
**PERANCANGAN *STORYTELLING* CERITA RAKYAT ASAL ENDE DANAU TIGA
WARNA KELIMUTU MENGGUNAKAN APLIKASI *PLOTAGON STUDIO***

Magdalena M. Keta¹, Gerlan A. Manu², Diana Fallo³

^{1,2,3}*Universitas Citra Bangsa, Provinsi Nusa Tenggara Timur*

¹ellenketa2019@gmail.com, ²gerlan.manu@gmail.com, ³dianafallo@ucb.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjadikan *Storytelling* Cerita Rakyat Asal Ende Danau Tiga Warna Kelimutu sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian merupakan jenis penelitian kualitatif dan prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan *Research and Development (R&D)*, Metode yang digunakan adalah *MDLC*. Berdasarkan hasil perhitungannya angket diatas tabel tersebut menunjukkan hasil dari validasi Peserta Didik Kelas V SD GMIT Kuanino 3 Kupang, dengan jumlah 22 Peserta Didik, hasilnya rata-rata dari 22 peserta didik menunjukkan bahwa 1.926 dibagi jumlah peserta didik, yaitu 22 peserta didik, dan mendapatkan nilai akhir 87,54 dan tingkat pencapaian sangat layak.

Kata Kunci : *Plotagon Studio, MDLC, Cerita Danau Kelimutu Ende, Storytelling, Minat Belajar Peserta Didik.*

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negeri yang kaya akan budaya dan memiliki khazanah dongeng rakyat baik cerita legenda maupun asal-usul. Namun pada kenyataannya masyarakat jarang sekali yang kenal dengan cerita rakyat daerah sendiri. Dongeng rakyat yang berkembang di masyarakat seharusnya dapat menjadi jembatan untuk pengenalan budaya daerah di masyarakat karena di

dalam cerita rakyat terkandung nilai-nilai ajaran nilai moral leluhur. Dalam cerita rakyat dapat melihat karakteristik orang daerah tersebut. Jadi dengan adanya pengenalan dongeng atau cerita daerah pada anak diharapkan dapat melatih daya imajinasi anak agar anak dapat belajar nilai positif pada setiap dongeng dan kenal dengan budaya daerah sejak dini. Astri (2012: 1).

Keindahan Danau Tiga Warna Kelimutu yang juga memiliki cerita legendarinya, Danau Tiga Warna Kelimutu merupakan bagian dari Taman Nasional Kelimutu. Taman ini merupakan yang terkecil diantara taman lain yang ada di wilayah luar pulau Flores, walaupun lokasinya tergolong kecil, Danau Tiga Warna Kelimutu menyimpan keindahan yang tidak akan kita temui di Taman Nasional lainnya. Sehingga wisata danau tiga warna kelimutu ini mampu menarik wisatawan untuk berkunjung, baik wisatawan lokal maupun mancanegara, terbukti dari data banyaknya jumlah wisatawan yang datang berkunjung ke kabupaten Ende, khususnya yang mengunjungi Taman Nasional Kelimutu. Ketiga danau kawah tersebut sangatlah indah dan mempesona sehingga dapat memikat mata yang melihatnya. Danau kawah yang ada di gunung kelimutu sangatlah unik, karena danau kawah tersebut memiliki 3 macam warna yang berbeda satu dengan yang lain. Ada yang merah, hitam, dan hijau. Danau tiga warna merupakan objek wisata alam yang ada di pulau Flores.

Storytelling adalah cara untuk menyampaikan suatu cerita kepada para

pendengar, baik dalam bentuk kata-kata, gambar, foto, maupun suara. *Storytelling* sering digunakan dalam proses belajar mengajar utamanya pada tingkat pemula atau anak-anak. Teknik ini bermanfaat melatih kemampuan mendengar secara menyenangkan. Orang yang ingin menyampaikan *storytelling* harus mempunyai kemampuan *public speaking* yang baik, memahami karakter pendengar, meniru suara-suara, pintar mengatur nada dan intonasi serta keterampilan memakai alat bantu. Dikatakan berhasil menggunakan jalan cerita serta merasa terhibur. Selain itu, ada pesan modal dalam alur cerita tersebut. Nungroho (2015: 1).

