

Efektivitas Penggunaan Video Stop Motion Dalam Menentukan Nilai Sebagai Implementasi Pembelajaran Teks Hikayat

Hasminur*, Charlina, Mangatur Sinaga

Universitas Riau Pekanbaru, Indonesia

*hasminur6912@grad.unri.ac.id

Abstract

The aim of this research, which was carried out using a quasi-experimental design, was to determine whether the different variables used were successful or not. This research aims to determine the effectiveness of using stop motion video in determining grades as an implementation of saga text learning in SMA/SMK/MA. This research is a quasi-experiment. The effectiveness of using stop motion video in determining grades as an implementation of saga text learning in SMA/SMK/MA between classes that were treated using stop motion video and without using stop motion video. Written tests and multiple choice exams were used to evaluate success in this research. Both the experimental class which was treated using stop motion video to determine the value of the saga, and the control class who were not treated were given this test before and after the learning process was carried out. The results of this research show that the experimental group treatment which used stop motion video to determine the value of the saga was superior to the control group treatment which did not use stop motion video.

Keywords: *Effectiveness; Stop Motion Video; Values; Hikayat Text, Learning*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yang dilakukan dengan menggunakan desain eksperimen semu adalah untuk menentukan apakah variabel yang digunakan berbeda berhasil atau tidak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan stop motion video dalam menentukan nilai sebagai implementasi pembelajaran teks hikayat pada SMA/SMK/MA. Penelitian ini merupakan eksperimen semu. Efektivitas penggunaan video stop motion dalam menentukan nilai sebagai implementasi pembelajaran teks hikayat di SMA/SMK/MA antar kelas yang diberi perlakuan penggunaan video stop motion dan tanpa menggunakan video stop motion. Tes tertulis dan ujian pilihan ganda di gunakan untuk mengevaluasi keberhasilan dalam penelitian ini. Baik kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan video stop motion dalam menentukan nilai hikayat, maupun kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan diberikan tes ini sebelum dan sesudah dilaksanakannya proses pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa perlakuan kelompok eksperimen yang menggunakan video stop motion untuk menentukan nilai hikayat lebih unggul dibandingkan dengan perlakuan kelompok kontrol yang tidak menggunakan video stop motion.

Kata Kunci: *Keefektifan; Video Stop Motion; Nilai; Teks Hikayat; Pembelajaran*

Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses interaksi yang berlangsung antara guru dengan peserta didik dengan menggunakan berbagai media maupun metode dalam pembelajaran. Dalam melaksanakan proses belajar mengajar guru sebagai tenaga pendidik telah melakukan tahapan perolehan keilmuan, terbentuknya perilaku serta rasa percaya terhadap peserta

didik dan perolehan kognitif, menguasai secara lahir (Fatimah, 2020). Oleh karenanya, maka proses belajar dan mengajar merupakan tahapan yang memberikan bantuan terhadap peserta didik supaya bisa mengikuti pembelajaran sebaik-baiknya. Tahapan belajar dan mengajar bisa berlaku dimana saja serta kapan saja dan dilaksanakan seumur hidup.

Bahan ajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan dikelas X tingkat SMK memuat beberapa teks antara lain teks, puisi, biografi, anekdot, dan hikayat. Berdasarkan hasil observasi di SMKN I Bangkinang pada semester ganjil 2022, bahwa diantara kelima teks tersebut, teks hikayat paling banyak mendapat perhatian peserta didik. Hal ini karena hikayat merupakan materi yang sangat unik yang muncul dalam pelajaran yang berdiri sendiri sebagai teks cerita rakyat. Padahal sastra hikayat sampai saat ini masih menghadapi beberapa tantangan dari generasi ke generasi. Dalam kegiatan pembelajaran hikayat, seorang guru memerlukan bahan ajar yang sesuai. Hal ini dikarenakan, bahasa yang digunakan dalam cerita hikayat adalah bahasa Melayu, sehingga guru dituntut untuk mampu merancang metode pembelajaran yang efektif. Karena dalam proses belajar mengajar terdapat suatu kegiatan yang bernilai edukatif yang mewarnai interaksi antara guru dan peserta didik, guru memiliki peran yang sangat penting pada saat kegiatan belajar sedang berlangsung, dimana guru selama ini masih terpaku pada nilai dan tujuan kegiatan belajar mengajar pada aspek keilmuan atau materi kognitif. Sehingga teks hikayat sebagai karya seni, harus dapat mencapai aspek apresiasi, dan tujuan kegiatan dalam proses mengajar ini sudah seharusnya di perbaiki. Hal ini karena pembelajaran sastra hikayat sangat penting bagi peserta didik yang dimulai pada tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah, sehingga hal ini dapat memberikan sumbangan terhadap keberhasilan proses pendidikan (Hasliyah, 2021).

Hikayat sebagai jenis sastra Melayu ditulis oleh pujangga untuk mengekspresikan buah pikirannya yang dituangkan dalam bentuk prosa dengan menggunakan bahasa Melayu, berisi cerita rekaan dan bukan peristiwa sebenarnya yang hanya berfungsi sebagai pelipur. Hikayat merupakan salah satu jenis cerita rakyat yang terdapat dalam ruang lingkup kesusasteraan Indonesia (Khadijah, 2013). Bentuk dan isinya adalah berupa cerita, kisah, dongeng maupun sejarah, yang pada umumnya mengisahkan tentang kepahlawanan seseorang, lengkap dengan keanehan, kekuatan atau kesaktian, dan mukjizat sang tokoh utama. Sejalan dengan Sugiarto (2015) hikayat mengacu pada prosa lama yang mengisahkan tentang kehidupan raja dan kaum bangsawan. Pada kurikulum mardeka didalamnya terdapat pembelajaran hikayat yang diajarkan oleh guru dikelas X SMA/SMK/MA dengan cerita lintas zaman. Salah satu capaian yang harus dilakukan adalah peserta didik sehingga dapat memahami dan menemukan nilai dalam hikayat. Nilai adalah sesuatu yang menyangkut baik dan buruk. Djajasudarma (1997) menyatakan bahwa batasan nilai mengacu pada minat, kesukaan, pilihan, tugas, kewajiban, agama, kebutuhan, keamanan, hasrat, keengganan, atraksi, perasaan, dan orientasi seleksinya. Oleh sebab itu, segala sesuatu yang baik dan buruk dapat disebut sebagai nilai.

