

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI
MEMBACA DAN MENULIS PERMULAAN
KELAS 1 FASE A SD NEGERI 169 UDU
KABUPATEN LUWU UTARA**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh

NURHIKMA PERTIWI

2102050059

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI
MEMBACA DAN MENULIS PERMULAAN
KELAS 1 FASE A SD NEGERI 169 UDU
KABUPATEN LUWU UTARA**

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo



IAIN PALOPO

Oleh

NURHIKMA PERTIWI

2102050059

Pembimbing :

- 1. Dr. Muhammad Guntur, M. Pd.**
- 2. Dr. Mirnawati, S. Pd., M. Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurhikma Pertiwi
NIM : 21 0205 0059
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya per oleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 11 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Nurhikma Pertiwi

21 0205 0059

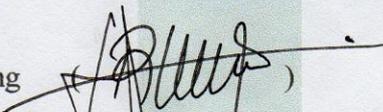
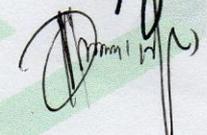
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Video Animasi Materi Membaca dan Menulis Permulaan Kelas 1 Fase A SDN Negeri 169 Udu Kabupaten Luwu Utara*, yang ditulis oleh *Nurhikma Pertiwi* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102050059, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Rabu*, tanggal *11 Juni 2025* bertepatan dengan *15 Zulhijah 1446 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 11 Juni 2025

15 Zulhijah 1446 H

TIM PENGUJI

- | | | |
|--------------------------------------|---------------|---|
| 1. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Dr. Wisran, S.S., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Dr. Mirnawati, SPd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

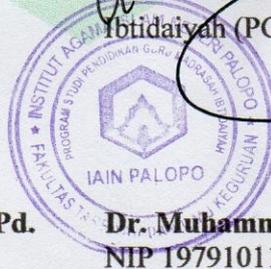
Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI),



Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
NIP 19791011 201011 1 003

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي هَدَانَا لِهَذَا وَمَا كُنَّا لِنَهْتَدِيَ لَوْلَا أَنْ هَدَانَا اللَّهُ لَقَدْ جَاءَتْ رُسُلًا رَبَّنَا بِالْحَقِّ
وَنُودُوا أَنْ تِلْكَ الْجَنَّةُ الَّتِي أُورِثْتُمُوهَا بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. Yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta, kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “*Pengembangan Media Video Animasi Materi Membaca dan Menulis Permulaan Kelas 1 Fase A SD Negeri 169 Udu*” setelah melalui proses yang panjang. Selawat serta salam semoga tetap tercurah kepada baginda Nabi Muhammad saw, kepada keluarga, sahabat dan seluruh pengikut beliau hingga akhir hayat.

Skripsi ini disusun guna untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan, arahan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Wakil Rektor I Bidang Akademik dan pengembangan Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum Dr. Masruddin M. Hum. dan Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Dr. Mustaming M.H.I.
2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Wakil Dekan I Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan II Aliah Lestari M. Si. serta Wakil Dekan III Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.
3. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Palopo, Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku

Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, serta seluruh staf prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

4. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd. dan Dr. Mirnawati, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I dan II yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan arahan serta bimbingan kepada peneliti dengan ikhlas dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd, Sukmawaty, S.Pd., M.Pd dan Dr. Hj. Salmilah, S. Kom., M.T. selaku dosen validator yang telah membantu memvalidasi instrument dan Ahli bahasa, materi dan desain yang digunakan penulis dalam peneliti ini.
6. Seluruh dosen dan staf pegawai IAIN Palopo, yang telah mendidik peneliti selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi
7. Abu Bakar, S.Pd.I., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan serta Karyawan dan Karyawati dalam lingkup IAIN Palopo yang telah banyak membantu dan mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
8. Sitti Munasirah, S.Pd Guru kelas 1 SD Negeri 169 Udu, yang telah berkenan memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah.
9. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Hadarno dan pintu surgaku Ibunda Masniar, orang hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan dan tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana.
10. Kepada kakak saya Muh. Rifai, Fadly Lahsamana, dan adik saya Widya Pratiwi, Muh. Farhan, Muh. Fauzi Hidayat dan Fahri Hidayat terima kasih

banyak atas dukungan yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana..

11. Kepada semua teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Palopo angkatan 2021 terkhususnya kelas C yang selama ini membantu dan memberikan dukungannya dalam penyusunan skripsi.
12. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Maha Elsa Tosinaga Mappangaja, S.M. Terimakasih telah menjadi bagian dalam proses perjalanan penulis menyusun skripsi. Bekontribusi baik materi, serta mendengarkan keluh kesah dan menyakinkan penulis untuk pantang menyerah hingga penyusunan skripsi ini terselesaikan.
13. Teman seperjuangan Nirwana dan Fitrah Nur Hijriah yang selalu membantu, saling memberikan dukungan, memberikan motivasi serta masukan untuk bisa mendapat gelar bersama.

Palopo, 19 Februari 2025

Nurhikma Pertiwi

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Śa	ś	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	đ	de (dengan titik di bawah)

ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

2. *Vokal*

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>Dhammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
يَ	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	A dan I
وَ	<i>Fathah dan wau</i>	Au	A dan U

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَؤُلَاءِ : *haulā*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أَ...ا	<i>Fathah dan Alif</i> atau <i>Ya'</i>	Ā	A dan garis di atas
إِ	<i>Kasrah dan Ya'</i>	Ī	I dan garis di atas
ؤُ	<i>Dammah dan Wau</i>	Ū	U dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمِيَ : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

تُؤْمِدُ : *yamūtu*

4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْصَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ـّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang di beri tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al ḥaqq*

نُعِمُّ : *nu'ima*

عُدُوُّ : *aduwwun*

Jika huruf *ع* ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (-ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. *Hamzah*

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. *Penulisan Kata Arab yang lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

syarḥ al-Arba'in al-Nawāwī

Risālah fī Ri'āyah al-Maṣlahah

9. *Lafz al-Jalālah (□)*

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللّٰهِ دِيْنُ اللّٰهِ *dīnullāh billāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللّٰهِ *hum fi raḥmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), Dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (A). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, DAN DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a lallaḏī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḏān al-laḏī unzila fīhi al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-maṣlahah fī al- Tasyrī al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad Ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	= <i>subḥānahū wa ta'ālā</i>
saw.	= <i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
as	= <i>'alaihi al-salām</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat tahun
QS.../...:4	= QS al-Baqarah/2:4 atau QS Āli 'Imrān/3:4
HR	= Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PRAKATA.....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	viii
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR AYAT	xviii
DAFTAR HADIST.....	xix
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
ABSTRAK	xxiii
BAB. I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Spesifikasi Produk yang diharapkan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
BAB. II KAJIAN TEORI	12
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	12
B. Landasan Teori.....	15
C. Kerangka Pikir	35
BAB. III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Lokasi dan waktu Penelitian	36