Mendongeng merupakan salah satu solusi cerdas untuk menumbuhkan rasa kebersamaan dan komunikasi antara orang tua dan anak. Mendongeng juga merupakan media yang efektif untuk menyampaikan pesan moral kepada anak melalui serangkaian cerita yang menarik serta meningkatkan daya imajinasi anak. Selain mendongeng, menggambar juga merupakan kegiatan untuk mengembangkan daya imajinasi anak. Pada usia 6-12 tahun anak sedang memiliki daya konsentrasi penuh,

maka sebaiknya pada usia seperti ini orang tua membimbing buah hatinya untuk mengembangkan daya imajinasi anak. Hal inilah yang dapat membentuk karakter anak di masa yang akan datang.

Plotagon Studio sangat menarik untuk dapat dikembangkan dalam menunjang proses pendidikan serta memiliki beberapa keunggulan yang signifikan yaitu memiliki animasi bergerak yang mampu menarik perhatian peserta didik agar peserta didik dapat menikmati proses belajar dan juga dapat meningkatkan minat membaca peserta didik untuk mampu mengingatkan materi pelajaran muatan lokal dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Fadilah (2018: 3).

Dari hasil pengamatan saat observasi di SD GMTI Kuanino 3 Kupang, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran dimana guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik cepat merasa jenuh saat mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dari permasalahan tersebut sangat berdampak pada motivasi membaca peserta didik yang menjadi

rendah. Terutama dalam mata pelajaran muatan lokal materi cerita rakyat, peserta didik belum pernah diterapkan materi cerita rakyat asal Ende danau tiga warna kelimutu berbentuk teks, sehingga diperlukan sebuah sarana pembelajaran yang dibuat dalam bentuk audio video agar siswa lebih aktif ketika pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan masalah tersebut maka diperlukan media pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan untuk meningkatkan proses pembelajaran dalam mata pelajaran muatan lokal, sehingga penulis menggunakan media pembelajaran berupa rancangan *storytelling* cerita rakyat sebagai media hiburan dan media pembelajaran untuk dapat meningkatkan minat membaca cerita rakyat peserta didik dan motivasi peserta didik terhadap materi muatan lokal yang diberikan oleh guru.

2. METODE PENELITIAN

a. Metode Research and Development (R&D)

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa

Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

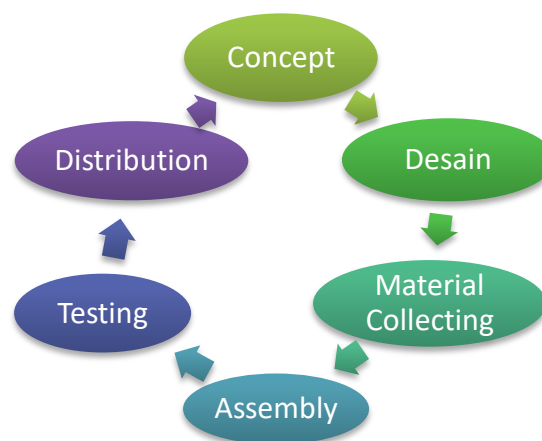
b. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan observasi, pembagian angket dan studi pustaka. Pada penelitian ini, observasi dilakukan di SD GMT Kuanino 3, Jalan Pocoranakan No.6A-Kecamatan Kota Raja untuk mengamati proses pelaksanaan pembelajaran di kelas V pada Mata Pelajaran Muatan Lokal materi cerita rakyat. Peneliti juga melakukan pembagian angket kepada siswa dan guru. Penulis menggunakan angket untuk memperoleh data dari responden setelah menggunakan produk berupa cerita rakyat asal Ende danau tiga warna kelimutu. Angket yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dengan menggunakan skala Likert. Alternatif jawaban dengan skala likert yaitu: sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K), sangat kurang (SK). Dalam Studi Pustaka,

peneliti mengumpulkan data dan informasi melalui dokumen-dokumen seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Silabus, dan Daftar Hadir Siswa.

c. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan Metode MDLC - Multimedia Development Life Cycle. Pada Metode MDLC terdapat enam tahapan yaitu: konsep (Concept), perancangan (Desain), pengumpulan bahan (Material Collecting), pembuatan (Assembly), pengujian (Testing), dan distribusi (Distribution), dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Metode MDLC - Multimedia Development Life Cycle

