

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SDIT INSAN MANDIRI JAKARTA TAHUN 2020/2021

¹Vena Ika Laraswati, ²Robiatul Munnajah

Universitas Trilogi, Jalan TMP. Kalibata No.1, Pancoran, Jakarta 12760, (021) 7981350

Universitas Trilogi, Jalan TMP. Kalibata No.1, Pancoran, Jakarta 12760, (021) 7981350

e-mail: venaika@gmail.com, nengrobiatulmunajah@trilogi.ac.id

Phone number author : 085156552552, 089682773130

Abstrak

Membaca merupakan keterampilan berbahasa untuk memperoleh pesan dari penulis. Dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan harus memperhatikan kegiatan pembelajaran di sekolah khususnya kelas rendah karena dapat mempengaruhi siswa dalam menerima informasi. Penelitian bertujuan untuk melakukan pengembangan pembelajaran melalui media video animasi dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa Kelas 1 di SDIT Insan Mandiri Jakarta. Metode penelitian menggunakan pengembangan (*research and development*). Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis menggunakan analisis validasi produk dan analisis uji coba produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi layak digunakan dan efektif untuk diterapkan pada siswa kelas 1 SDIT Insan Mandiri Jakarta. Hal tersebut sesuai dengan ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 100% setelah menggunakan media pembelajaran video animasi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, SDIT, Membaca Permulaan, Video Animasi.

Abstract

Reading is a language skill to get a message from the author. In order to develop the ability to read early must pay attention to learning activities in schools, especially for the beginner class because it can influence the students in receiving information. This research aims to develop learning through animated video media in an effort to improve the ability to read in 1st grade students at SDIT Insan Mandiri Jakarta. Research methods use development (research and development). Data collection uses interview techniques, questionnaires, and documentation. Analytical techniques use product validation analysis and product trial analysis. The results showed that the animation video learning media is worth using and effective to apply to students in the 1st grade of SDIT Insan Mandiri Jakarta. This is in accordance with the completion of student learning outcomes reached 100% after using animation video learning media.

Keywords: Learning Media, Islamic Elementary School, Begginer Reading, Animated Video.

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut (Nana Syaodih Sukmadinata, 2017) ialah kegiatan yang bertujuan untuk mengoptimalkan potensi, ketrampilan serta karakter siswa. Terdapat empat sasaran yang harus dicapai antara lain pengembangan pribadi siswa, pengembangan sosialisasi di lingkungan masyarakat, pengembangan untuk meneruskan pendidikan, dan pengembangan ketrampilan agar siap terjun di dunia kerja. Lingkungan pendidikan ialah tempat berlangsungnya proses pendidikan yang mencakup lingkungan fisik, sosial, budaya, intelektual, agama, serta nilai lingkungan. Dari berbagai aspek kehidupan tersebut, pendidikan adalah kedudukan paling utama dalam lingkungan keluarga karena sangat dibutuhkan oleh setiap anak agar memiliki pengetahuan dan ketrampilan yang memadai. Menurut (Nana Syaodih Sukmadinata, 2017), proses pendidikan yang sistematis dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap serta nilai dalam pengembangan diri seorang siswa untuk menghadapi tugas pribadinya selama menjadi siswa dan manusia yang professional di masa yang akan datang. Peran guru sangat penting untuk memberikan contoh kepada siswa dalam melakukan pengembangan diri.

Menurut (Henry Guntur Tarigan, 2015), membaca merupakan keterampilan berbahasa untuk memperoleh pesan dari penulis. Dalam mengembangkan kemampuan membaca harus memperhatikan kegiatan pembelajaran di sekolah khususnya di kelas rendah karena dapat mempengaruhi siswa menerima informasi untuk dirinya sendiri. Media pembelajaran merupakan sebuah perantara untuk merangsang perasaan, pikiran dan keinginan agar ikut berpartisipasi dalam pembelajaran (Hamdanah Said, 2019). Media pembelajaran biasanya berkaitan dengan perangkat lunak dan perangkat keras untuk menyampaikan isi materi kepada siswa secara individu maupun kelompok agar dapat merangsang pikiran perasaan dan minat belajar sehingga pembelajaran menjadi efektif baik di kelas maupun diluar kelas (Jalinus, 2019). Salah satu bentuk media pembelajaran yaitu audio visual merupakan media yang menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan saat menyampaikan informasi serta dapat mengungkapkan objek dan peristiwa (Ega Rima Wati, 2017). Sebuah data ditemukan di SDIT Insan Mandiri Jakarta di kelas 1, yang mana ada beberapa siswa yang masih memiliki kesulitan dalam kegiatan membaca permulaan.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh (Putri, 2016) dengan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2d Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe FlashCs6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan

respon siswa terhadap penggunaan video animasi 2D pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas III SD sebesar 90% pada uji coba kelompok kecil dan 91.72% pada uji coba kelompok besar dan mendapat kriteria sangat baik. Hal tersebut menunjukkan adanya ketertarikan siswa menggunakan video animasi 2D sebagai alternatif lain dalam penyampaian materi pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi tokoh-tokoh cerita anak sehingga video animasi 2D layak digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan melihat fenomena tersebut, peneliti berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik di kelas.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan pembelajaran melalui media video animasi dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa Kelas 1 di SDIT Insan Mandiri Jakarta.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pengembangan (*research and development*) merupakan metode yang menghasilkan produk tertentu dan perlu diuji efektivitas dari produk (Sugiyono, 2019). Penelitian dilakukan di kelas 1-B SDIT Insan Mandiri Jakarta pada bulan Agustus 2021 sampai Januari tahun 2022. Sasaran penelitian adalah siswa sekolah dasar kelas I SDIT Insan Mandiri Jakarta. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara kepada guru kelas 1, penyebaran angket kepada siswa kelas 1, dan dokumentasi dari SDIT Insan Mandiri Jakarta.

Dalam proses penelitian, terdapat langkah-langkah pengembangan model menurut teori Borg and Gall (1989) sebagai berikut: 1) Penemuan potensi dan masalah, 2) Pengumpulan Informasi, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Perbaikan desain, dan 6) Uji coba produk. Pada uji coba instrumen penelitian akan dilakukan oleh validator materi dan validator media.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Analisis Validasi Produk. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$f = \frac{p}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

f = Nilai (dalam presentase)

p = Skor penilaian dari hasil angket

n = Skor maksimal

Hasil skor penelitian menggunakan skala Likert, kemudian dicari rata-rata dan persentasenya. Berikut kriteria skor validitas dari produk diuraikan pada tabel skala Likert:

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Kriteria
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Lemah
$21\% \leq x \leq 40\%$	Lemah
$41\% \leq x \leq 60\%$	Cukup
$61\% \leq x \leq 80\%$	Kuat
$81\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Kuat

b. Teknik Analisis Uji Coba Produk

Dalam analisis uji coba, peneliti menggunakan kuisioner dengan skala Guttmen untuk mendapat jawaban yang tegas dengan penilaian 0 = Tidak; 1 = Ya.

Tabel 2. Skala Guttmen

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Dikonversikan dalam presentase :

YA : $1 \times 100\% = 100\%$

TIDAK : $0 \times 100\% = 0\%$ (tidak perlu di hitung)

Perhitungan Jawaban “Ya” : $\frac{\text{Rata-rata nilai jawaban}}{\text{Jumlah responden}} \times 100\%$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Data Uji Coba

Sesuai dengan langkah pengembangan model menurut teori Borg and Gall (1989) akan dijelaskan masing-masing tahapnya sebagai berikut:

1) Tahap Potensi dan Masalah

Peneliti menemukan dan merumuskan solusi terhadap permasalahan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 SDIT Insan Mandiri Jakarta.

2) Tahap Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan berupa buku tematik sekolah, karena SDIT Insan Mandiri menggunakan kurikulum sendiri dan buku tematik yang berbeda. Selain itu, peneliti

mengumpulkan dan merumuskan software yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi agar lebih menarik, Selain itu, alat yang digunakan dalam melengkapi pembuatan video animasi yaitu sebagai berikut: a) Laptop dan Komputer, b). *Handphone*, c). Kertas dan Pena.

3) Tahap Desain Produk

Pada tahap ini, desain produk media pembelajaran video animasi terdiri dari beberapa tahap yaitu: a) Tahap pra produksi, b) Tahap produksi, dan c) Tahap pasca produksi.

4) Tahap Validasi Desain

Pada tahap validasi desain, media pembelajaran sebelum digunakan, harus dilakukan validasi terlebih dahulu oleh validator ahli.

5) Tahap Revisi Desain

Tahap revisi desain berdasarkan saran dan masukan para ahli validator, mulai dari tokoh, latar dan instrument lainnya. Pada tahap ini, media pembelajaran disempurnakan kembali agar media pembelajaran video animasi menjadi lebih baik dan layak.

6) Tahap Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba produk, media di uji coba dalam pembelajaran. Uji coba dilakukan pada kelas 1 SDIT Insan Mandiri Jakarta.