C. Subjek dan Objek Penelitian	37
D. Prosedur Pengembangan	37
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Penelitian	46
B. Pembahasan	68
BAB V PENUTUP	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	

DAFTAR AYAT

Q.S. Al-Mujadalah/58:11	2
-------------------------------	---

DAFTAR HADIST

Hr. Ibnu Majah	2
----------------------	---

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian yang relevan.....	14
Tabel 3.1 Kriteria Hasil Validasi	44
Tabel 3.2 Kriteria Hasil Kepraktisan	45
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan.....	48
Table 4.2 Langkah Pembuatan Video Animasi	57
Tabel 4.3 Nama- Nama Validator	59
Tabel 4.4 Saran Validator	64
Tabel 4.5 Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	35
Gambar 3.1 Model Penelitian Pengembangan ADDIE	38
Gambar 4.1 Kesulitan Belajar Membaca	54
Gambar 4.2 Kesulitan Belajar Menulis	54
Gambar 4.3 Hasil Uji Validasi Ahli Media.....	60
Gambar 4.4 Hasil Uji Validasi Ahli Materi	61
Gambar 4.5 Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa	62
Gambar 4.6 Hasil Validasi Ahli	63
Gambar 4.7 Hasil Uji Praktikalitas Pendidik	67

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. validasi instrument wawancara guru analisis kebutuhan
- Lampiran 2. Kisi- Kisi Instrumen Lembar Wawancara
- Lampiran 3. Pertanyaan Instrumen Wawancara Analisis Guru
- Lampiran 4. Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan
- Lampiran 5. Format Validasi Instrumen Angket Siswa
- Lampiran 6. Kisi- Kisi Instrumen Angket Siswa
- Lampiran 7. Lembar Angket Peserta Didik
- Lampiran 8. Format Validasi Ahli Media
- Lampiran 9. Format Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 10. Format Validasi Ahli Materi
- Lampiran 11. Lembar Kepraktisan Pendidik
- Lampiran 12. Lembar Kepraktisan Siswa
- Lampiran 13. Hasil Kepraktisan Peserta Didik
- Lampiran 14. Modul Pembelajaran Media Video Animasi
- Lampiran 15. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 16. Dokumentasi
- Lampiran 17. Surat Izin Selesai Penelitian
- Lampiran 18. Daftar Riwayat Hidup

ABSTRAK

Nurhikmah Pertiwi, 2025. “Pengembangan Media Video Animasi Materi Membaca dan Menulis Permulaan Kelas 1 Fase A SD Negeri 169 Udu Kabupaten Luwu Utara”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh: Muhammad Guntur dan Mirnawati

Skripsi ini membahas tentang Pengembangan Media Video Animasi membaca dan menulis permulaan Peserta Didik Kelas 1 SD Negeri 169 Udu dengan tujuan penelitian untuk (1) Untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan media video animasi materi membaca dan menulis permulaan kelas 1 fase A SD Negeri 169 Udu Kabupaten Luwu Utara. (2) Untuk merancang desain pengembangan media video animasi materi membaca dan menulis permulaan pada kelas 1 fase A SD Negeri 169 Udu Kabupaten Luwu Utara. (3) Untuk menguji kevalidan pengembangan media video animasi materi membaca dan menulis permulaan pada kelas 1 fase A SD Negeri 169 Udu Kabupaten Luwu Utara. (4) Untuk menguji kepraktisan pengembangan media video animasi materi membaca dan menulis permulaan pada kelas 1 fase A SD Negeri 169 Udu Kabupaten Luwu Utara.

Jenis Penelitian ini yaitu R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE yaitu yang dimulai pada Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan tahap Evaluasi. Penelitian dilakukan di SD Negeri 169 Udu di Desa Tandung Kecamatan Malangke Kabupaten Luwu Utara. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, dokumentasi, wawancara dan angket sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik yaitu, banyaknya siswa yang belum mampu membaca dan menulis 2) Spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu Media Video Animasi membaca dan menulis 3) Berdasarkan hasil validasi dari tiga ahli yaitu ahli media, materi dan bahasa persentase nilai total dari tiga ahli diperoleh 81,25 untuk ahli media, 85,71% untuk ahli materi dan 89,28% untuk ahli bahasa. 4) Berdasarkan hasil uji praktikalitas dengan melibatkan 23 orang peserta didik dan 1 tenaga pendidik sebagai responden untuk memberikan respon terhadap media video animasi membaca dan menulis yang dikembangkan oleh peneliti dengan nilai akhir yang diperoleh dari hasil uji kepraktisan sebesar 83,91% dengan kategori sangat praktis dari peserta didik dan nilai akhir yang diperoleh dari tenaga pendidik sebesar 92,85% dengan kategori sangat praktis.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Video Animasi, Peserta didik

ABSTRACT

Nurhikmah Pertiwi, 2025. *"Development of Animated Video Media for Early Reading and Writing Materials for Grade 1 Phase A at SD Negeri 169 Udu, North Luwu Regency."* Undergraduate Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Palopo. Supervised by: Muhammad Guntur and Mirnawati.

This thesis discusses the development of animated video media for early reading and writing for Grade 1 students at SD Negeri 169 Udu. The research aims to: (1) Identify the needs analysis for developing animated video media for early reading and writing materials in Grade 1 fase A at SD Negeri 169 Udu, North Luwu Regency. (2) Design the development of animated video media for early reading and writing materials in Grade 1 fase A at SD Negeri 169 Udu, North Luwu Regency. (3) Test the validity of the animated video media development for early reading and writing materials in Grade 1 fase A at SD Negeri 169 Udu, North Luwu Regency. (4) Test the practicality of the animated video media development for early reading and writing materials in Grade 1 fase A at SD Negeri 169 Udu, North Luwu Regency.

This research follows the Research and Development (R&D) methodology using the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The study was conducted at SD Negeri 169 Udu in Tandung Village, Malangke District, North Luwu Regency. Data collection techniques used in this research include observation, documentation, interviews, and questionnaires, while data analysis techniques involve both qualitative and quantitative data analysis.

The research findings indicate that: Based on the needs analysis, many students were still unable to read and write. The developed product is an animated video media for reading and writing. The validation results from three experts—media expert, material expert, and language expert—showed a total percentage score of 81.25% for media experts, 85.71% for material experts, and 89.28% for language experts. Based on the results of the practicality test involving 23 students and 1 educator as respondents to provide responses to the animated video media for reading and writing developed by researchers with a final value obtained from the results of the practicality test of 83.91% with a very practical category from students and a final value obtained from educators of 92.85% with a very practical category.

