan evaluasi dari berbagai sumber. Menurut ahli isi, validitasnya mencapai 81,3%, menunjukkan bahwa materi dalam video dipersepsikan sangat baik sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Selain itu, hasil uji coba perorangan menunjuk tingkat validitas yang lebih tinggi lagi, mencapai 94,10%, yang menunjukkan bahwa video ini sangat efektif dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran individu. Kemudian, hasil uji coba dalam kelompok kecil juga menghasilkan tingkat validitas yang sangat baik, mencapai 92,57%. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi ini dapat diterima dengan baik oleh sekelompok peserta didik dalam lingkungan pembelajaran yang lebih terstruktur. Selanjutnya, uji coba dalam kelompok besar juga memberikan hasil yang mengesankan, dengan tingkat validitas mencapai 86,45%. Meskipun dalam situasi yang lebih luas, video ini tetap berhasil mempertahankan tingkat validitas yang tinggi.

Berdasarkan data ini, dapat disimpulkan bahwa video animasi pembelajaran telah melewati serangkaian evaluasi dan memberikan hasil yang konsisten dalam semua uji coba

yang dilakukan. Tingkat validitas yang tinggi dari berbagai sudut pandang, baik dari ahli isi maupun dari hasil uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar, menegaskan bahwa video ini valid dan efektif sebagai alat pembelajaran. Dengan demikian, video animasi pembelajaran ini dapat diandalkan untuk membantu proses pembelajaran peserta didik dengan baik.

Pemilihan media pembelajaran berupa animasi untuk mengatasi masalah tata karma berbahasa peserta didik yang kurang baik di sekolah Dasar memiliki dampak yang berpotensi menuju perbaikan perilaku dan keterampilan berbahasa peserta didik. Dengan menggunakan media animasi, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep tata karma berbahasa melalui visualisasi yang menarik dan interaktif. Dampaknya juga dapat membantu meningkatkan daya tarik pembelajaran, sehingga peserta didik lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar. Selain itu, penggunaan media animasi dalam pembelajaran nilai-nilai pancasila juga dapat memberikan dampak positif dalam memperkuat pemahaman dan penghayatan terhadap nilai-nilai tersebut. Peserta didik dapat melihat langsung penerapan nilai-nilai pancasila dalam situasi kehidupan sehari-hari melalui animasi, sehingga mereka dapat lebih memahami makna dan pentingnya nilai-nilai tersebut dalam membentuk karakter dan sikap yang baik.

Dengan penerapan media animasi dalam pembelajaran tata karma berbahasa dan nilai-nilai pancasila di sekolah Dasar, terdapat potensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh. Media video animasi tidak hanya memberikan pengajaran pada aspek kognitif, seperti pemahaman konsep dan prinsip, tetapi juga memengaruhi aspek afektif dan psikomotorik peserta didik. Hal ini dapat memperkuat pendidikan holistik yang mencakup perkembangan mental, emosional, dan fisik peserta didik. Dalam konteks tata karma berbahasa, media animasi dapat memberikan gambaran visual yang jelas tentang situasi-situasi yang memerlukan penggunaan bahasa yang baik dan sopan. Dengan melihat contoh-contoh dalam animasi, peserta didik dapat memahami secara lebih konkret bagaimana menggunakan bahasa dengan benar dalam interaksi sehari-hari. Selain itu, penggunaan media animasi juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena pendekatan yang lebih menarik dan interaktif.

Sementara itu, dalam pembelajaran nilai-nilai pancasila, media video animasi dapat menggambarkan nilai-nilai tersebut dalam konteks kehidupan sehari-hari dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Dengan melihat karakter-karakter dalam animasi yang menghadapi situasi moral, peserta didik dapat belajar dari contoh konkret tentang bagaimana menerapkan nilai-nilai pancasila dalam tindakan sehari-hari. Hal ini dapat membantu mereka memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang pentingnya nilai-nilai moral dalam membentuk kepribadian yang baik. Selain memberikan pemahaman konseptual, penggunaan media animasi juga dapat merangsang partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Animasi yang menarik dan interaktif dapat membangkitkan minat dan motivasi peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media animasi tidak hanya menjadi alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga menjadi sarana untuk merangsang pembelajaran aktif dan kreatif.

Secara keseluruhan, penerapan media animasi dalam pembelajaran tata karma berbahasa dan nilai-nilai pancasila di sekolah Dasar memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menyenangkan. Hal ini dapat menghasilkan peserta didik yang tidak hanya memiliki pemahaman yang baik tentang tata karma berbahasa dan nilai-nilai moral, tetapi juga mampu mengaplikasikan mereka dalam kehidupans ehari-hari secara efektif.