Hasil Analisis Data

1. Kevalidan Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Permulaan Berbasis Video Animasi Oleh Ahli Media

Berdasarkan hasil analisis data validasi didapatkan rata-rata tiap aspek yang sesuai dengan kategori kevalidan media pembelajaran.

a. Analisis Data Validasi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi

Tabel 3. Hasil Validasi Produk

	Validator 1	Validator 2
Jumlah Skor	41	45
Skor Maksimal	50	50
Persentase Skor	82%	90%
Kriteria	Sangat Baik	

Hasil presentase skor validator materi 1 adalah 82% dan validator materi 2 adalah 90%. Menurut kriteria masuk kedalam kriteria Sangat Kuat karena hasilnya diatas 81%.

b. Analisis Data Validasi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi

Tabel 4. Hasil Validasi Uji Coba Produk

	Validator 1
Jumlah Skor	43
Skor Maksimal	50
Persentase Skor	86%
Kriteria	Sangat Baik

Hasil presentase skor validator media adalah 86%. Menurut kriteria masuk kedalam kriteria Sangat Kuat karena hasilnya diatas 81%.

2. Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi

Berdasarkan jumlah skor penilaian pada Tabel 3 dan Tabel 4, diperoleh hasil analisis data kevalidan oleh para ahli kepraktisan media dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 5. Analisis Data Kevalidan Media Pembelajaran

Validator	Jumlah Skor Penilaian	Jumlah Nilai Akhir	Kategori Nilai Kualitatif	Pernyataan
Media 1	82	82	B	Dapat Digunakan dengan Sedikit Revisi
Media 2	70	70	C	Dapat Digunakan dengan Banyak Revisi
Materi	86	86	A	Dapat Digunakan Tanpa Revisi
Total Jumlah Nilai Akhir		238		
Rata-rata total jumlah nilai akhir		79,33	B	Dapat Digunakan dengan Sedikit Revisi

Pada Tabel 5 disajikan hasil penilaian para validator. Validator materi dan validator media 1 memberikan penilaian bahwa media pembelajaran tidak perlu direvisi, namun pada validator media 2 ada beberapa instrumen dalam video perlu direvisi agar menjadi media pembelajaran yang lebih baik dan layak.

Ketiga validator memberikan nilai rata-rata total dengan jumlah nilai akhir sebesar 79,33 dengan nilai kualitatif B. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi dan media pembelajaran dapat dikatakan praktis.

3. Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi

a. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi

Berikut analisis data respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi:

Tabel 6. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

No.	Pertanyaan	YA	TIDAK
1.	Saya bersemangat belajar dengan menggunakan media pembelajaran video animasi	14	0
2.	Video animasi memiliki warna yang menarik	14	0
3.	Karakter tokoh dalam video animasi menarik	14	0
4.	Saya memahami materi yang disampaikan di dalam video animasi	14	0
5.	Saya lebih suka belajar menggunakan video dibandingkan media yang lain	9	5
6.	Saya lebih mudah mengerti dalam membaca menggunakan video animasi dibandingkan dengan buku	8	6
7.	Saya lebih menyukai belajar menggunakan video animasi dibandingkan dengan membaca buku	11	3
8.	Saya merasa senang dan tidak bosan dengan media pembelajaran video animasi	14	0
9.	Pembelajaran dengan menggunakan video materi lebih mudah dipahami	10	4
10.	Bahasa dalam video mudah dipahami	14	0
Total Skor		122	8
Rata-rata		87,14 %	

Berdasarkan Tabel 6 dapat dilihat hasil angket respon siswa sejumlah 14 siswa yang mendapatkan nilai respon sebesar 87,14%, maka respon siswa dapat dikatakan positif.

b. Hasil Belajar Siswa

Dari data hasil belajar siswa, selanjutnya dianalisis untuk memperoleh hasil belajar siswa yang akan disajikan dalam Tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

No	Uraian	Hasil
1.	Nilai tertinggi	100
2.	Nilai terendah	80
3.	Nilai rata-rata	87,85
4.	Jumlah siswa lulus	14
5.	Jumlah siswa tidak lulus	0
6.	Jumlah seluruh siswa	14
7.	Presentase ketuntasan	100%

Pada Tabel 7 menunjukkan bahwa presentase ketuntasan hasil belajar adalah 100% dan tidak ada yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Hasil menunjukkan bahwa penilaian siswa

positif dan media pembelajaran video animasi dikatakan efektif. Media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa (Nur Vita, 2019).

4. Revisi Produk

Pada tahap revisi produk, media pembelajaran video animasi setelah di validasi oleh para validator akan mendapatkan saran dan masukan agar media pembelajaran menjadi lebih baik saat digunakan. Peneliti akan mengetahui kelemahan dari produk atau kekurangan produk tersebut sehingga selanjutnya peneliti dapat melakukan perbaikan (Estri Dwi Martianingtiyas, 2019).

