

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SD NEGERI MRANAK 1 DEMAK

Tashfiya Ashri Bintari¹, Arif Widagdo²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Mei 2025

Disetujui Juni 2025

Dipublikasikan

September 2025

Keywords:

Learning media

development, animated video media, early reading ability, elementary school

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat dalam proses pembelajaran membaca mengakibatkan hasil belajar siswa kelas I SD rendah. Studi ini berfokus pada, mengembangkan, menguji kelayakan, dan keefektifan media video animasi untuk meningkatkan membaca permulaan pada siswa kelas I SD. Studi ini menerapkan pengembangan dengan menggunakan model Borg & Gall yang mencakup 10 tahap yaitu : (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi produk; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian (9) revisi produk final (10) produk massal. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yaitu siswa kelas I SDN Mranak I yang berjumlah 22 anak, 1 ahli materi pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data produk meliputi uji kelayakan, uji validitas, uji realibilitas, analisis data awal meliputi uji homogenitas dan uji normalitas, Analisis data akhir meliputi Uji T-test . Hasil review ahli materi pembelajaran sebesar 96,8% (sangat layak), ahli media pembelajaran sebesar 98,7% (sangat layak). Hasil uji skala besar mengalami peningkatan dengan kriteria sedang. Angket tanggapan guru dan siswa mendapatkan kriteria sangat baik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil rata-rata nilai *posttest* sebesar 83 dan nilai *pretest* sebesar 66 dengan prolehan N-gain sebesar 0,49 dalam kriteria sedang. Terdapat hal yang signifikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan video animasi. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa video animasi pembelajaran pada membaca permulaan layak untuk dikembangkan dan digunakan oleh siswa sekolah dasar khususnya siswa kelas I SD. Untuk peneliti berikutnya diharapkan mampu membuat media pembelajaran lebih menarik agar bermanfaat untuk para pengajar dan peserta didik.

Abstract

The use of inappropriate learning media in the process of learning to read results in low learning outcomes of first grade elementary school students. This study focuses on developing, testing the feasibility, and effectiveness of animated video media to improve early reading in first grade elementary school students. This study applies development using the Borg & Gall model which includes 10 stages, namely: (1) potential and problems; (2) data collection; (3) product design; (4) product validation; (5) design revision; (6) product trial; (7) product revision; (8) usage trial (9) final product revision (10) mass product. The subjects involved in this study were 22 first grade students of SDN Mranak I, 1 learning material expert, 1 learning media expert. The data collection methods used were observation, interview, questionnaire, test, and documentation methods. The data analysis technique used was the product data analysis technique including feasibility test, validity test, reliability test, initial data analysis including homogeneity test and normality test, Final data analysis including T-test. The results of the learning material expert review were 96.8% (very feasible), the learning media expert was 98.7% (very feasible). The results of the large-scale test increased with moderate criteria. The teacher and student response questionnaires received very good criteria. This is evidenced by the average *posttest* score of 83 and the *pretest* score of 66 with an N-gain of 0.49 in moderate criteria. There is a significant difference in student learning outcomes before and after using animated videos. Based on the results of the analysis, it can be concluded that animated learning videos on beginning reading are feasible to be developed and used by elementary school students, especially first grade students. For subsequent researchers, it is hoped that they will be able to make learning media more interesting so that it is useful for teachers and students.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses mengubah kepribadian seseorang sehingga memiliki cara berpikir yang sesuai dengan budaya baru dengan prinsip-prinsip yang ditanamkan di masyarakat sehingga menghasilkan individu yang inovatif, mandiri, berbakat bermatabat, dan bertanggung jawab atas kelangsungan hidup negara. Pendidikan yang bermutu membutuhkan proses kematangan kualitas siswa dari ketidaktahuan, ketidakmampuan, kebenaran dan ketidakjujuran. Sesuai yang tercantum dalam Undang-Undang Nomer 20 tahun 2003 yang menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlaq mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan berfungsi mengembangkan potensi dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Keterampilan berbahasa meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Keterampilan berbahasa tidak hanya digunakan untuk mempelajari bahasa Indonesia saja, akan tetapi digunakan juga untuk mempelajari mata pelajaran yang lain. Tanpa memahami keterampilan berbahasa tersebut, tidak mungkin dapat memahami yang lain dengan baik.