Terdapat enam nilai yang ada pada hikayat, yaitu nilai religius, moral, budaya, sosial, edukasi, dan estetika. Pentingnya nilai yang terdapat pada hikayat untuk diketahui peserta didik agar dapat diamalkan karena nilai hikayat dapat dijadikan sebagai acuan dalam kehidupan yang sarat akan makna, dan tentu saja dengan mempelajari nilai dari hikayat ini telah ikut melestarikan warisan budaya nenek moyang. Namun, banyak di antara peserta didik yang kurang memahami nilai-nilai yang terdapat dalam sebuah hikayat. Salah satu penyebabnya adalah bahan ajar dan media yang kurang mendukung, sehingga peserta didik menjadi tidak tertarik untuk mempelajari dan memahami nilai-nilai yang ada pada hikayat. Oleh karenanya para guru harus berusaha secara maksimal memperkenalkan hikayat tersebut kepada peserta didik dengan baik dan dengan cara yang

menarik, disamping juga membimbing proses pengapresiasian terhadap hikayat, sehingga membuat peserta didik senang, tertarik, dan menganggap hikayat sebagai salah satu pelajaran yang penting bagi mereka.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu sarana atau alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran guna membantu dalam proses belajar mengajar agar peserta didik dapat menyerap informasi yang disampaikan oleh guru dengan baik. Media pembelajaran yang digunakan tersebut harus dapat memberikan motivasi kepada peserta didik, merangsang mereka terhadap apa yang sudah dipelajari maupun rangsangan belajar terhadap apa yang akan dipelajari serta mampu mendorong peserta didik untuk memberikan tanggapan, umpan balik, dan dorongan untuk melakukan praktik-praktik dengan baik. Salah satu media pembelajaran yang diterapkan dalam mata pelajaran praktikum harus mengandung unsur gerak dan suara dimana hal ini terdapat pada video, sebagai suatu media atau alat bantu yang mengandung unsur audio dan visual yang telah berisi materi atau pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Salah satu video pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran ini adalah video animasi stop motion. Video animasi ini merupakan media pembelajaran yang berbasis komputer bertujuan untuk memaksimalkan efek suara dan memberikan interaksi berkelanjutan, sehingga pemahaman bahan ajar meningkat.

Kemajuan teknologi saat ini telah dapat dimanfaatkan sebagai *trend* untuk pengembangan media pembelajaran yang menarik khususnya pada proses pendidikan. Kebutuhan media pembelajaran dalam menyusun teks cerita hikayat dapat dibuat dengan teknologi animasi. Teknologi animasi yang dipakai oleh peneliti yaitu menggunakan animasi *stop motion*. Teknik ini sebelumnya telah pernah digunakan untuk membuat film, karena dahulu belum tersedianya dalam bentuk video *recorder*. Kini seiring dengan perkembangan zaman, teknik ini akan dipakai sebagai teknik dalam pengembangan media pembelajaran dengan cara baru dan peralatan yang lebih modern.

Video memiliki pengaruh yang signifikan dalam konteks proses belajar mengajar, dan guru akan terbantu dengan adanya materi yang dikemas melalui video ini (Nurseto, 2012). Peserta didik juga akan lebih santai dan dapat dengan mudah memahami materi. Video sendiri memiliki tiga fungsi sebagai media pembelajaran, yaitu fungsi afektif, atensi, dan kognitif. Fungsi afektif artinya video sebagai media dapat menggugah sikap dan emosi pemirsa terutama peserta didik. Fungsi atensi yaitu media video mampu menarik perhatian dan meningkatkan konsentrasi pemirsa. Fungsi kognitif berarti video dapat mempercepat ketercapaian tujuan dari pembelajaran, sebab memudahkan pemirsa mengingat dan memahami informasi yang terkandung di dalamnya (Arsyad, 2018).

Penggunaan video sebagai media pembelajaran harus dapat disesuaikan dengan jenjang tingkat pendidikan, tujuan pembelajaran, kondisi dan kendala yang ada dengan tetap memperhatikan ciri khas media yang akan digunakan. Video sebagai media ajar, juga harus mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih baik kepada peserta didik. Kelas yang menggunakan media ini harus membuat kegiatan peserta didik lebih terarah (Dimiyati dan Mudjiono, 2006). Hal ini karena video merupakan bagian dari keseluruhan perangkat pembelajaran, faktor seperti waktu penggunaan video, sumber, dan prosedur asesmen juga perlu dipertimbangkan (Chotib, 2018). Namun demikian, tidak semua video yang tersedia diplatform digital dapat di jadikan sebagai media ajar, sebab setidaknya video memenuhi kriteria sebagai berikut: (1) sesuai dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan, (2) mendukung materi pembelajaran yang bersifat fiktif, terkonsep, dan berprinsip, (3) luwes, praktis, dan dapat digunakan secara berulang-ulang, (4) pendidik menguasai cara penggunaan media, sekaligus mengetahui keunggulan dan kelemahan, (5) sesuai dengan model pembelajaran yang akan digunakan (Fahri, 2017). Oleh

karenanya, untuk membuat pembelajaran agar lebih menarik, menampilkan video yang berisikan cerita rakyat harus sering dilakukan oleh guru khususnya oleh guru bahasa Indonesia. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik lebih antusias mendalami teks hikayat.