Keywords: Development, Animated Video Media, Student

خلاصة

نورهيكماه بيرتيوي، ٢٠٢٥. "تطوير وسائط فيديو متحركة لمواد القراءة والكتابة للصف الأول الابتدائي، المرحلة أ، مدرسة نيجري ١٦٩ أودو، مقاطعة شمال لوو". أطروحة برنامج إعداد معلمي المرحلة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة بالوبو الإسلامية الحكومية. إشراف: محمد غونتور وميرناواتي.

تناقش هذه الأطروحة تطوير وسائط الفيديو المتحركة لبدايات القراءة والكتابة لطلاب الصف الأول في مدرسة SD Negeri 169 Udu بهدف البحث (١) تحديد تحليل احتياجات تطوير وسائط الفيديو المتحركة لبدايات القراءة والكتابة لطلاب الصف الأول المرحلة أ في مدرسة SD Negeri 169 Udu، مقاطعة North Luwu. (٢) تصميم لتصميم لتطوير وسائط الفيديو المتحركة لبدايات القراءة والكتابة لطلاب الصف الأول المرحلة أ في مدرسة SD Negeri 169 Udu، مقاطعة North Luwu. (٣) اختبار مدى صحة تطوير وسائط الفيديو المتحركة لبدايات القراءة والكتابة لطلاب الصف الأول المرحلة أ في مدرسة SD Negeri 169 Udu، مقاطعة North Luwu. (٤) اختبار مدى جدوى تطوير وسائط الفيديو المتحركة لبدايات القراءة والكتابة لطلاب الصف الأول المرحلة أ في مدرسة SD Negeri 169 Udu، مقاطعة North Luwu. هذا النوع من الأبحاث هو البحث والتطوير.

هذا النوع من البحث هو بحث وتطوير (R&D) باستخدام نموذج ADDIE، الذي يبدأ بمراحل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. أُجري البحث في SD Negeri 169 Udu في قرية Tandung، مقاطعة Malangke، مقاطعة North Luwu. اعتمدت هذه الدراسة على الملاحظة والتوثيق والمقابلات والاستبيانات، بينما استخدمت تقنيات تحليل البيانات النوعية والكمية.

بناءً على نتائج الدراسة أظهرت أن (١) بناءً على نتائج تحليل احتياجات الطلاب، أي عدد الطلاب الذين لم يتمكنوا بعد من القراءة والكتابة (٢) مواصفات المنتج المتطور هي وسائط فيديو متحركة للقراءة والكتابة (٣) بناءً على نتائج التحقق من الصحة من ثلاثة خبراء، وهم خبراء الوسائط والمواد واللغة، كانت النسبة المئوية للقيمة الإجمالية من الخبراء الثلاثة ٨١,٢٥ لخبراء الوسائط و٨٥,٧١ لخبراء المواد و٨٩,٢٨ لخبراء اللغة. (٤) بناءً على نتائج اختبار التطبيق العملي الذي شمل ٢٣ طالبًا ومعلمًا واحدًا كمستجيبين لتقديم استجابات لوسائط الفيديو المتحركة للقراءة والكتابة التي طورها الباحثون بقيمة نهائية تم الحصول عليها من نتائج اختبار التطبيق العملي بنسبة ٨٣,٩١٪ مع فئة عملية للغاية من الطلاب وقيمة نهائية تم الحصول عليها من المعلمين بنسبة ٩٢,٨٥٪ مع فئة عملية للغاية.

الكلمات المفتاحية: التطوير، الرسوم المتحركة، وسائط الفيديو، الطلاب

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia memiliki peringkat terhitung rendah dibandingkan dengan negara lain. Ada beberapa penyebab pendidikan di Indonesia masih rendah. Salah satunya yaitu pengaruh kurangnya literasi atau minat baca pada siswa maupun mahasiswa serta kemampuan dalam berpikir kritis (*critical thinking*) yang masih rendah.¹

Tingkat literasi siswa yang ada di Indonesia sangat terbilang memprihatinkan. Berdasarkan hasil dari *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD) melalui *survey Programme for International Student Assessment* (PISA) pada 2023, memperlihatkan kemampuan literasi di Indonesia masih sangat rendah. Indeks literasi membaca Indonesia berada di peringkat bawah dengan skor 359 menempati peringkat 70 dari 80 negara yang sebelumnya terendah dengan skor 371 pada tahun 2018.² Menurut data UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001%, yang berarti dari 1.000 orang Indonesia, hanya 1 orang yang memiliki minat membaca.³ Data ini memperlihatkan bahwa literasi masih menjadi tampan besar bagi sistem pendidikan Indonesia agar lebih ditingkatkan.

¹ Azmi Risky Anisa, Ala Aprila Ipungkartti, dan Kayla Nur Saffanah, "Pengaruh Kurangnya Literasi serta Kemampuan dalam Berpikir Kritis yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia," *Conference Series Journal* 01, no. 01 (2021): 1–12.

² riset dan teknologi kementerian pendidikan, kebudayaan, "No Title," 2023.

³ Anisa, Ipungkartti, dan Saffanah, "Pengaruh Kurangnya Literasi serta Kemampuan dalam Berpikir Kritis yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia."

Allah Swt memerintahkan kepada kita dalam kehidupan ini untuk mengenyam pendidikan seperti yang terdapat dalam Q.S. Al-Mujadalah/58:11 berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
 انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahnya:

“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan”.⁴

Demikianlah dalam al-quran menjelaskan kepada kita bagaimana pentingnya untuk selalu belajar baik itu membaca, berfikir dan menulis karena hal itu sangat penting dalam mendalami keilmuan. Adapun hadist yang tentang mencari ilmu sebagaimana hadist dari (Hr. Ibnu Majah).

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ. (رواه ابن ماجة).

Artinya:

“Dari Anas bin Malik, dia berkata: Rasulullah s.a.w. bersabda: “Mencari ilmu adalah fardhu bagi setiap orang Islam”.

Pendidikan bangsa semakin terbelakang atau terdepan tergantung kepada pemerintah dan pengelolah pendidikan.⁵ Peningkatan kualitas pendidikan formal di sekolah dipengaruhi oleh keberhasilan proses belajar mengajar. Proses belajar

⁴ Kementerian Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya* (bogor: Unit Pencetakan Bogor, 2018).

⁵ Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Perkasa, 2005).

mengajar tersebut dipengaruhi oleh berbagai komponen yang mendukung dan saling berkaitan satu sama lain, yaitu tenaga pengajar, siswa, media, dan metode pembelajaran.⁶ Keempat komponen tersebut mempunyai peranan tersendiri dalam mewujudkan pembelajaran berjalan dengan baik.