Hasil revisi produk berdasarkan saran validator sebagai berikut:

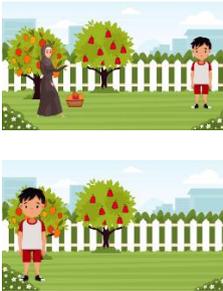
Tabel 8 Revisi Produk

Sebelum revisi	Sesudah Revisi
Ukuran pada tokoh Ali lebih besar dan tinggi	Ukuran pada tokoh Ali menjadi lebih kecil dan sesuai dengan kebutuhan video animasi
Mulut pada tokoh ibu tidak bergerak	Mulut pada tokoh ibu menjadi bergerak
Not pada pianika tidak bergerak	Not pianika bergerak dan terlihat seperti di tekan

5. Kajian Produk Akhir

Pada penelitian pengembangan, produk akhir yang dihasilkan adalah media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SDIT Insan Mandiri Jakarta. Video akan memuat materi sebagai berikut: (1) Jenis bangun ruang; (2) Contoh benda bangun ruang; (3) Alat musik; (4) Membaca suku kata; dan (5) Mengurutkan sesuatu. Media pembelajaran video animasi setelah mendapatkan revisi oleh validator, didapatkan hasil akhir untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai bagian revisi sebagai berikut:

Tabel 9. Adegan Bagian Video Animasi

No	Bagian Adegan Video Animasi	Keterangan
1.		Bagian pembuka awal dengan menyapa dan memperkenalkan tokoh sesuai dengan karakteristik dan budaya SDIT Insan Mandiri Jakarta.
2.		Mengetahui materi tentang alat musik dan penggunaannya serta membaca suku kata "PELANGI" memainkan pianika dengan not lagu PELANGI.
3.		Memperkenalkan jenis-jenis bangun ruang dan contoh benda yang berbentuk bangun ruang yang ada disekitar lingkungan siswa.
4.		Tokoh Ali kembali pulang kerumah setelah sekolah dan bertemu dengan ibu nya yang sedang memetic buah di halaman rumahnya. Setelah itu, Ali berpamitan untuk mengucapkan terima kasih untuk menutup video animasi.

Media pembelajaran berbasis video animasi dalam pengembanganya memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Memiliki warna yang menarik siswa, cerah dan berwarna.
2. Efektif, dapat digunakan dengan mudah oleh siapapun dan dimanapun menggunakan handphone, tablet, computer atau laptop
3. Dapat digunakan secara berulang-ulang
4. Dapat digunakan secara cepat
5. Media pembelajaran yang efisien karena tidak berbentuk besar

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut 1) Proses pembuatan video animasi sesuai dengan tahap dan model pengembangan penelitian dan menggunakan aplikasi yang mendukung untuk membuat video animasi menjadi lebih baik dan layak, 2) Media pembelajaran video animasi dikatakan layak dan valid oleh para validator media dan validator materi, 3) Media pembelajaran video animasi disebut “praktis” oleh para validator dan memiliki nilai kualitatif B yaitu media layak dengan hanya melalui tahap revisi berdasarkan penilaian para ahli validator, dan 4) Media pembelajaran dikatakan efektif karena hasil respon siswa yang positif terhadap pembelajaran. Media pembelajaran video animasi dikatakan efektif jika dilihat dari ketuntasan hasil belajar mencapai 100%.

Dari hasil pembahasan dan kesimpulan terdapat saran antara lain pada proses produksi menggerakkan objek atau menganimasikan objek peneliti menyarankan menggunakan aplikasi *open source* yang gratis seperti OpenToonz atau Pencil 2D sehingga tidak memakan biaya yang tinggi untuk berlangganan software. Untuk peneliti berikutnya diharapkan mampu membuat media pembelajaran yang lebih menarik agar bermanfaat untuk para pengajar dan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W. R. and M. D. Gall. (1989). *Educational Research: An Introduction. Fifth Edition.* New York and London: Longman.
- Ega Rima Wati. (2017). *Ragam Media Pembelajaran.* Kata Pena.
- Estri Dwi Martianingtyas. (2019). *Research and Development (R&D): Inovasi Produk dalam Pembelajaran.* Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Hamdanah Said. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis ICT.* IAIN PAREPARE NUSANTARA PRESS.
- Henry Guntur Tarigan. (2015). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.* CV Angkasa.
- Jalinus, N. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran.* Kencana.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan.* PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Nur Vita. (2019). *Keefektifan Media Pembelajaran Video Animasi Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Kopling dan Sistem Transmisi Mobil.* Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Putri, A. W. S. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD.* Repository Universitas PGRI Yogyakarta, 28. <http://repository.upy.ac.id/1053/31/Artikel.pdf>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian.* ALFABETA.