Sesuai dengan tujuan pembelajaran berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) di Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) di fase E (kelas X), maka pendidik harus melibatkan peserta didik secara langsung dalam memproduksi teks hikayat ini dalam bentuk video animasi. Untuk mendukung kelancaran dalam proses pembelajaran teks hikayat, maka dibutuhkan media yang di sebut video stop motion. Video ini merupakan salah satu teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak dengan sendirinya. Objek tersebut digerakkan sedikit demi sedikit, lalu kemudian di foto. Keunggulan video ini adalah supaya media presentasi menjadi menarik (Riyantika, 2022). Hal ini bertujuan agar peserta didik mampu mengolah berita dengan berusaha mengungkapkan ide-ide dan perasaan ikut peduli, empati, tentang pendapat pendukung atau tidak dari teks visual secara kreatif. Peserta didik diharapkan mampu membuat sesuatu yang baru yang lebih kreatif, sehingga tentunya hal ini lebih membuka wawasan peserta didik. Oleh karena itu, media video stop motion sangatlah membantu peserta didik dalam menemukan nilai-nilai yang terdapat pada hikayat. Video stop motion sebagai media ajar, memberikan pengalaman belajar yang lebih kepada peserta didik. Kelas yang menggunakan media video stop motion sebagai media pembelajaran, membuat kegiatan peserta didik menjadi lebih terarah. Peserta didik dapat merasa seolah-olah berada atau turut serta dalam situasi yang digambarkan, dan bukan hanya pengamalan secara visual. Untuk lebih efektif serta memudahkan peserta didik dalam menentukan nilai pada hikayat, peserta didik terlebih dahulu disuguhkan video stop motion yang fungsinya untuk membantu para peserta didik merespon dengan seksama apa yang dikandung dalam cerita tersebut.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian quasi-eksperimen. Eksperimen ini disebut juga sebagai eksperimen semu karena penelitian quasi-eksperimen mengambil sampel secara langsung yang sudah terbentuk dalam kelompok yang utuh. Salah satu kelas kemudian diberi treatment dan kelas yang lain di jadikan sebagai pembanding. Desain penelitian yang digunakan adalah *the matching-only posttest control group design*. Desain penelitian ini terdiri atas dua kelompok yaitu kelompok eksperimen (ada perlakuan) dan kelompok kontrol (tidak ada perlakuan). Subjek penelitian dilakukan satu kali test yaitu teks akhir (posttest) yang disajikan seperti pada desain. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *convinan sampling*. Teknik sampling ini dilakukan dengan cara mensepadankan antara satu subjek dengan subjek yang lain berdasarkan nilai prates maupun IQ, yakni dengan cara membuat ranking pada semua Subjek dari tertinggi sampai terendah. Subjek dengan skor tertinggi adalah pasangan pertama dan begitupun dengan pasangan selanjutnya. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah mengumpulkan data dari lapangan (objek penelitian) untuk diolah, dianalisis, dan disimpulkan. Dalam hal ini, teknik pengumpulan data dari penelitian ini dilakukan dengan cara mengambil data yang diperoleh melalui tes penguasaan konsep. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan skor yang di peroleh setelah perlakuan dari semua variabel dalam penelitian ini serta menjadi dasar dalam menentukan sebaran kelompok peserta didik berdasarkan kategori hasil belajar kognitif. Pada teknik ini penyajian data berupa skor maksimum, skor minimum, rata-rata skor, standar deviasi, varians, koefisien variasi dan daftar distribusi frekuensi kumulatif.

Hasil dan Pembahasan

1. Efektivitas

Kata “efektivitas” berasal dari “efektif” yang merupakan asal dari bahasa Inggris “*effective*” yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Dalam Kamus Ilmiah Populer sebagaimana dalam Iga Rosalina (2012) bahwa kata “efektivitas” dapat didefinisikan sebagai ketepatan penggunaan, hasil guna atau menunjang tujuan. Efektivitas merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan di dalam setiap aspek, kegiatan ataupun program. Disebut efektif apabila tercapai tujuan ataupun sasaran seperti yang telah ditentukan (Iga Rosalina, 2012).

Upaya untuk melakukan evaluasi terhadap jalannya suatu kegiatan, maka dapat dilakukan melalui konsep efektivitas ini. Konsep ini adalah salah satu faktor untuk menentukan apakah perlu dilakukan perubahan secara signifikan terhadap bentuk dan pelaksanaan kegiatan tersebut atau tidak. Sehingga dalam hal ini, efektivitas merupakan dapat dipahami sebagai pencapaian tujuan kegiatan melalui pemanfaatan sumber daya yang dimiliki secara efisien, ditinjau dari sisi masukan (input), proses, maupun keluaran (output). Dalam hal ini yang dimaksud dengan sumber daya tersebut adalah meliputi ketersediaan personil, sarana dan prasarana serta metode dan model yang digunakan. Suatu kegiatan dikatakan efisien apabila dikerjakan dengan benar dan sesuai dengan prosedur, sedangkan dikatakan efektif apabila kegiatan tersebut dilaksanakan dengan benar dan memberikan hasil yang bermanfaat (Iga Rosalina, 2012). Sehingga dengan demikian, suatu kegiatan dapat dikatakan efektif apabila suatu kegiatan tersebut berjalan sesuai aturan atau berjalan sesuai target yang ditentukan sebelumnya.

2. Mengukur Efektivitas

Sedangkan untuk mengukur efektivitas suatu program kegiatan bukanlah suatu hal yang sangat sederhana, karena efektivitas dapat dikaji dari berbagai sudut pandang dan tergantung pada siapa yang menilai serta menginterpretasikannya. Bila dipandang dari sudut produktivitas, maka seorang pimpinan memberikan pemahaman bahwa efektivitas berarti kualitas dan kuantitas (output) barang dan jasa. Tingkat efektivitas juga dapat di ukur dengan membandingkan antara rencana yang telah ditentukan dengan hasil nyata yang telah diwujudkan. Namun, jika usaha atau hasil pekerjaan dan tindakan yang di lakukan tidak tepat sehingga menyebabkan tujuan tidak tercapai atau sasaran yang di harapkan, maka hal itu dikatakan tidak efektif (Iga Rosalina, 2012).

Sementara itu, terkait kriteria atau ukuran mengenai pencapaian tujuan efektif atau tidak, yaitu: (a) Kejelasan tujuan yang hendak dicapai, hal ini dimaksudkan supaya seseorang dalam pelaksanaan tugas mencapai sasaran yang terarah dan tujuan dari kegiatan dapat tercapai. (b) Kejelasan strategi pencapaian tujuan. Sebagaimana telah di ketahui bahwa strategi adalah “pada jalan” yang diikuti dalam melakukan berbagai upaya dalam mencapai sasaran-sasaran yang ditentukan agar para implementer tidak tersesat dalam pencapaian tujuan dari kegiatan yang akan dilaksanakan. (c) Proses analisis dan perumusan kegiatan yang lebih yang mantap, berkaitan dengan tujuan yang hendak di capai dan strategi yang telah ditetapkan artinya kebijakan harus mampu menjembatani tujuan-tujuan dengan usaha-usaha pelaksanaan kegiatan operasional. (d) Perencanaan yang matang. Pada hakekatnya berarti memutuskan sekarang apa yang akan dikerjakan untuk masa depan. (e) Penyusunan program yang tepat. Suatu rencana yang baik masih perlu dijabarkan dalam program-program pelaksanaan yang tepat, hal ini disebabkan apa bila tidak, maka para pelaksana akan kurang memiliki pedoman bertindak dan bekerja. (f) Tersedianya sarana dan prasarana kerja. Karena salah satu indikator akan efektivitas suatu kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu dengan adanya kemampuan bekerja secara produktif. (g). Pelaksanaan yang efektif dan efisien. Hal ini bagaimanapun baiknya suatu

kegiatan yang akan dilaksanakan, namun apabila tidak dilaksanakan secara efektif dan efisien, maka kegiatan tersebut tidak akan dapat mencapai sarasannya dengan baik, karena dengan pelaksanaan kegiatan semakin didekatkan pada tujuannya. (h) Sistem pengawasan dan pengendalian yang bersifat mendidik mengingatkan sifat manusia yang tidak sempurna, maka efektivitas kegiatan menuntut terdapatnya sistem pengawasan dan pengendalian dalam pelaksanaan kegiatan (Iga Rosalina, 2012)