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran dibuat oleh peneliti yaitu media pembelajaran muatan lokal materi cerita rakyat. Media pembelajaran ini diperuntukkan untuk kelas V, SD GMT Kuanino 3 - Kota Kupang. Dengan pembahasan pada mata pelajaran muatan lokal materi cerita rakyat asal Ende danau tiga warna kelimutu.

b. Tampilan Produk

Adapun tampilan media pembelajaran Perancangan *Storytelling* cerita rakyat asal Ende danau tiga warna kelimutu menggunakan aplikasi *Plotagon Studio* pada mata pelajaran Muatan Lokal kelas V SD GMT Kuanino 3 Kupang adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Tampilan dua tokoh dalam cerita ata polo dan ata bupu



Gambar 3. Tampilan dua tokoh dalam cerita nuwa muri dan ko'o fai

Tampilan awal video terdapat kata mempersembahkan, judul cerita, nama, dan logo kampus. Dalam video terdapat 4 karakter, karakter pertama Ata Polo, karakter kedua Ata Bupu, karakter ketiga Nuwa Muri, dan karakter keempat Ko'o Fai. Dari keempat karakter tersebut memiliki watak berbeda-beda, karakter Ata Polo memiliki watak jahat, karakter Ata Bupu memiliki watak baik, karakter Nuwa Muri memiliki watak percaya diri, karakter Ko'o Fai memiliki watak penakut dan manja.

c. Validasi Ahli Media

Dalam memvalidasi media pembelajaran, peneliti melakukan validasi ahli media. Terdapat 3 ahli media yang melakukan uji coba produk sebelum media digunakan oleh peserta didik dalam hal ini siswa Kelas V SD GMT Kuanino 3, Kota

Kupang. Hasil uji coba produk yang dilakukan oleh Ahli Media diisi dalam angket pengujian ahli media. Hasil Angket tersebut dihitung menggunakan rumus :

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

P : Persentase yang dicari

X : Jumlah jawaban

Xi : Jumlah nilai ideal untuk keseluruhan item

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan pada tingkat ketepatan, kemenarikan, dan keefektifan dapat dipadankan dengan skala tingkat pencapaian sebagai berikut :

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi Kelayakan
85- 100 %	Sangat baik, tidak perlu direvisi
75- 85 %	Baik, tidak perlu direvisi
65-74 %	Cukup, direvisi
55-64%	Kurang, direvisi
0-54%	Sangat kurang, direvisi

Hasil Pengujian Ahli Media pertama :

$$= \frac{49}{60} \times 100$$

$$= 81,67$$

Hasil Pengujian Ahli Media Kedua :

$$= \frac{49}{60} \times 100 = 81,67$$

Sehingga diperoleh :

Validasi Ahli Media	perhitungan	Rata - Rata	Tingkat Pencapaian
Ahli Media Pertama	49/60 *100	81,67	Baik, tidak perlu direvisi
Ahli Media Kedua	49/60 *100	81,67	Baik, tidak perlu direvisi

Validasi Wali Kelas Mata Pelajaran :

$$= \frac{47}{60} \times 100$$

$$= 78,33$$

Sehingga diperoleh :

Validasi	perhit	%	Tingkat

Ahli Media	Angka		Pencapaian
Wali kelas	47/60 *100	78, 33	Baik, tidak perlu direvisi

Hasil validasi Ahli Media menyatakan bahwa cerita rakyat asal Ende danau tiga warna kelimutu. ini Sangat Baik, tidak perlu direvisi.

d. Pengujian Produk

Setelah hasil validasi ahli media telah diperoleh dan memenuhi kualifikasi kelayakan minimal Baik, maka Media Pembelajaran berupa cerita rakyat asal Ende danau tiga warna kelimutu. Ini dapat digunakan oleh peserta didik, dalam hal ini siswa Kelas V SD GMT Kuanino 3, Kota Kupang. Dalam penelitian ini cerita rakyat asal Ende danau tiga warna kelimutu ini kemudian digunakan oleh 22 peserta didik. Setelah mengamati cerita rakyat asal Ende danau tiga warna kelimutu. Peserta didik mengisi kuesioner/angket mengamati video cerita rakyat asal Ende danau tiga warna kelimutu. Berdasarkan hasil angket mengamati video cerita rakyat oleh peserta

didik diatas maka diperoleh rata-rata persentase kelayakan cerita rakyat asal Ende danau tiga warna kelimutu oleh peserta didik sebesar 88%, dengan tingkat pencapaian kelayakan Sangat Baik (tabel 3).