Salah satu keterampilan berbahasa adalah keterampilan membaca. Keterampilan membaca permulaan sangat perlu untuk teliti karena dengan meliti, kita dapat mengetahui seberapa jauh keterampilan membaca permulaan yang dimiliki siswa. Keterampilan membaca permulaan sebagai salah satu keterampilan yang perlu dimiliki siswa sekolah dasar kelas I. Keterampilan membaca sangat penting dikarenakan keterampilan ini berkaitan langsung dengan seluruh proses siswa disekolah. Keberhasilan siswa dalam proses belajar mengejar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan keterampilan.

Pada era globalisasi sekarang ini terjadi kemajuan yang sangat pesat. Pada bidang teknologi dan komunikasi. Kemampuan tersebut menuntut dukungan keterampilan membaca. Oleh karena itu, perlu adanya keterampilan membaca permulaan yang harus dimiliki siswa. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran membaca, sehingga siswa lebih banyak diajar menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Hal ini didukung oleh observasi yang telah dilakukan di SD Negeri Mranak 1 Demak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru SD Negeri Mranak I menunjukkan bahwa kurangnya penggunaan media yang kurang inovatif yang tepat pada membaca sehingga kurang maksimalnya pemahaman yang didapat siswa dalam proses pembelajaran. Siswa belum dapat membaca, masih kesulitan dalam membedakan huruf atau pada saat membaca terdapat kata yang hilang atau kurang sempurna. Hal ini dilihat dari kurangnya hasil belajar siswa 15 siswa dari 22 siswa kelas I SD Negeri Mranak 1 Demak. Selanjutnya dilakukan tahap observasi dikelas dan didapatkan oleh beberapa hal, sebagai berikut: kurang sumber belajar dengan kondisi siswa, proses pembelajaran yang diterapkan disekolah yang cenderung berpusat pada guru, guru hanya menggunakan buku guru dan buku siswa pada saat pembelajaran, kurang media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mengajarkan keterampilan membaca.

Permasalahan tersebut, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi pada membaca permulaan. Bertujuan untuk perhatian siswa lebih berfokus dan siswa lebih tertarik sehingga memberikan pengalaman yang nyata. Selain video animasi dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran membaca permulaan, siswa juga dapat berlatih berpikir aktif, kreatif serta melatih siswa untuk membaca lebih cepat dalam belajar.

Berdasarkan paparan diatas, diperlukan suatu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu video animasi pembelajaran yang efektif dan kreatif. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa animasi efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena lebih mudah mengingat dan menangkap makna gambar yang ditampilkan dibandingkan melihat di buku. "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I/A SD Negeri Banda Aceh"(Wulandari et al., 2020). Media yang dikembangkan para peneliti tersebut berupa video animasi yang isinya terdapat karakter-karakter atau tokoh yang lucu sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Selama Pandemi Covid-19"(Helvina et al., 2021). Media yang digunakan dalam penelitian tersebut yaitu media animasi yang dirangkai adanya gambar dan tulisan yang disusun secara berurutan dan terlihat bergerak. Hal tersebut tersebut menjadikan daya tarik peserta didik lebih meningkat dan semangat dalam belajar membaca permulaan. Selain itu,

“Penggunaan Multimedia dan Animasi Interaktif Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa” (Andriyani et al., 2020). Media yang digunakan yaitu dengan computer untuk menyampaikan materi dengan menggabungkan teks, gambar, grafik, animasi, suara, dan video. Peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan computer dan mendapatkan respon yang baik.

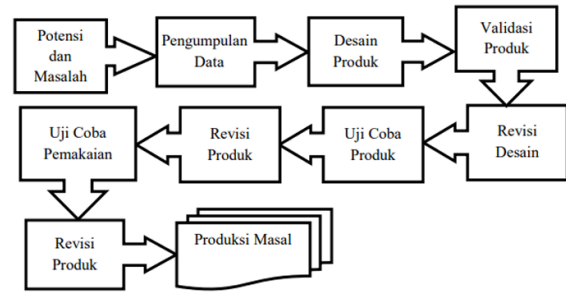
Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Prasetya et al., 2021) menyatakan bahwa penggunaan video animasi pembelajaran lebih mengaktifkan proses pembelajaran karena dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, membantu menjelaskan konsep yang abstrak, sehingga baik guru dan siswa akan lebih mudah dalam menjalankan kewajibannya. Kaitanya dengan penelitian ini dengan menggunakan video animasi dalam proses pembelajaran guru lebih mudah menyampaikan materi kesiswa, siswa juga lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran dalam mmebaca, dan menciptakan suasana belajar yang mneyenangkan dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media berbasis video animasi dalam meningkatkan membaca permulaan. Oleh karena itu peneliti melakukan pengembangan media yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri Mranak I Demak” diharapkan akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam membaca.

METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang ini menerapkan model pengembangan oleh Borg & Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono (2016) yang terdiri dari 10 proses, yaitu (1)potensi dan masalah, (2)mengumpulkan data, (3)desain produk, (4)validasi desain, (5)revisi desain, (6)uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9)revisi produk final, (10) produk massal.

Gambar 1. Langkah-langkah model pengembangan Borg & Gall (Sugiyono, 2016)



Pada tahap ini, peneliti membatasi langkah tersebut hanya sampai langkah 8 yaitu uji coba pemakaian karena pada tahap ini penelitian dianggap sudah mencapai tujuan utamanya yaitu menghasilkan produk yang efektif dan siap untuk di produksi secara massal. Pada tahap potensi dan masalah dilakukan kegiatan observasi dengan menganalisis permasalahan yang terjadi di lingkungan belajar. Tahap pengumpulan data yaitu setelah mengetahui potensi dan masalah maka, pengumpulan data menggunakan wawancara angket dan dokumentasi. Pada tahap desain produk dilakukan memidahkan informasi yang diperoleh pada tahap analisis ke dalam bentuk dokumen berupa naskah video. Pada tahap validasi produk dilakukan kegiatan produksi video animasi pembelajaran dan melakukan validasi oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Tahap revisi desain yaitu perbaikan media setelah dilakukan validasi oleh para ahli. Tahap selanjutnya yaitu uji coba produk yang dilakukan pada skala kecil, dengan mengguankan sampel 10 orang. Tahap revisi produk yaitu perbaikan terhadap produk setelah diuji coba pada produk kecil. Tahap yang terakhir yaitu uji coba pemakaian yaitu uji coba yang dilakukan dengan skala besar. Tahap Produk massal yaitu hasil akhir media yang dikembangkan dalam sebuah penelitian.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Mranak 1 yang terletak di Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret-Mei 2023. Subjek pada penelitian ini adalah guru dan siswa kelas I SD Negeri Mranak 1 Demak yang berjumlah 22 siswa. Berdasarkan judul penelitian “Pengembangan Media video animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN Mranak 1”, maka variabel penelitiannya antara lain, variabel bebas dalam penelitian ini adalah video animasi, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri Mranak 1. Adapun kis-kisi instrument dalam penelitian ini sebagai berikut :

Data dalam penelitian dikumpulkan dengan menggunakan data primer yaitu guru kelas I dan Siswa kelas I SD Negeri Mranak 1. Sumber data sekunder yaitu dokumentasi dan hasil angket (angket kebutuhan guru terhadap media pembelajaran, angket validasi ahli media, validasi ahli materi, angket respon peserta didik). Teknik analisis data yaitu analisis data produk, Uji instrument dilakukan kelayakan, uji validitas, uji reliabilitas. Analisis awal meliputi, uji homogenitas dan uji normalitas, Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan terhadap hasil keterampilan membaca siswa kelas I SDN Mranak 1. Adapun rumus uji homogenitas sebagai berikut,

$$W = \frac{(n-k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{z}_i - \bar{z})^2}{(k-1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z})^2}$$

Keterangan :

n = jumlah observasi

k = banyaknya kelompok

$Z_{ij} = |Y_{ij} - \bar{Y}_i|$

\bar{Y}_i = rata-rata dari kelompok ke i

\bar{z}_i = rata-rata kelompok dari Z_i

\bar{Z} = rata-rata menyeluruh (*overall mean*) dari Z_{ij}

Uji normalitas yang dilakukan untuk penelitian ini untuk mengetahui data nilai keterampilan membaca siswa kelas I SDN mranak 1. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode uji *Liliefors* dengan *Kolmogrov-Smirnov*. Adapun rumus dari uji normalitas sebagai berikut,

$$Z = \frac{x - \bar{x}}{s}$$

(Sundayana, 2016: 83)

sedangkan analisis data meliputi *t-test* dan *N-gain*. Uji T-test digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata. Dalam penelitian ini, uji T-test digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan media *video animasi*. Uji T-test yang digunakan adalah *Paired Samples T Test*. Adapun rumus uji T sebagai berikut,