Beberapa kriteria dalam mengukur aspek efektivitas menurut para ahli antara lain adalah sebagai berikut: (a) Produktivitas. (b) Kemampuan adaptasi kerja. (c) Kepuasan kerja. (d) Kemampuan berlabu. (e) Pencarian sumber daya. Sedangkan Richard M. Steers mengatakan mengenai ukuran efektivitas adalah sebagai berikut: (a) Pencapaian tujuan. Keseluruhan upaya pencapaian tujuan harus dipandang sebagai suatu proses. Oleh karena itu, agar pencapaian tujuan akhir semakin terjamin, diperlukan pentahapan, baik dalam arti pentahapan pencapaian akan bagian-bagiannya, maupun pentahapan dalam arti periodisasinya. Pencapaian tujuan terdiri dari beberapa aktor, yaitu: kurun waktu dan sasaran yang merupakan target kongkret. (b) Integrasi yaitu pengukuran terhadap tingkat kemampuan suatu organisasi untuk mengadakan sosialisasi, pengembangan konsensus dan komunikasi dengan berbagai macam organisasi lainnya. Integrasi menyangkut proses sosialisasi. (c) Adaptasi adalah kemampuan organisasi untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Untuk itu digunakan tolok ukur proses pengadaan dan pengisian tenaga kerja (Richard M. Steers dalam Iga Rosalina, 2012). Dari sejumlah definisi-definisi dan pengukur tingkat efektivitas yang telah di kemukakan diatas, perlu peneliti tegaskan bahwa dalam rencana penelitian ini digunakan teori pengukuran efektivitas sebagaimana yang dikemukakan oleh Richard M. Steers yaitu antara lain pencapaian tujuan, integrasi dan adaptasi. Dengan menggunakan teori-teori tersebut, maka diharapkan dapat mengukur tingkat efektivitas dalam penggunaan video stop motion dalam hal menentukan nilai sebagai implementasi pembelajaran teks hikayat.

3. Video Stop Motion

Sebagaimana telah diketahui bahwa salah satu bentuk dari media visual adalah video pembelajaran. Arsyad (2018) mengemukakan bahwa video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk. Media video pembelajaran ini dapat digolongkan kedalam jenis media Audio Visual Aids (AVA), yaitu sebuah jenis media yang disalin yang didalamnya terdapat unsur suara juga dan mengandung unsur gambar yang dapat dilihat (Kastriani, 2019).

Kata “video” sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu “*video-vidivisum*” yang berarti melihat atau mempunyai daya penglihatan dapat melihat. Video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Media ini memiliki fungsi yang sangat berguna terutama bagi dunia pembelajaran dan pendidikan seperti yang dikatakan oleh Hamanik yang memiliki beberapa fungsi dalam pembelajaran yaitu:

- a. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
- b. Penggunaan media merupakan bagian internal dalam sistem pembelajaran.
- c. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- d. Penggunaan media dalam pembelajaran untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh para guru dalam kelas.
- e. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan (Purwanti, et al., 2016).

Sementara itu kata “*stop motion*” terdiri dari dua kata yaitu *stop* yang berarti berhenti dan *motion* yang berarti gerakan/bergerak. Teknik yang terdapat pada animasi ini menggunakan prinsip *frame to frame* seperti animasi 2 dimensi. Pengerjaannya sama dengan animasi pada umumnya yaitu mengatur *frame per frame* gambar. Namun, yang membedakan disini adalah cara menghidupkan/animatenya. Jadi dapat disimpulkan *stop motion graphic animation* adalah teknik untuk membuat animasi/film/movie yang dibuat seolah-olah potongan-potongan gambar menjadi saling berhubungan satu sama lainnya.

Teknik stop motion digunakan untuk menciptakan ilusi dilayar bahwa objek yang dimanipulasi secara fisik bergerak secara otomatis. Objek dipindahkan atau diubah secara bertahap antara *frame* yang difoto secara individual. Teknik ini dapat diterapkan untuk menjiwai objek tiga dimensi dan representasi dari objek dua dimensi, seperti yang telah dicontohkan oleh gambar-gambar yang berhenti dari gerakan-gerakan *Kentridge*. Ketika serangkaian *frame* individu ditampilkan dalam sesi cepat penonton melihat gerakan. Efek visual '*strobing*', yang diciptakan oleh ruang-waktu antar bingkai adalah karakteristik estetika visual animasi stop motion. Celah perseptual antara frame ini mengganggu ilusi kesatuan, mewujudkan "sebagai pertanyaan terbuka" dan menciptakan ruang yang harus secara aktif dijembatani oleh imajinasi penampilan. Kualitas integral dari animasi stop motion ini mengundang eksperimentasi dengan kemungkinan teknis medium, memungkinkan pendongeng untuk secara fisik mengubah dan membayangkan kembali objek dari pada hanya merekam gerakan mereka. Contoh-contoh animasi stop motion yang dirujuk sepanjang studi ini tidak berusaha menciptakan representasi realistik dari realitas sehari-hari. Sebaliknya, mereka “bersenang-senang dengan kesemuan film”, dengan sengaja mengedepankan hal-hal yang aneh dan tidak mungkin (Kastriani, 2019).

Salah satu fitur karakteristik dari video animasi stop motion adalah bahwa teknik ini melibatkan pendekatan '*hands-on*' praktis untuk menganimasikan, membutuhkan isyarat mediasi fisik artis untuk memanipulasi objek dalam setiap *frame*. Hal ini telah di tunjukkan langsung oleh *Kentridge*, keterlibatan taktil dengan subjeknya. Metode *Kentridge* ini melibatkan penggunaan teknik gambar tunggal yang tunduk pada berbagai transformasi yang dihasilkan oleh tangan: menghapus, mengaburkan, dan menggambar ulang, untuk membuat urutan contoh *palimpsestic*. Setiap permutasi dari gambar diambil sebagai frame individu, yang sengaja mengandung jejak yang jelas dari bingkai yang mendahuluinya.