Tabel 3. Perhitungan Hasil Angket Peserta Didik Kelas V SD GMT Kuanino 3 Kupang, Mata Pelajaran Muatan Lokal Materi Cerita Rakyat

No.	Nama	Perhitungan	%	Tingkat Pencapaian
1.	Forlan F. Adu	53/60* 100	88	Sangat Baik, tidak perlu direvisi

2.	Ferna ndo R.C. Amab i	55/60* 100	92	Sangat Baik, tidak perlu direvisi
3.	Magd alena S. Adu	53/60* 100	88	Sangat Baik, tidak perlu direvisi
4.	Kelvi n A. Balle	46/60* 100	77	Baik, tidak perlu direvisi
5.	Alfare s M. Tanon o	54/60* 100	90	Sangat Baik, tidak perlu direvisi
6.	Organ D. Oema	44/60* 100	73	Baik, tidak perlu

	tan			direvisi
7.	Marga retha C. Haum etan	56/60* 100	93	Sangat Baik, tidak perlu direvisi
8.	Alexa ndra J.A. Dalle	46/60* 100	77	Baik, tidak perlu direvisi
9.	Rizky Pollo	52/60* 100	87	Sangat Baik, tidak perlu direvisi
10.	Maura Ibrahi m	54/60* 100	90	Sangat Baik, tidak perlu direvisi
11.	Marco Kofi	55/60* 100	92	Sangat Baik, tidak perlu direvisi

12.	Dexsa n Koam esakh	53/60* 100	88	Sangat Baik, tidak direvisi
13.	Fitri Lena ma	51/60* 100	85	Sangat Baik, tidak perlu direvisi
14.	Angel ica M. Sinlae loe	52/600 *100	87	Sangat Baik, tidak perlu direvisi
15.	Jems Mbau	50/60* 100	83	Sangat Baik, tidak perlu direvisi
16.	Sausk ian M. Ibrahi m	52/60* 100	87	Sangat Baik, tidak perlu direvisi

17.	Risqi P.M. Abbas	54/60* 100	90	Sangat Baik, tidak perlu direvisi
18.	Elisya A. Buthe	56/60* 100	93	Sangat Baik, tidak perlu direvisi
19.	Aureli a E. Faah	56/60* 100	93	Sangat Baik, tidak perlu direvisi
20.	Winfr it J.Mon e Ledo	56/60* 100	93	Sangat Baik, tidak perlu direvisi
21.	Citra Fitriy ani	54/60* 100	90	Sangat Baik, tidak perlu direvisi
22.	Azari A.	54/60* 100	90	Sangat Baik,

	Deta			tidak perlu direvisi
--	------	--	--	----------------------------

4. KESIMPULAN

Perancangan *Storytelling* Cerita Rakyat Asal Ende Danau Tiga Warna Kelimutu menggunakan Aplikasi *Plotagon Studio* dapat menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk 3D divalidasi oleh 2 Ahli Media dengan nilai rata-rata 81,67 % dan 1 Wali kelas sebesar 78,33 %, responden digunakan oleh 22 peserta didik kelas V SD GMT Kuanino 3 Kupang dengan rata-rata sebesar 88 %. Dengan demikian dapat disimpulkan peneliti telah menghasilkan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Astri. P. T. R. “Perancangan Buku Dongeng Banyumas Dalam Bahasa Rupa Ruang Waktu Datar”. No.1, 2012
- [2]. Fadilah Safinatu Salama. (2018:3). “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbentuk

- cerita animasi berbentuk lectora inspire dan plotagon pada sub pokok Bahasa perbandingan senilai dan berbalik nilai”. No. 3, 2018
- [2]. Nungroho. T. A. (2015). “Perancangan Dan Pembuatan Digital Storytelling “Keong Mas” Menggunakan Animasi 2D”. No. 1, 2015.
- [4]. Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D. Bandung: Aflabeta, 2015.