Literasi membaca dan menulis merupakan bagian inti dalam pembelajaran di sekolah yang saling berkaitan. Keterampilan ini menjadi pondasi yang paling dasar untuk mencapai kesuksesan dalam pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang selalu diajarkan yaitu mata pelajaran bahasa Indonesia. Pengajaran bahasa Indonesia, dimulai dari pendidikan usia dini hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran bahasa Indonesia berorientasi pada hakikat pengajaran bahasa, dimana belajar bahasa adalah belajar komunikasi. Aspek bahasa yang paling utama pada tingkat sekolah dasar terdiri atas 4 keterampilan, yaitu keterampilan berbicara, menyimak, membaca dan menulis. Oleh karena itu, pengajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk membina kemampuan peserta didik dalam yang baik secara lisan maupun tertulis yang dikembangkan dalam belajar membaca dan menulis.⁷

Keterampilan membaca dan menulis dimulai pada jenjang sekolah dasar. Untuk Fase A, yang mencakup peserta didik kelas 1 dan 2 Sekolah Dasar, kemampuan membaca dan menulis merupakan bagian penting dari pengembangan literasi dasar. Kurikulum Merdeka menekankan bahwa pada tahap ini, siswa diharapkan mampu mengenali dan mengucapkan huruf serta bunyi huruf, membaca kata dan kalimat sederhana, serta memahami isi bacaan yang sesuai

⁶ Hasbullah.

⁷ Muhammad Zuhdy Hamzah dan Muhamad Alfi Khoiruman, "Problematik Pendidikan Bahasa Indonesia Kajian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Sekolah Dasar," *Jurnal Syntax Transformation* 2, no. 06 (2021): 843–48.

dengan tingkat perkembangan mereka. Dalam hal menulis, peserta didik mulai belajar menulis huruf dengan benar, menyusun kata dan kalimat sederhana, serta mengekspresikan ide melalui tulisan pendek dengan struktur awal, tengah, dan akhir. Kemampuan ini juga mencakup penggunaan ejaan dan tanda baca dasar secara tepat. Capaian ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, dan berilmu.⁸

Peserta didik yang tidak mampu membaca dan menulis akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran formal seperti di kelas ataupun pembelajaran informal. Membaca merupakan suatu hal yang kompleks, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi melibatkan aktivitas visual seperti menterjemahkan simbol tertulis kedalam kata-kata lisan, dan proses berfikir untuk mengenal dan memahami makna kata.⁹ membaca merupakan proses pemecahan sandi terhadap simbol-simbol tertulis, karena diawali dengan memahami segmen-segmen terkecil (huruf, suku kata, kata) dalam teks dan kemudian dibangun agar mencakup unit-unit yang lebih besar.¹⁰ Pengertian ini mengandung makna bahwa seseorang bisa membaca apabila sudah mengetahui segmen-segmen terkecil

⁸ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 262/M/2022* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022)

⁹ Oman Farhrohman, "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD / MI," 1928, 23–34.

¹⁰ Yuwendi Krista Bulu, Triwahyudianto, dan Prihatin Sulistyowati, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa SD," *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* 6, no. November (2022): 12–26, <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>.

seperti huruf, suku kata dan kata, baru kemudian bisa merangkai kata-kata tersebut menjadi sebuah kalimat.

Unit Pelaksana Teknis (UPT) SD Negeri 169 Udu merupakan salah satu sekolah dasar yang berada di Desa Tandung Kecamatan Malangke Kabupaten Luwu Utara. Hasil observasi dengan tenaga pendidik di SD Negeri 169 Udu pada 10 Juni 2024, melalui wawancara dengan wali kelas 1 tahun ajaran 2023-2024. Ibu Sitti Munasirah, S.Pd mengungkapkan masih banyak peserta didik dalam hal membaca dan menulis belum maksimal. Banyak faktor yang menyebabkan hal tersebut, diantaranya hanya kurangnya tenaga pengajar, tidak adanya media pembelajaran karena keterbatasan kemampuan tenaga pengajar dalam membuatnya.¹¹

Masalah yang sering muncul disebabkan pendidik kurang mampu dalam menggunakan media dalam metode pembelajaran. Guru cukup puas dengan metode konvensional akan tetapi membuat peserta didik kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menarik kembali perhatian peserta didik agar pembelajaran menjadi efektif.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukanlah hal baru. Banyak tenaga pendidik yang telah tahu bahwa media akan sangat membantu. Akan tetapi, dalam proses pengimplementasiannya tidak semua pendidik mampu melakukannya. Sehingga terkadang adanya media hanya mengganggu proses

¹¹ Sitti Munasirah, *Wali Kelas SD Negeri 169 Udu, Wawancara Pribadi* (Luwu Utara, n.d.).

pembelajaran daripada membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.¹² Situasi justru ini akan menyebabkan masalah baru.

Membaca dan menulis bagi siswa SD kelas 1 bukanlah hal yang mudah, sehingga sangat membutuhkan pengajaran yang efektif dan efisien guna mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Beberapa metode dapat digunakan tenaga pengajar untuk mempermudah proses pembelajaran yang ingin dicapai salah satunya yaitu dengan menggunakan media berupa video animasi.¹³

Pembelajaran membaca dan menulis peserta didik agar lebih efektif, perlu adanya media pembelajaran yang tepat. Bagi anak usia sekolah dasar umur 7-12 tahun yang dalam perkembangannya masih berada dalam apalagi tahap operasional kongkrit. Tingkat kemampuan membaca dan menulis pada Fase A (kelas 1–2 SD) diatur dalam Kurikulum Merdeka, Penggunaan media video sangat dibutuhkan karena anak pada usia SD yakni usia 7-12 tahun berada pada fase operasional konkret. Sehingga dapat dikatakan bahwa media video animasi merupakan salah satu sarana terbaik untuk megedukasi peserta didik sekolah dasar khususnya pada tingkatan kelas 1, sebab mereka cenderung memiliki ketertarikan yang cukup besar dengan media video animasi dalam mencerna sebuah pelajaran baik dari segi membaca ataupun menulis.¹⁴

Media Video Animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti

¹² Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.

¹³ hendry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (bandung: angkasa, 1995).

¹⁴ Bulu, Triwahyudianto, dan Sulistyowati, ““Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa SD.”” *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* 6, no. November (2022): 12–26, <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>.

sebuah video atau film.¹⁵ Dengan penggunaan media video dapat membantu efektivitas proses pembelajaran. Perhatian peserta didik untuk mampu berkonsentrasi pada materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi menarik, serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa tentang suatu kejadian atau peristiwa. Selain itu penggunaan media Video animasi dalam pembelajaran sangat memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir seperti yang diharapkan.¹⁶ Keberadaan media pembelajaran akan sangat membantu belajar anak-anak diusia tersebut..