4. Jenis-jenis Video Stop Motion

Terdapat beberapa jenis video stop motion sebagaimana dalam Kastriani (2019) sebagai berikut: (a) tanah liat (*clay*) yang sering disingkat dengan *claymation*, ini adalah jenis animasi *stop-motion* dimana masing-masing bagian animasi, baik objek karakter atau latar belakang, menggunakan “*deformasi bentuk*” dengan bahan elastis seperti tanah liat. (b) guntingan (*cutout*) adalah teknik yang dibentuk dengan menggerakkan potongan lembaran 2-dimensi. Animasi ini dibuat dengan menggunakan karakter datar, alat peraga dan latar belakang dari bahan seperti kertas, kartu, kain yang kaku, benda-benda mati, kain atau bahkan foto. (c) gambar (*graphic*). Animasi grafis ini adalah variasi dari stop motion yang lebih konseptual dari pada animasi cel tradisional bidang datar dan animasi kertas gambar (*cutout*). Tapi secara teknis animasi ini termasuk stop motion yang dibuat dengan foto (secara keseluruhan atau sebagian). Animasi grafis dapat dilakukan dengan kamera hanya panning ke atas atau difoto secara keseluruhan. (d) aktor hidup (*pixilation*) adalah teknik stop motion dimana yang digunakan adalah aktor hidup sebagai subjek *frame to frame*, aktor tersebut berpose berulang kali untuk satu atau lebih *frame* yang di ambil (foto) dan bergerak sedikit demi sedikit ke *frame* berikutnya. Aktor ini menjadi semacam wayang hidup gerak berhenti dan bergerak (Kastriani, 2019).

Penggunaan animasi stop motion ini akan menciptakan pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan memperindah tampilan suatu media pembelajaran. Adanya stop motion yang dibuat dapat membantu proses belajar mengajar di sekolah karena penggunaan gambar dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Adapun gerakan pada stop motion ini cenderung patah-patah karena terdapat perbedaan tampilan dari gambar satu dengan gambar yang lainnya. Pada animasi stop motion tidak sehalus video lainnya, namun hal ini justru menjadikan daya tarik tersendiri pada animasi stop motion tersebut. Pembuatan animasi ini bebas mengeluarkan ide-ide yang dapat membuat tampilan dari video tersebut lebih menarik. Oleh karena itu, pembelajaran menggunakan video animasi stop motion ini selain memudahkan bagi para siswa untuk memahami materi pelajaran, juga dapat meningkatkan kreativitas siswa karena pembuatan video ini membutuhkan tingkat kreativitas yang tinggi. Dengan demikian, guru harus bias memaksimalkan kesempatan dan pemanfaatan media video stop motion yang akan membawa pembelajaran ke dalam wahana yang menyenangkan dan bermakna, terutama pada penumbuhan karakter peduli lingkungan sehingga mudah tercapai (Bella, et al., 2022)

5. Teks Hikayat

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, “hikayat” adalah karya sastra Melayu lama berbentuk prosa berisi cerita, undang-undang, dan silsilah bersifat rekaan, keagamaan, historis, biografi, atau gabungan sifat-sifat yang dibaca untuk pelipur lara, pembangkit semangat jiwa, atau sekedar untuk meramaikan pesta. Hal ini misalnya hikayat Hangtuh dan hikayat Seribu Satu Malam. Hikayat menurut Hamzah (1996) adalah prosa fiksi lama yang menceritakan kehidupan istana atau raja serta dihiasi oleh kejadian yang di anggap memiliki kesaktian atau keajaiban. Pengertian yang lebih panjang didefinisikan oleh Supratman (1996), bahwa hikayat adalah bentuk sastra karya prosa lama yang isinya berupa cerita, kisah, dongeng maupun sejarah, umumnya mengisahkan kepahlawanan seseorang, lengkap dengan keanehan, kekuatan atau kesaktian, dan mukjizat sang tokoh utama.

Hikayat sendiri dapat digolongkan menjadi tiga jenis, yaitu hikayat rekaan, hikayat sejarah, dan hikayat biografi (Baried, 1985). Hikayat memiliki ciri-ciri yang dapat diidentifikasi, seperti istana menduduki pusat yang sangat berperan, tujuan utama ceritanya untuk menghibur, tokoh-tokoh utama selalu mendapat kemenangan dan akhir yang baik, segi ajakan moral tidak diabaikan, pola cerita selalu bersifat setreotipe, dan adanya alur cerita yang dapat diramalkan. Salah satu hikayat tersebut adalah hikayat sejarah yang merupakan hikayat yang bersifat historis dan mempunyai ciri-ciri, sebagai penyebutan nama tempat yang memang ada dalam pengertian geografis, penyebutan nama-nama historis dalam hikayat, mayoritas kandungan cerita merupakan silsilah suatu dinasti, tahun terjadinya peristiwa yang tidak jelas, dan pembicaraan mengenai peristiwa-peristiwa yang bersifat kontemporer yang mendapat tempat sendiri. Pada sisi lain, hikayat biografi mempunyai ciri-ciri yang dapat diidentifikasi, seperti menerangkan dan menyoroti tokoh-tokoh historis dan peristiwa yang sesungguhnya, pusat perhatian pada hikayat bergeser kearah kepribadian manusia genius, orang yang bermoral intelektual, atau orang yang emosional memiliki perhatian rohani tersendiri, biografi disusun secara kronologis dan logis, biografis tidak mengenal yang metodologis, walaupun begitu hikayat biografis dirasa adanya unsur fiktif (Baried,1985).

6. Jenis-Jenis Hikayat

Menurut Rismawati (2017) hikayat terbagi beberapa jenis yakni antara lain :

- a. Hikayat agama, yaitu hikayat yang berisis berbagai ajaran agama yang terkait dengan hukum, ahlak, tasawuf, dan sebagainya.
- b. Hikayat sejarah, yaitu hikayat yang berisi tentang sejarah masa lampau, baik sejarah Islam maupun yang lainnya.
- c. Hikayat safari, yaitu hikayat yang menceritakan kisah perjalanan, seperti hikayat malam dagang.
- d. Hikayat peristiwa, yaitu hikayat yang menceritakan suatu peristiwa atau kejadian, seperti hikayat perang kompeni.
- e. Hikayat jihad, yaitu hikayat yang kandungannya berisi untuk melawan musuh, seperti hikayat perang sabil.
- f. Hikayat cerita (novel), yaitu hikayat yang berisi cerita percintaan atau roman, baik roman fiksi atau sejarah (Rismawati, 2017).