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 = rata-rata sampel 1

\bar{X}_2 = rata-rata sampel 2

S_1 = simpangan baku sampel 1

S_2 = simpangan sampel baku sampel 2

S_1^2 = varians sampel 1

S_2^2 = varians sampel 2

Uji N-gain atau uji peningkatan rata-rata digunakan untuk mengetahui peningkatan nilai sebelum dan sesudah diberi tindakan. Dalam penelitian ini, Uji N-gain digunakan untuk mencari nilai rata-rata dari sebelum menggunakan media *video animasi* dalam penelitian dan setelah menggunakan media *video animasi*. Adapun rumusnya sebagai berikut,

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Sumber : Sundayana (2016: 151)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan pada pengembangan media interaktif berbasis video animasi untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan di sekolah dasar yang dilakukan meliputi 1) hasil desain pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi; 2) kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi; 3) keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan kelas I SD Negeri Mranak 1.

Desain Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan

Penelitian mengembangkan produk media video animasi untuk meningkatkan membaca permula yang disusun berdasarkan angket kebutuhan guru dan peserta didik. Desain dari pengembangan media video animasi ini dimulai dengan identifikasi masalah pada kelas I

SD Negeri Mranak 1 Demak melalui teknik observasi pembelajaran dikelas. Hasil observasi menunjukkan dalam pembelajaran terlihat monoton, siswa cenderung pasif dikarenakan metode yang digunakan hanya ceramah. Diperkuat dari wawancara guru bahwa sumber belajar hanya dari buku ajar dan jarang menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Hal tersebut mempengaruhi minat baca anak menjadi rendah. Dan didukung dengan hasil angket yang menunjukkan siswa merasa jenuh dan bosan dalam pelajaran Bahasa Indonesia khususnya membaca. Pengeumpulan data tersebut digunakan untuk mendapatkan informasi guru dan siswa dalam perancangan media video animasi untuk membaca permulaan.

Tahap kedua yaitu pembuatan *prototype* atau desain sebagai panduan pembuatan media dan memudahkan proses pembuatan media. *Prototype* dibuat berdasarkan data analisis kebutuhan guru dan siswa. pada *prototype* peneliti merancang dan menyusun materi serta menu yang ditampilkan dalam media. Tahap mengembangkan desain yang sudah dibuat menjadi sebuah produk video animasi pada materi membaca permulaan yang mengacu pada *prototype* yang telah dibuat. Pembuatan media interaktif menggunakan aplikasi software adobe flash dan doratoon. Desain dan warna tampilan cerah dan menarik sesuai dengan karakteristik anak SD. Media interaktif berbasis video animasi terdiri dari beberapa komponen penyusun, meliputi halaman cover, identitas peneliti, identitas dosen pembimbing, dan identitas universitas, halaman kompetensi dasar, tampilan materi, dan profil pengembang.



Gambar 2. Tampilan Awal Video Animasi Membaca Permulaan



Gambar 3. Tampilan Materi

Media ini dilengkapi dengan teks, gambar, video, suara dan kuis interaktif dalam menggunakan media. Terdapat huruf abjad yang terdiri dari A-Z yang membantu untuk merangsang pemahaman siswa terhadap huruf abjad. Permainan ini merupakan permainan edukasi yang dapat merangsang daya ingat, melatih siswa dalam menyelesaikan masalah, dan juga terdapat materi membaca terdapat animasi dan tulisan cara membaca permulaan.