Pengembangan media pembelajaran khususnya media video animasi untuk materi membaca dan menulis perlu diadakan. Bentuk pengembangan yang dibuat yaitu model pengembangan yang terdapat 5 langkah yang biasa disebut dengan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan), *Evaluation* (evaluasi). Dengan adanya media pembelajaran berbasis video animasi diharapkan membantu tenaga pendidik dalam memberikan variasi media pembelajaran yang disukai peserta didik. Untuk peserta didik UPT SD Negeri 169 Udu mampu belajar lebih fokus dan tidak bosan sehingga pembelajaran lebih efektif.

Penelitian ini juga dapat menambah wawasan mengenai efektivitas video animasi dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis peserta didik kelas 1 dan bermanfaat bagi segenap civitas yang ada di UPT SD Negeri 169 Udu

¹⁵ Agus Agus Susilo, "Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau," *Jurnal Eduscience* 8, no. 1 (2021): 30–38, <https://doi.org/10.36987/jes.v8i1.2116>.

¹⁶ Risma Nuraeni et al., "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Cerita Anak SD Kelas V SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng," *Diponegoro Journal of Accounting* 2, no. 1 (2017): 2–6.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan pengembangan media video animasi materi membaca dan menulis permulaan kelas 1 SD Negeri 169 Udu Kabupaten Luwu Utara?
2. Bagaimanakah desain pengembangan media video animasi materi membaca dan menulis permulaan pada kelas 1 SD Negeri 169 Udu Kabupaten Luwu Utara?
3. Bagaimanakah validasi pengembangan media video animasi materi membaca dan menulis permulaan pada kelas 1 SD Negeri 169 Udu Kabupaten Luwu Utara?
4. Bagaimanakah kepraktisan pengembangan media video animasi materi membaca dan menulis permulaan pada kelas 1 SD Negeri 169 Udu Kabupaten Luwu Utara?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan media video animasi materi membaca dan menulis permulaan kelas 1 SD Negeri 169 Udu Kabupaten Luwu Utara.

2. Untuk merancang desain pengembangan media video animasi materi membaca dan menulis permulaan pada kelas 1 SD Negeri 169 Udu Kabupaten Luwu Utara.
3. Untuk menguji kevalidan pengembangan media video animasi materi membaca dan menulis permulaan pada kelas 1 SD Negeri 169 Udu Kabupaten Luwu Utara.
4. Untuk menguji kepraktisan pengembangan media video animasi materi membaca dan menulis permulaan pada kelas 1 SD Negeri 169 Udu Kabupaten Luwu Utara.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, peneliti berharap dari hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi dan refleksi ataupun bahan acuan untuk para pembaca di luar sana. Marie Clay mengungkapkan bahwa kemampuan membaca dan menulis berkembang secara bersamaan dan saling memperkuat. Dengan demikian, pembelajaran harus melibatkan kedua keterampilan ini secara terpadu.

¹⁷Terkhusus untuk digunakan sebagai media video animasi dengan materi membaca dan menulis permulaan.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi guru.

Manfaat untuk guru dari penelitian ini yaitu guru dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam pembuatan video animasi untuk digunakan dalam

¹⁷ Marie M. Clay, *Becoming Literate: The Construction of Inner Control* (Portsmouth, NH: Heinemann, 1991), 200.

pembelajaran peserta didik. Terlebih menjadi referensi dan acuan guru untuk menggunakan media pembelajaran video animasi dan terkhusus materi membaca dan menulis permulaan.

b. Siswa

Manfaat untuk siswa yaitu menggunakan media pembelajaran yang menarik dan agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik karena mengikuti perkembangan teknologi di era modern seperti sekarang ini.

c. Peneliti

Manfaat untuk peneliti yaitu sebagai dasar pengalaman untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan juga sebagai pembelajaran mengenai media pembelajaran video animasi yang akan digunakan untuk kedepannya bagi peneliti.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifik produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Media pembelajaran berbasis media video animasi disajikan dalam bentuk video.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi membaca dan menulis permulaan untuk siswa kelas 1.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat intro, pendahuluan, isi materi, penutup, dengan menggunakan gambar dan suara yang jelas.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan didalamnya mengandung prinsip pembelajaran artinya media ini digunakan untuk kepentingan pembelajaran.

5. Media pembelajaran yang dikembangkan peserta didik mengembangkan kemampuan mengenal huruf, membaca kata sederhana, dan menulis kalimat pendek dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media video animasi materi membaca dan menulis permulaan ini adalah :

1. Asumsi Pengembangan.
 - a. Media pembelajaran video animasi dengan materi membaca dan menulis permulaan ini dapat membantu siswa untuk belajar membaca dan menulis permulaan.
 - b. Siswa dapat belajar dengan mandiri di rumah ataupun sekolah.
 - c. Validator yaitu dosen yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan disesuaikan dengan bidang ahlinya.
 - d. Item-item yang dalam angket validasi menyatakan layak atau tidak layak nya produk ini digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Keterbatasan Pengembangan.
 - a. Produk yang dihasilkan hanya terbatas pada materi membaca dan menulis permulaan untuk kelas I SD.
 - b. Pengembangan media yang hanya terfokus pada pembuatan media video animasi sebagai media pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dilakukan dengan maksud untuk menghindari duplikasi pada temuan penelitian. Selain itu, untuk menunjukkan keaslian peneliti bahwa topik yang diteliti oleh peneliti terdahulu, maka sangat membantu peneliti dalam memperoleh gambaran dan perbandingan desain- desain yang telah dilaksanakan. Adapun penelitiannya sebagai berikut:

1. Vania Desiyanti dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi di Kelas IV SD Negeri Pekanbaru. Dalam Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran tematik berbasis video animasi yang valid untuk pembelajaram tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 dan 4. Dalam penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan Vania Desiyanti. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan Media video animasi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Adapun perbedaan antara kedua penelitian ini yaitu terlihat pada subjek penelitian. Subjek penelitian yang dilakukan Vania Desianti yaitu sisswa Kelas 1 SD Negeri Pekanbaru sedangkan subjek yang digunakan oleh peneliti yaitu siswa kelas 1 SD Negeri 169 Udu .¹⁸

¹⁸ V Desiyanti dan Z H Ramadan, "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Video Animasi di Kelas IV SD Negeri 17 Pekanbaru," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (2021): 10375–82,