7. Efektivitas Penggunaan Video Stop Motion Dalam Pembelajaran Teks Hikayat

Pada hasil dan pembahasan ini disajikan deskripsi hasil dari penelitian tentang efektivitas penggunaan video stop motion dalam menentukan nilai sebagai implementasi pembelajaran teks hikayat bagi peserta didik di SMKN I Bangkinang. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan hasil pembelajaran yang telah diajarkan dengan dan tanpa menggunakan video stop motion di SMKN I Bangkinang Kabupaten Kampar sebagai implementasi pembelajaran teks hikayat dalam menentukan nilai para peserta didik. Pada penelitian ini, maka untuk mengetahui peningkatan kemampuan memahami peserta didik dapat diukur dengan menggunakan tes tertulis berbentuk pilihan ganda. Tes kemampuan memahami ini diberikan sebelum dan sesudah proses pembelajaran baik di kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan penggunaan video stop motion maupun kelas kontrol dengan pembelajaran tanpa menggunakan video stop motion. Sehingga data dalam penelitian ini meliputi data nilai tes awal dan data nilai tes akhir menemukan nilai pada hikayat. Data nilai tes awal diperoleh dari hasil pretest seputar nilai pada hikayat dan data nilai akhir diperoleh dari posttest menemukan nilai pada hikayat. Hasil penelitian pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dijelaskan sebagai berikut.

a. Deskripsi Hasil Pretest Kelompok Kontrol

Adapun kelompok kontrol ini merupakan kelompok tanpa menggunakan video stop motion. Sampel kelompok kontrol diambil dari X TP 2. Sebelum kelompok kontrol mendapatkan pembelajaran tentang nilai pada hikayat, terlebih dahulu dilakukan pretest. Subjek pada kelompok kontrol ini sebanyak 35 peserta didik. Sementara itu, dalam pemberian pretest pada kelompok kontrol bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal untuk menentukan nilai pada hikayat yang akan dimiliki peserta didik. Selain itu, tujuan dilakukan pretest yaitu menyamakan kemampuan yang dimiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pretest pada kelompok kontrol dilaksanakan pada hari Rabu, 20 Agustus 2022, sehingga berdasarkan hasil pretest tersebut, maka diperoleh nilai tertinggi rata-rata 70 dan nilai terendah adalah 50.

b. Deskripsi Hasil Pretest Kelompok Eksperimen

Kelompok eksperimen ini merupakan kelompok yang menggunakan video stop motion untuk menemukan nilai pada hikayat. Sampel kelompok eksperimen adalah X TP I. kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran tentang nilai pada hikayat terlebih dahulu dilakukan pretest. Subjek pada kelompok eksperimen sebanyak 35 peserta didik. Pemberian pretest pada kelompok eksperimen bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal menemukan nilai pada hikayat yang dimiliki peserta didik. Selain itu, tujuan dilakukan pretest yaitu menyamakan kemampuan yang dimiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pretest pada kelompok eksperimen dilaksanakan pada hari Kamis, 21 Agustus 2022. Berdasarkan hasil pretest diperoleh nilai tertinggi 70 dan nilai

terendah 60. Sebelum mengikuti tes akhir atau postest, kelompok eksperimen diberikan pembelajaran tentang menemukan nilai pada hikayat dengan menggunakan video stop motion. Untuk menuangkan gagasan, kelas eksperimen dapat menggunakan format yang sudah ditentukan. Format itu berisi tentang tabel yang akan diisi. Peserta didik dapat mengisi tabel sesuai dengan nilai-nilai yang ada pada hikayati. Sebelum mengisi table yang sudah disediakan, kelas eksperimen terlebih dahulu menonton tayangan video stop motion seperti pada gambar 1.



Gambar 1. (Dokumen Pribadi) Video Gerak Henti

Setelah menonton video stop motion, maka kelas eksperimen dapat menentukan nilai yang ada pada hikayat sesuai format tabel. Maka berikut ini adalah format yang berbentuk tabel dipakai oleh kelas eksperimen.

Tabel 1. Analisis Nilai Pada Teks Hikayat Negeri Air Tiris

Nilai	Konsep Nilai	Kutipan Teks
Pendidikan	Menimba ilmu untuk bekal dimasa akan datang	Dari kecil hingga dewasa Khotib dididik dengan ilmu agama. Orang tua Khotib tidak melarang anaknya menuntut ilmu kebatinan selama tidak bertentangan dengan ajaran Islam. Oleh karena itu, Khotib juga menguasai ilmu pemagar diri serta mahir dalam beladiri.
Religius	Bersyukur Kepada Tuhan	Khotib menjawab “boleh dikatakan tidak ada tuanku, kecuali air, berkat pertolongan Allah SWT saya mampu bertahan”. “hebat engkau Khotib, lengkap ilmu dunia dan akhirat mu” puji baginda raja.

Moral	Memikirkan keselamatan warga	Selain itu, dengan manaklukkan Tapa raksasa tersebut ia telah memberi rasa aman kepada penduduk Koto Pukatan yang hendak mencari ikan di Sungai Kampar.
Sosial	Memberi bantuan kepada yang membutuhkan	Tidak lama kemudian Datuk bendahara tiba di dekat raja sambil berbisik kepada raja “tuanku, sebaiknya terlebih dahulu kita beri dia pakaian, lalu baru kita beri dia pisang.

Tabel 1 merupakan contoh tabel yang telah dibuat oleh kelas eksperimen yang sesuai dengan langkah-langkah. Pada gambar ini berisi tentang nilai pada hikayat. Untuk sampel pada penelitian ini, penulis memilih hikayat yang berjudul *Hikayat Negeri Air Tiris*.

c. Deskripsi Hasil Posttest Kelompok Kontrol

Kelompok kontrol merupakan kelompok yang menentukan nilai pada hikayat tanpa menggunakan video stop motion. Sampel pada kelompok kontrol diambil dari X TP 2. Sebelum kelompok kontrol mendapatkan pembelajaran tentang nilai yang terdapat pada hikayat, terlebih dahulu dilakukan pretest. Subjek pada kelompok kontrol sebanyak 35 peserta didik. Posttest dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 9 September 2022. Dan dari hasil posttest diperoleh nilai tertinggi sebesar 70 dan nilai terendah sebesar 60. Hal ini terlihat bahwa kelas kontrol yang pada perolehan nilai pretest tertinggi sebesar 70. Artinya ini tidak mengalami kenaikan. Akan tetapi ada peningkatan di nilai terendah yang pada prolehan dinilai pretest terendah sebesar 50, naik menjadi 60.