Hasil Kelayakan Media Video Animasi Untuk meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan

Penilaian kelayakan media video animasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan instrumen validasi penilaian yang mengacu pada kriteria pemilihan media dari beberapa ahli yang mencakup kesesuaian konten materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi pembelajaran, kesesuaian teks materi dengan tujuan pembelajaran, penjabaran materi, kejelasan percetakan gambar ilustrasi pada media, kesederhaan *design* gambar ilustrasi, dan penggunaan warna cerah dalam media. Komponen yang terdapat pada media video animasi dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Skor yang diperoleh dari masing-masing komponen selanjutnya diakumulasi dan dirata-rata. Media pembelajaran dikatakan layak jika, komponen kelayakan isi dan media memiliki rata-rata dengan persentase 61% sampai 80%. Apabila hasil penilaian dari masing-masing komponen melebihi 61 % maka, dapat dikatakan bahwa media tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Penilaian kelayakan media animasi dilakukan oleh ahli yaitu validasi ahli materi yang diuji oleh Bapak Dr. Sukardi, M.Pd selaku dosen prodi PGSD UNNES dan ahli media diuji oleh Bapak Dr. Kustiono, M.Pd selaku dosen prodi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNNES dengan menggunakan instrumen validasi penilaian yang mengacu pada kriteria pemilihan media dari beberapa ahli. Setelah komponen mendapatkan respon positif "Ya" maka, penilaian media animasi untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas I SD dilakukan dengan tahap selanjutnya.

Tabel 1. kisi-kisi angket penilaian media

No	Aspek	Indikator	Jumlah
1	Relevan KD, indikator dantujuan	1.materi sesuai dengan kompetensi dasar	4

	pembelajaran	2.Materi sesuai dengan indikator pembelajaran	
		3.Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	
		4.materi tercakup secara keseluruhan dalam media pembelajaran berbasis video animasi	
2	Materi sesuai dengan taraf berpikir	1.sesuai dengan perkembangan intelektual siswa	4
		2. sesuai dengan perkembangan emosial siswa.	
		3.materi berhubungan dengan kehidupan sehari-hari	
		4.materi disesuaikan dengan tingkat kesulitannya.	
3	Kesesuaian dengan taraf berpikir	1.materi dalam media	4
		2. materi dalam media dapat mneingkatkan sikap postif siswa	
		3. materi dalam media dapat meningkatkan minat membaca siswa.	
		4. soal dan media dapat memotivasi siswa.	
4	Desain tampilan menarik	1.gambar dalam media berhubungan dengan materi	4
		2.gambardapat memperjelas isi materi	
		3. gambar dapat memebantu siswa memqahami isi materi	
		4. teks dan gambar dalam media jelas dan menarik	
Total keseluruhan			16

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen penilaian materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah
1.	Kandungan materi	1.Media video animasi	4
		2.Ketepatan media dengan kematangan dan kemampuan siswa	4
		3.Ketepatan media dengan tujuan pembelajaran	4
		4.Ketepatan media dengan pembelajaran membaca permulaan	4
2.	Penyajian materi	1.materi yang disajikan otentik dan actual	4
3.	kebahasaan	1.menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
Total keseluruhan			24

Adapun hasil penilaian validasi kelayakan ahli materi dan ahli media dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Kelayakan Media

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Materi	96,8%	Sangat Layak
2	Media	98,7%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian dan validasi ahli materi yaitu menunjukkan jumlah skor yang diperoleh yaitu 79 dari skor maksimal 80 dengan presentase sebesar 96,8% berada di kualifikasi sangat layak. Sedangkan penilaian dan validasi dari ahli media memperoleh jumlah skor dari 92 dari skor maksimal 95, dengan presentase 98,7% dengan kualifikasi sangat layak. Serta kajian empiris yang mendukung studi ini mneunjukkan bahwa media video animasi untuk meningkatkan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri Mranak 1 Demak sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca.

Keefektifan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan

Kefektifan media video animasi diketahui dari hasil belajar keterampilan membaca permulaan siswa. Hasil keterampilan membaca diperoleh dari nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Nilai *pretest* merupakan nilai yang digunakan tanpa menggunakan media video animasi sedangkan nilai *posttest* adalah nilai yang diperoleh dari pembelajaran membaca dengan menggunakan media video animasi. Sebelum video animasi pembelajaran diterapkan pada siswa, terlebih dahulu dilakukan *pretest* terhadap 22 siswa kelas I SD Negeri Mranak 1 Demak. Selanjutnya melakukan kegiatan *posttest* setelah video animasi peningkatan rata-rata *pretest* dan *posttest* dalam table berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Peningkatan Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	Selisih	Nilai Gain	Kriteria
66	83	17	0,49	Sedang