2. Edwina Ariandhini dalam artikelnya yang berjudul Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk meningkatkan hasil belajar materi puisi mapel Bahasa Indonesia kelas 3 SD. Dalam penelitiannya, seorang guru tidak hanya dapat menguasai kelas saja, namun juga harus mampu dan kreatif dalam penyampaian materi termasuk didalamnya menggunakan media video animasi berbasis animaker dalam keterampilan menulis Bahasa Indonesia kelas 3 SD. Dalam penelitian ini, ada persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan pekerjaan yang dilakukan oleh Edwina Ariandhini. Persamaannya antara kedua penelitian ini yaitu sama-sama melibatkan penggunaan media video animasi dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Adapun perbedaan dari kedua penelitian ini yaitu dalam tingkat kelas, fokus materi, dan tujuan spesifik dari penggunaan media.¹⁹
3. Yuwendi Krista Bulu dalam artikelnya yang berjudul Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri Untuk meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa SD. Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui kelayakan media video animasi berbasis gambar seri dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa sekolah dasar. Dalam penelitian ini, terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran Video Animasi.

¹⁹ Edwina Ariandhini dan Indri Anugraheni, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 Sd," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://jurnal.unibrah.ac.id/index.php/JIWP> 8, no. 3 (2022): 178–83, <https://doi.org/10.5281/zenodo.6379004>.

Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada subjek penelitian yang berupa tingkat kelas dan fokus materi yang akan diberikan.²⁰

Persamaan dan perbedaan penelitin yang relevan dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian yang relevan

No	Nama peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Vania Desiyanti	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi di Kelas IV SD Negeri Pekanbaru	Sama-sama menggunakan Media video animasi dalam pembelajaran	Subjek penelitian yang digunakan Vania Desianti yaitu siswa Kelas 1 SD Negeri Pekanbaru sedangkan subjek yang digunakan oleh peneliti yaitu siswa kelas 1 SD Negeri 169 Udu
2	Edwina Ariandhini	Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk	Sama-sama menggunakan video animasi dalam konteks pembelajaran	Perbedaan dari kedua penelitian ini yaitu subjek penelitian tingkat kelas, fokus materi, dan tujuan

²⁰ Bulu, Triwahyudianto, dan Sulistyowati, ““Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa SD.”” *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* 6, no. November (2022): 12–26, <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>.

		meningkatkan hasil belajar materi puisi mapel Bahasa Indonesia kelas 3 SD	Bahasa Indonesia	spesifik penggunaan media	dari
3	Yuwendi Krista Bulu	Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri Untuk meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa SD	Sama-sama menggunakan Media Video Animasi dalam pembelajaran	Subjek yang berupa dan tingkat materi yang diberikan.	penelitian Sekolah fokus

B. Landasan Teori

1. Kemampuan Membaca dan Menulis

a. Pengertian Membaca Permulaan

Kemampuan dapat diartikan sebagai kesanggupan seseorang dalam melakukan sesuatu. Sedangkan membaca dapat diartikan sebagai suatu kegiatan interaktif untuk memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung di dalam bahan tulis. Kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. jika anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami banyak kesulitan

dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya.²¹ Pendapat lain mengungkapkan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh seseorang untuk memperoleh pesan yang ingin disampaikan penulis dengan melalui media kata atau bisa dikatakan bahasa tulisan. Membaca juga merupakan proses pengembangan keterampilan, nilai dari keterampilan memahami kata-kata, kalimat-kalimat, paragraf-paragraf dalam bacaan sampai dengan memahami secara kritis dan evaluatif keseluruhan isi bacaan.²²

Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa membaca adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang yang mampu mengenal simbol-simbol bahasa tulis sebagai stimulus dalam membantu mengingat dan memahami pesan apa yang ingin disampaikan penulis serta memahami arti atau makna yang terkandung di dalam bahan tulis.

Broughton sebagaimana dikutip oleh Henry Guntur Tarigan secara garis besar ada dua aspek penting dalam membaca, yaitu ²³

- 1) Keterampilan yang bersifat mekanis, dapat dianggap berada pada urutan yang lebih rendah. Aspek ini mencakup: (a) pengenalan bentuk huruf; (b) pengenalan unsur-unsur linguistik; (c) pengenalan hubungan/ korespondensi pola ejaan dan bunyi; dan (d) kecepatan membaca ke taraf lambat

²¹ Mifta Huljannah Arianto et al., "Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar," *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2024): 23–31, <https://doi.org/10.54069/attadrib.v7i1.711>.

²² E Wulandari, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Di Kelas 1/a Sd". Skripsi STKIP Bina Bangsa. Banda Aceh 2021 hlm 4.

²³ Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.

- 2) Keterampilan yang bersifat pemahaman, dapat dianggap pada urutan yang lebih tinggi. Aspek ini mencakup: (a) memahami pengertian sederhana; (b) memahami signifikansi atau makna; (c) evaluasi atau penilaian; dan (d) kecepatan membaca fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan.

b. Kemampuan Menulis Permulaan

Kemampuan dapat diartikan sebagai kesanggupan seseorang dalam melakukan sesuatu. Menulis adalah keterampilan melahirkan ide dan mengemas ide itu ke dalam bentuk lambang-lambang grafis berupa tulisan yang bisa dipahami oleh orang-orang lain.²⁴ Adapun Poteet menggambarkan menulis ialah sebuah penjabaran visual mengenai isi pikiran, perasaan, dan ide yang kemudian dituangkan dalam simbol-simbol sistem bahasa penulisnya untuk keperluan komunikasi atau mencatat.²⁵ Keterampilan menulis adalah kemampuan menuangkan buah pikiran ke dalam bahasa tulis melalui kalimat-kalimat yang dirangkai secara utuh, lengkap, dan jelas sehingga buah pikiran tersebut dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil.

Keterampilan menulis menjadi aspek penting dalam keterampilan berbahasa yang sangat dibutuhkan. Menulis dibutuhkan dalam perihal mengungkapkan ide, pikiran, dan perasaan melalui karangan baik fiksi maupun nonfiksi. Oleh karena itu, keterampilan menulis harus diajarkan dengan baik

²⁴ Nurhadi, *Bagaimana Menulis (Handbook of Writing)* (Malang: Universitas Negeri Malang, 2008).

²⁵ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rhinneka Cipta, 1999).

kepada siswa sehingga mereka mampu menuangkan ide, pikiran, perasaan, dan gagasan dalam berbagai jenis sesuai dengan yang mereka butuhkan²⁶

Kemampuan menulis merupakan kesanggupan untuk dapat melahirkan ide-ide baru dan menyajikannya dalam bentuk tulisan secara utuh, lengkap, dan jelas, sehingga ide-ide itu mudah dipahami dan dimengerti oleh orang lain untuk keperluan komunikasi atau mencatat.²⁷ Kemampuan seseorang dalam menulis ditentukan dengan ketepatan dalam menggunakan unsur-unsur bahasa, pengorganisasian wacana dalam bentuk karangan, dan ketepatan dalam menggunakan bahasa, dan pemilihan kata yang digunakan dalam menulis.

Pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa menulis adalah suatu kegiatan penggambaran ide atau gagasan dalam bentuk simbol-simbol yang dapat dipahami oleh orang lain.

2. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa

Bahasa adalah suatu sistem lambang bunyi, bersifat arbitrer, digunakan oleh suatu masyarakat untuk dapat bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri dilingkungan. Bahasa merupakan salah satu kemampuan terpenting manusia yang memungkikan ia unggul atas makhluk-mahluk lain di muka bumi ini. Ada tiga komponen bahasa yaitu Isi, bentuk dan penggunaan bahasa. Perkembangan bahasa terjadi secara berkesinambungan dari sejak berusia satu tahun hingga mampu mengintegrasikan ketiga komponen tersebut. Bahasa pada hakikatnya

²⁶ Mirnawati dan Firman, "Penerapan Teknik Clustering Dalam Mengembangkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas IV MI Pesanten Datuk Sulaiman Palopo," *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 2, no. 2 (2019): 165–77,

²⁷ St Y Slamet, *Dasar-Dasar Keterampilan Bahasa Indonesia* (Surakarta: UNS Press, 2008).

ialah suatu alat komunikasi yang implementasikan sebagai alat dalam berinteraksi antara individu satu dengan yang lain, Individu dengan kelompok, atau antara kelompok dengan kelompok. ²⁸

Pembelajaran bahasa Indonesia dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia secara baik dan benar serta dimaksudkan untuk menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia. Sebagai sebuah contoh sistem, maka dikatakan bahasa terbentuk oleh suatu aturan, kaidah, atau pola-pola tertentu, baik dalam bidang tata bunyi, tata bentuk, kata, maupun tata kalimat yang apabila komponennya ada yang dilanggar maka komunikasi dapat terganggu. ²⁹ Lambang yang digunakan dalam sistem bahasa adalah berupa bunyi, yaitu bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Karena lambang yang digunakan berupa bunyi, maka yang dianggap primer didalam bahasa adalah bahasa yang diucapkan, atau yang sering disebut bahasa lisan. Karena itu pula.

Bahasa tulisan yang walaupun dalam dunia modern sangat penting, hanyalah bersifat sekunder. Bahasa tulisan sesungguhnya tidak lain adalah rekaman visual dalam bentuk huruf huruf dan tanda-tanda baca dari bahasa lisan. Dalam dunia modern, penguasaan terhadap bahasa lisan dan bahasa tulisan sama pentingnya. Jadi, kedua macam bentuk bahasa itu harus pula dipelajari dengan sungguh-sungguh.³⁰

²⁸ Muhammad. Eka Pamuji Rahayu. Et. al Guntur, *Pengembangan Bahasa pada Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Selat Media Partner, 2023).

²⁹ Slamet, *Dasar-Dasar Keterampilan Bahasa Indonesia*.

³⁰ Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. 2003. Jakarta : Rinneka

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.³¹ Belajar bahasa Indonesia tingkat dasar yaitu melatih peserta didik dalam membaca, menulis, berbicara, mendengarkan, dan mengapresiasi sastra yang sesungguhnya.

b. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 1 butir 20 menjelaskan pengertian pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dan pendidik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Jihad pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar bertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini akan berinteraksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa disaat pembelajaran sedang berlangsung. Kemudian menurut Usman Pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegng peranan utama. Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

³¹ Abdul Chaer, *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara
- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.³²

Keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang meliputi aspek- aspek sebagai berikut:

- 1) Keterampilan mendengarkan adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang berbagai kegiatan.
- 2) Keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk menggunakan bahasa itu dalam berbicara atau mengarang. Kemampuan memahami tuturan orang lain disebut penguasaan *reseptif*.
- 3) Keterampilan membaca adalah kecepatan dan pemahaman isi. Faktor-faktor penentu kemampuan membaca ada 6 macam, yaitu (1) kompetensi berbahasa,

³² Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22, 2006.

(2) kemampuan mata,(3) penentuan informasi fokus, (4) teknik-teknik dan metode- metode membaca, (5) fleksibilitas membaca, dan (6) kebiasaan membaca

4) Keterampilan menulis adalah kemampuan menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambar grafik tersebut.³³

Kemampuan berbahasa seseorang belum tentu mencakup keempat kemampuan tersebut. Seandainya kemampuan berbahasa seseorang mencakup keempat kemampuan tersebut, tingkat kemampuan tiap-tiap aspek tidak sama. Studi lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di kelas 1 sekolah dasar mengalami kesulitan dalam membaca. Hal ini dikarenakan siswa bahkan belum mengenal huruf. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk kesulitan adaptasi siswa dengan lingkungan sekolah yang baru dan kompleksitas membaca permulaan yang tidak mudah dipahami tanpa penggunaan teknik dan metode pengajaran yang efektif.³⁴ Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada dua aspek, yaitu membaca dan menulis. Peningkatan kemampuan membaca pada siswa kelas 1 sekolah dasar merupakan sebuah tantangan yang membutuhkan perhatian khusus.

³³ Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*.

³⁴ Huljannah Arianto et al., "Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Madsrasa Ibtidayyah*. (2024) 23-31.

3. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Belajar merupakan suatu proses kegiatan yang menciptakan perilaku baru atau mengubah perilaku lama sehingga seseorang lebih mampu memecahkan masalah dan beradaptasi dengan situasi yang dihadapi dalam hidupnya. Dalam belajar ada yang lambat dan ada yang cepat, ada yang mampu belajar mandiri dan ada pula yang mampu belajar secara mandiri berada dalam kelompok dan sebagainya.³⁵

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan³⁶. Sedangkan Media pembelajaran dalam kamus besar bahasa Indonesia media dapat diartikan sebagai alat komunikasi dan informasi, alat tersebut berupa radio, televisi, buku, Koran, majalah³⁷.

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pengajaran. Dengan adanya media siswa dapat memanfaatkan dan menggunakan alat inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati, dan mampu memiliki sejumlah

³⁵ Nurul Aswar, "The Relationship Between Student Learning Types and Indonesian Language Learning Achievement in FTIK IAIN Palopo Students" 9, no. 1 (2020): 1–12.

³⁶ P Indriana, "Evektifitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran," Skripsi. Jakarta. UIN Syarif Hidayatullah. 2017.