d. Deskripsi Hasil Posttest Kelompok Eksperimen

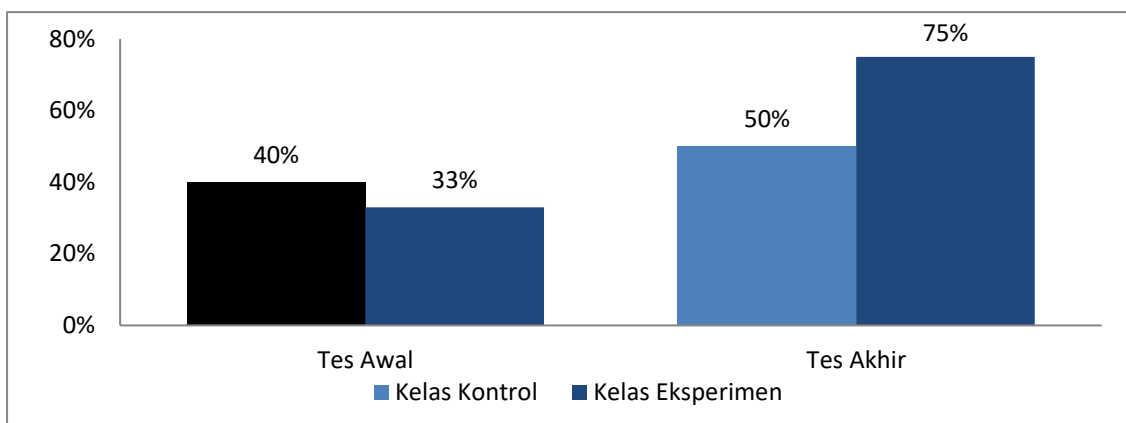
Kelompok eksperimen ini merupakan kelompok pada pembelajaran hikayat untuk menemukan nilai dengan menggunakan animasi video stop motion. Sampel kelompok eksperimen diambil dari X TP I. Namun, sebelum kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran nilai pada hikayat, maka terlebih dahulu dilakukan pretest. Kemudian setelah mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kelompok eksperimen setelah di beri perlakuan pembelajaran menemukan nilai pada hikayat menggunakan video stop motion. Subjek pada kelompok eksperimen sebanyak 35 peserta didik.

Posttest dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 10 September 2022. Dan dari hasil posttest diperoleh nilai tertinggi sebesar 90 dan nilai terendah sebesar 70. Hal ini terlihat bahwa kelas eksperimen yang pada perolehan nilai pretest tertinggi sebesar 70, dan naik menjadi 90. Nilai pretest terendah sebelumnya adalah sebesar 60, yang kemudian naik menjadi 70. Artinya, kelas eksperimen yang menggunakan perlakuan video stop motion untuk menemukan nilai pada hikayat tersebut mengalami peningkatan atau kenaikan.

8. Perbandingan Data Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Pada penelitian ini, efektivitas dapat ditakar dengan memakai tes tertulis berbentuk pilihan ganda. Tes ini diberi sebelum dan sesudah materi pembelajaran baik di kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan video stop motion dalam menemukan nilai pada hikayat, maupun kelompok kontrol dengan tanpa diberi perlakuan menggunakan video stop motion dalam menemukan nilai pada hikayat. Peningkatan kinerja peserta didik dihitung dengan menganalisis perbedaan antara skor tes awal kedua kelompok dan skor tes efektivitas akhir mereka. Nilai yang didapat pada tes awal tentang keefektifan ini pada kelas eksperimen dengan skor teoritik 10-100, skor tertinggi adalah 70 dan terendah adalah 60, sedangkan pada kelompok kontrol skor paling tinggi sebesar 70 dan paling rendah 50. Perolehan nilai tes akhir yang dilakukan pada

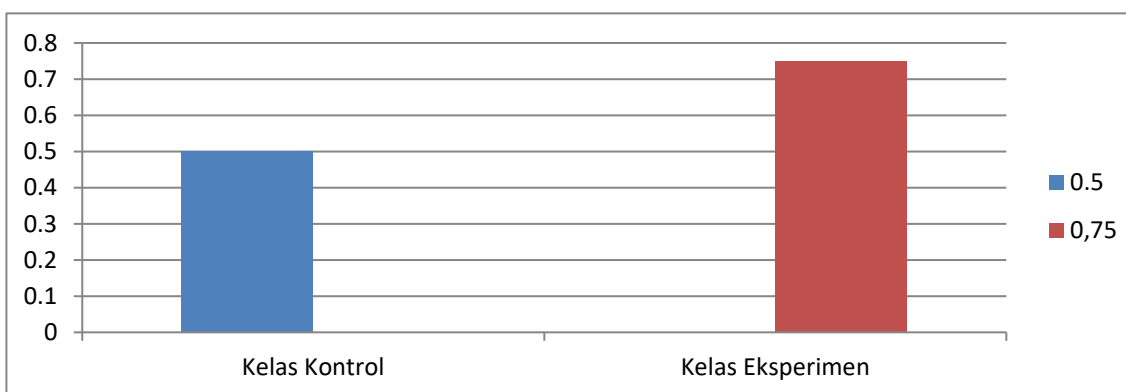
kedua kelas di dapat, maka rentang skor yang mungkin adalah dari 90 hingga 70 untuk kelompok kelas eksperimen dan dari 70 hingga 60 untuk kelompok kontrol. Disini kami tuangkan temuan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dari penelitian ini:



Gambar 2. Perbandingan Rata-rata Skor Tes Awal dan Tes Akhir

Penelitian yang dilakukan oleh Dedi Ropika yang berjudul pengaruh penerapan modeling instruction pada materi listrik dinamis terhadap peningkatan kemampuan memahami dan kemampuan memecahkan masalah fisika peserta didik SMK, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh penerapan modeling instruction mengalami peningkatan. Hal ini yang dipakai oleh penulis sebagai acuan dalam memperoleh hasil penelitian. Dari perbandingan rata-rata ditemukan selisih kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan pada gambar 2, maka nilai rata-rata yang diraih pada hasil tes pertama keefektifan peserta didik pada kelompok eksperimen adalah 33%, sedangkan nilai rata-rata untuk kelompok kontrol adalah sebesar 40%. Skor tes pertama ini menunjukkan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol, dengan skor terakhir lebih tinggi. Kedua kelompok juga menerima terapi, dengan kelompok eksperimen menggunakan video stop motion dan kelompok kontrol tidak melakukannya. Ada peningkatan hasil skor tes antara sebelum dan sesudah menerima terapi pada kedua kelompok tersebut. Nilai pemahaman akhir peserta didik adalah 75% pada kelas eksperimen dan 50% pada kelompok kontrol. Ada perubahan yang signifikan dari awal hingga akhir tahun ajaran, dengan perbedaan 25% dalam hasil tes antara kelas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata yang telah dinormalisasikan dapat digunakan untuk membandingkan pertumbuhan pemahaman antara kelompok eksperimen dan kontrol, maka berdasarkan hasil tes pertama dan terakhir kemampuan peserta didik dalam memahami materi. terlihat secara keseluruhan pada gambar 3.