Berdasarkan tabel tersebut, hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* pada pengembangan media video animasi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa, diketahui bahwa video animasi pembelajaran ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan video animasi. Rata-rata nilai *pretest* dan nilai *posttest* antara lain, 66 dan 83. Terdapat peningkatan penilaian rata-rata sebesar 0,49 termasuk dalam kategori sedang. Selain itu, pada *pretest* siswa yang belum tuntas 15 sekitar 68% dan pada *posttest* jumlah siswa yang belum tuntas tidak ada sehingga presentase mencapai 100%. Setelah mendapatkan nilai *pretest* dan *posttest*, peneliti menghitung homogenitas dan mencapai 0,203. Jadi, $\text{sign} > 0,05$ dan hasil homogenitas $0,203 > 0,05$ sehingga, data homogeny. Kemudian peneliti melakukan uji normalitas untuk melakukan analisis selanjutnya. Uji normalitas *pretest* dalam penelitian ini adalah 0,173 dan *posttest* dalam penelitian ini adalah 0,064. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan menggunakan rumus t-test didapatkan hasil $t_{hitung} = 10,034$ dan $t_{tabel} = 2,079$. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media video animasi efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan membaca. Keefektifan media video animasi sudah diketahui berdasarkan kenaikan hasil belajar siswa. Dari penjelasan hasil

belajar siswa yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest*, penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tentenag membaca mempengaruhi hasil belajar siswa. sehingga, media video animasi dapat dijadikan alternative sebagai tambahan referensi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan materi terakait.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa SD Kelas 1. Dalam penelitian ini diperoleh hasil pengaruh dalam penggunaan media animasi dalam meningkatkan keterampilan membaca. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan video animasi pembelajaran pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan sehingga dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran.

Penggunaan media sangat membantu dalam keberhasilan aktivitas belajar siswa. keberhasilan aktivitas pembelajaran dikarenakan telah diberikan perlakuan dengan menggunakan video animasi. Dengan video animasi menurut Arsyad (2011:94) akan dapat menambah pengetahuan bagi siswa, dapat menggambarkan suatu proses yang tidak dapat dilihat secara langsung, dapat menimbulkan pemikiran yang positif,serta dapat menjadikan alternative jika guru tidak dapat menghadirkan secara langsung. Hasil penelitian ini juga diperkuat Laily Rahmayanti dan Farida Istianah yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-gugus Sukodono Sidoarjo” hasil dari penelitian bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Segugus Sukodono Sidoarjo(Rahmayanti & Istianah, 2018).

Berdasarkan penelitian ini dan didukung oleh studi sebelumnya, kita dapat menarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia maupun IPA. Namun, penting bagi guru atau peneliti untuk menyesuaikan media tersebut dengan kondisi siswa dan fasilitas sekolah agar media tersebut benar-benar efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

SIMPULAN

Adapun simpulan dalam studi pengembangan media video animasi untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas I SD Negeri Mranak 1 Demak yaitu, 1) pengembangan media video animasi telah

berhasil dilakukan oleh peneliti melalui 8 tahap yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian menggunakan video animasi yang dioperasikan menggunakan laptop yang dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru; 2) berdasarkan hasil penilaian kelayakan media video animasi oleh ahli media yang memperoleh presentase 98,7% termasuk kategori sangat layak dan penilaian ahli materi memperoleh presentase nilai sebesar 96,8% termasuk kategori sangat layak; 3) media pembelajaran video animasi efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa dengan $t_{hitung} = 1,034$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,049$ dengan diuji peningkatan rata-rata sebesar 0,49 dengan kriteria sedang. Berdasarkan hasil tersebut, media video animasi efektif digunakan untuk pembelajaran keterampilan membaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, A., Dewi, H. I., & Zulfitriana, Z. (2020). Penggunaan Multimedia Dan Animasi Interaktif Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa. *Instruksional*, 1(2), 172. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.172-180>
- Helvina, M., Noeng, A. Y., & Timba, F. N. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 379–386.
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68. [file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB \(1\).pdf](file:///D:/Semester%207/jurnal%20kajian%20relevan/32509-78001-1-PB%20(1).pdf)
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V sdn segugus sukodono sidoarjo laily rahmayanti pgsd fip universitas negeri surabaya abstrak. *Jurnal PGSD*, 6(4), 429–439.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT Alfabet.
- Wulandari, E., Marlina, C., & Muzakir, U. (2020). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS 1 / A SD NEGERI 32 BANDA ACEH*. 1(1).