4. SIMPULAN

Dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran tata krama berbahasa untuk anak-anak sekolah dasar, beberapa aspek krusial perlu diperhatikan. Pertama, penggunaan

media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti video animasi, dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik dan meningkatkan pemahaman mereka tentang tata krama berbahasa. Kedua, evaluasi terhadap efektivitas, keterlibatan peserta didik, dan kualitas media pembelajaran perlu dilakukan secara terus-menerus untuk memastikan bahwa pembelajaran mencapai tujuan yang diinginkan. Terakhir, rekomendasi untuk melakukan revisi, mengembangkan media pembelajaran lain, dan memberikan pelatihan kepada guru adalah langkah-langkah penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memastikan penggunaan media pembelajaran yang optimal. Dengan demikian, pembelajaran tata krama berbahasa dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi anak-anak sekolah dasar. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran tata krama berbahasa bagi anak-anak sekolah dasar meliputi fleksibilitas dalam penggunaan media pembelajaran, dengan menyediakan berbagai jenis media seperti video animasi. Kolaborasi antar-disiplin juga sangat dianjurkan, mengikut sertakan ahli pendidikan, psikologi, dan desain grafis dalam pengembangan media pembelajaran guna menciptakan produk pembelajaran yang holistik dan sesuai dengan perkembangan peserta didik. Pentingnya pemberdayaan guru juga tidak bias diabaikan, dengan memberikan pelatihan yang cukup dan dukungan kontinu dalam penggunaan media pembelajaran interaktif agar guru dapat mengintegrasikannya ke dalam kurikulum dengan efektif. Selain itu, evaluasi berkala terhadap efektivitas pembelajaran dan kualitas media pembelajaran perlu dilakukan secara berkala untuk memastikan adanya perbaikan dan pengembangan berkelanjutan guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan menerapkan saran-saran ini, pembelajaran tata krama berbahasa dapat menjadi lebih dinamis, interaktif, dan relevan bagi anak-anak sekolah dasar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Fadhilah, A. N. (2021). Pendidikan Tata Krama untuk AnakUsiaDini. *Thufuli: JurnalIlmiahPendidikan Islam AnakUsiaDini*, 3(2), 1-6.
- Fadhli, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas iv sekolah dasar. *Jurnal dimensi pendidikan dan pembelajaran*, 3(1), 24-33.
- Ghani, M. T. A., & Daud, W. A. A. W. (2018). ADAPTATION OF ADDIE INSTRUCTIONAL MODEL IN DEVELOPING EDUCATIONAL WEBSITE FOR LANGUAGE LEARNING. *Global Journal Al-Thaqafah*, 8(2). <https://doi.org/10.7187/GJAT122018-1>
- Juliana, K., Amin, M., &Suarsini, E. (2016). PengembanganBuku Ajar MatakuliahBiologi Sel dengan PendekatanBioinformatika untuk Mahasiswa S1 Pendidikan Biologi Universitas Negeri Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(9).
- Manisa, T., Aryati, E., Marlina, R., Program, M., Pendidikan, S., Fkip, B., Pontianak, U., Program, D., Prof, J., & Nawawi, H. H. (2017). *PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA BERBASIS INKUIRI TERBIMBING PADA SUBMATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA KELAS XI SMA*.
- Mislikhah, S. (2020). Kesantunanberbahasa. *Ar-Raniry: International Journal of Islamic Studies*, 1(2), 285-296.
- Ponza, Jampel, Sudarma (2018). *Jurnal EDUTECH UniversitasPendidikanGanesha*.Vol. 6 No. (1) pp. 9-19
- Putri, F.S., Fauziyyah, H., Dewi, D.A., &Furnamasari, Y.F. (2021). ImplementasiSikapSopanSantunterhadapKarakter dan Tata Krama SiswaSekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*.
- Shaula, D.F., & Hasyim, N. (2017). Menanamkan Konsep Tata Krama pada Anak melalui Perancangan Game Edukasi.

- Tamrin, H., & Ramadhina, S. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Anak Berbicara Kasar dan Cara Mengatasinya (Studi Pada Anak Desa Tanjung Gusta, Kecamatan Sunggal). *Jurnal Pemberdayaan Sosial Dan Teknologi Masyarakat*, 1(2), 147-152.
- Ummu Nasibah et.al. (2015). Model Addie Dalam Proses Reka Bentuk Modul Pengajaran Bahasa Arab. *Proceedings of the International Seminar on Language Teaching, February*.
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146.
- Zulki, M. D., Wardani, R., Oktafia, S. R., Anggraini, W., Kuntarto, E., & Noviyanti, S. (2018). Pemerolehan Bahasa Anak di Sekolah Dasar. Repository Unja

<https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/index>