Gambar 3. Perbandingan Rata-Rata Skor N-Gain Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.

Seperti yang dapat dilihat pada gambar 4, rata-rata N-gain untuk para kelompok eksperimen adalah 0,75 dalam rentang sedang, sedangkan untuk kelompok kontrol hanya 0,5. Dengan menggunakan rata-rata N-gain, maka kita dapat melihat bahwa baik kelas eksperimen yang telah menggunakan video stop motion maupun kelas control, tidak mengalami peningkatan, meskipun yang terakhir lebih banyak daripada yang pertama.

Salah satu asensi dari tujuan penelitian ini adalah untuk efektivitas penggunaan video stop motion dalam menentukan nilai sebagai implementasi pembelajaran teks hikayat di SMKN 1 Bangkinang. Peningkatan kemampuan memahami tersebut di ukur dengan memberikan tes berupa pilihan ganda sebanyak 28 soal, soal tes tersebut di berikan pada awal sebelum proses pembelajaran nilai pada hikayat dan setelah proses pembelajaran nilai pada hikayat di laksanakan secara menyeluruh.

Setelah dilakukan perlakuan terhadap kedua kelas eksperimen, maka diberikan eksperimen diberikan perlakuan penggunaan video stop motion dan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan berupa penggunaan video stop motion, maka didapat hasil dari perlakuan tersebut. Peningkatan keefektifan dapat dilihat dari perbedaan hasil tes awal dan tes akhir sehingga dilakukan analisis terhadap peningkatan data yang terjadi. Oleh karena peningkatan yang terjadi pada kedua kelas dianalisis menggunakan gain yang di normalisasi ($N\text{-gain}/\langle g \rangle$). Jika melihat hasil ujiannya N-gain untuk kedua kelas secara keseluruhan, terlihat bahwa kelas eksperimen ini telah mengalami peningkatan kinerja sebesar 0,75 standar deviasi pada rentang sedang. Dan meskipun peningkatan 0,5 dalam kemanjuran relatif terhadap kelompok kontrol juga agak moderat. Hal ini menunjukkan kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan dengan kategori yang sama, namun mempunyai nilai besar peningkatan yang berbeda.

Keimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang efektivitas penggunaan video stop motion dalam menentukan nilai sebagai implementasi pembelajaran hikayat pada SMKN I Bangkinang, maka dapat dipaparkan, terjadinya peningkatan dalam proses penggunaan video stop motion dalam menentukan nilai sebagai implementasi pembelajaran teks hikayat. Setelah diberikan perlakuan terjadi peningkatan skor tes akhir atau postest di bandingkan dengan skor tes awal. Peserta didik dikelompok eksperimen tampil jauh lebih baik daripada kelompok kontrol pada ujian akhir mengukur tingkat pemahaman mereka, dengan skor rata-rata 75% dan 50%. Ada perbedaan 25% yang signifikan antara hasil tes akhir kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Video stop motion lebih efektif digunakan dalam menentukan nilai pada hikayat. Hal ini dapat dibuktikan dengan tingkat efektivitas pembelajaran menentukan nilai pada hikayat yang dikerjakan oleh peserta didik kelas X SMKN I Bangkinang. Peneliti memberikan informasi lebih lanjut mengenai kegunaan video stop motion dalam menentukan nilai sebagai implementasi pembelajaran teks hikayat, maka dapat digunakan sebagai bagian dari cara menentukan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Arsyad, M. N. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 8(2), 188-198.
- Baried, S. B. (1985). *Pengantar Ilmu Filologi*. Jakarta: Pusat
- Bella, M. A., Dacholfany, M. ihsan, & Noor, M. (2023). Peran Kepala Sekolah Sebagai Manager Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di SD Aisyiyah Poncowati. *POACE: Jurnal Program Studi Adminitrasi Pendidikan*, 3(2), 149–159.

- Djajasudarma, T. F. (1997). *Analisis Bahasa: Sintaksis Dan Semantik*. Humaniora Utama Press (HUP).
- Fatimah. D. (2007). *Metode Linguistik: Ancangan Metode Penelitian dan Kajian. Cetakan Ketiga*. Bandung: Refika Aditama.
- Hamzah, A. (1996). *Sastra Melayu Lama dan Raja-Rajanya*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Hasliyah. (2021). Apresiasi Sastra Akhir Pekan Berbasis Paguyuban Kelas Alternatif Untuk Meningkatkan Karakter Siswa di SD Pertiwi Makassar. JIKAP PGSD: *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, Volume No.1.
- Kastriani (2019) *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Stop Motion Graphic Animation terhadap Penguasaan Konsep dan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII MTs Izzatul Ma'arif Tappina*. Undergraduate (S1) thesis, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Khadijah. (2013). Hikayat Indra Budiman Telaah Nilai-Nilai Religius (Kajian Hermeneutika), *Jurnal Metamorfosa*. I(2)
- Nurseto, S. (2012). Analisis Pengaruh Lingkungan Industri Terhadap Strategi Pemasaran Dan Dampaknya Terhadap Kinerja Pemasaran: Studi pada Usaha Kecil Kerajinan Kulit Tanggulangin. *Jurnal Administrasi Bisnis*, I(1), 72-83.
- Rismawati. (2017). *Perkembangan Sejarah Sastra Indonesia*. Banda Aceh: Bina Karya Akademika.
- Sugiarto, E. (2015). *Mengenal Sastra Lama (Jenis, Definisi, Ciri, Sejarah dan Contoh)*. Yogyakarta: Andi.
- Supratman. (1996). *Ikhtisar Sastra Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia
- Purwanti, R., & Natanael, R. (2016). Video Animasi Stop Motion Sebagai Media Pembelajaran Pada Kampanye Pengenalan Tertib Berlalu Lintas Bagi Remaja Pengendara Sepeda Motor. *Widyakala Journal: Journal Of Pembangunan Jaya University*, 3, 1-8.