³⁷ Pina Herlina dan Erwin Rahayu Saputra, "Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 1800–1809

informasi serta pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar³⁸. Menurut Latuheru, media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber guru maupun sumber lain kepada penerima dalam hal anak didik atau warga belajar³⁹.

Gagne dalam bukunya menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar⁴⁰. Hamidjojo disisi lain mengungkapkan bahwa media berarti segala bentuk perantara yang digunakan orang untuk menyebarkan gagasan sehingga sampai kepada penerimanya. Dan menurut Aswan, media adalah “alat proses belajar mengajar yang digunakan guru untuk mengejar siswa guna untuk mencapai tujuan pembelajaran⁴¹.

Pendapat di atas memberikan gambaran bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima atau dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam` proses pembelajaran secara efektif dan efisien.

³⁸ Berlian Sunandar, “Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur’an Nurul Huda Pesawaran,” *Nursing Scientific Journal Volume 3 Nomor 2, September 2019* 3, no. september (2019): 1689–99.

³⁹ Hasan et al., *Media Pembelajaran*.

⁴⁰ Junaidi Junaidi, “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–56,

a. Fungsi Media dalam Pembelajaran

Istilah media pembelajaran dalam dunia pendidikan nasional yaitu *intrucional* media. Dimana didalam perkembangannya muncul istilah yang sering kita dengarkan yaitu *e- learning*, huruf “e” merupakan sigkatan dari elektronik. Yang berarti media pembelajaran berupa alat elektronik, meliputi CD Multimedii Interaktif sebagai bahan untuk pembelajaran secara offline atau tatap muka dan Web sebagai bahan pembelajaran online⁴². Dari segi sejarah perkembangan, terdapat dua fungsi media pendidikan yang sekarang disebut media pembelajaran sebagai berikut:

1) Fungsi AVA

Audiovisual Aids atau Teaching Aids yang berfungsi untuk memberikan sebuah pengalaman yang konkret kepada siswa.

2) Fungsi komunikasi. yaitu berada ditengah antar dua hal, yaitu menulis serta membuat media yang disebut komunikasi atau sumber dan orang yang menerima atau membaca, melihat, dan mendengar⁴³,

Dalam media pembelajaran terdapat beberapa fungsi media dalam pembelajaran menurut Wina sanjaya sebagai berikut:

1) Fungsi komunikasi.

Media pembelajaran dipergunakan untuk mempermudah komunikasi dalam penyampaian dan penerima pesan

⁴² Asri Ode Samura, “Penggunaan media dalam pembelajaran matematika dan manfaatnya,” *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2015): 69–79, <http://dx.doi.org/10.33387/dpi.v4i1.145>.

⁴³ Wahid Abdul, “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar,” *Istiqra* 5, no. 2 (2018): 173–79.

2) Fungsi motivasi

Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi dan meningkatkan semangat belajar siswa.

3) Fungsi kebermaknaan

Dengan menggunakan media, pembelajaran tidak hanya dapat memperluas pengetahuan, tetapi juga meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang analisis, desain, keterampilan, dan sikap.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Melalui penggunaan media, pembelajaran tidak hanya dapat memperluas pengetahuan tetapi juga meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang analisis, desain, keterampilan dan sikap.

5) Fungsi individualitas

Siswa dengan minat dan gaya belajarnya masing-masing akan didukung oleh sumber belajar.

b. Jenis - Jenis Media

Yudhi Munadi dalam bukunya berpendapat bahwa media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar, yakni media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia. Berikut adalah penjelasannya

- 1) Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Jenis-jenis media

yang termasuk dalam media ini adalah program radio, dan program media rekam (software).

- 2) Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Yang termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak verbal, media cetak grafis, dan media visual non cetak. Seperti buku, majalah, Koran, modul, komik, dan lain-lain, bisa juga dibuat dalam bentuk tayangan yakni melalui projectable aids, atau alat-alat yang mampu memproyeksikan pesan-pesan visual seperti digital projector (biasa disebut LCD atau Infocus), dan lain-lain.
- 3) Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Contohnya seperti film, video, televise dan dapat juga disambungkan pada alat proyeksi (projectable aids).
- 4) Multimedia yakni media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Yang termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui computer dan internet.⁴⁴

Media dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru, sebab penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar⁴⁵. Program pembelajaran direncanakan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa serta diarahkan kepada perubahan tingkah-laku siswa sesuai

⁴⁴ Zainal Abidin Achmad et al., "Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19," *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science* 4, no. 2 (2021): 54–67.

⁴⁵ Umar Mansyur, "Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Umar Mansyur Fakultas Sastra, Universitas Muslim Indonesia," *Jurnal Fakultas Sastra* 6, no. 1 (2018): 1–9.

dengan tujuan yang akan dicapai. Dalam perencanaan ini media yang akan dipakai dan cara menggunakannya telah dipertimbangkan dan ditentukan dengan seksama⁴⁶.

4. Media Video Animasi

a. Pengertian Video

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Video merupakan gambaran suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video memiliki kemampuan dalam melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Pada umumnya video digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat, atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap⁴⁷

Video sangat membantu proses pembelajaran efektif. Karena video merupakan media yang melibatkan dua indera, yakni pendengaran dan penglihatan, karena apa yang dipandang oleh mata dan terdengar oleh telinga lebih cepat dan lebih mudah diingat daripada apa yang hanya dapat dibaca saja atau hanya didengar saja. Praktik inovasi pembelajaran melalui video animasi banyak tersedia di internet dan mudah dipelajari. Salah satunya adalah Powtoon,

⁴⁶ Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan* (2019) Vol.3 No. 1 46-52.

⁴⁷ Nadiya Puji Utami dan Theresia Sri Rahayu, "Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar," *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 12 (2022): 55–60,

yang tidak membutuhkan waktu terlalu lama bagi guru untuk menguasai aplikasi pembuatan video animasi tersebut⁴⁸

Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Media video paling baik dalam menyajikan materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu⁴⁹

a. Manfaat Video

Video pembelajaran sendiri memiliki tujuan untuk membantu dalam menyampaikan pesan yang disampaikan agar pembelajaran yang dilakukan dapat efektif. Media video animasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam menyampaikan suatu materi pelajaran. Adanya media video animasi tersebut akan menambah semangat belajar dan rasa keingintahuan yang tinggi. Pembelajaran yang baik sebenarnya adalah pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Hadirnya media video animasi dalam berbagai materi pembelajaran akan berdampak pada perkembangan berpikir peserta didik. Media

⁴⁸ Zainal Abidin Achmad et al., "Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19," *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science* 4, no. 2 (2021)..

⁴⁹ Risma Nuraeni et al., "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Cerita Anak SD Kelas V SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng," *Diponegoro Journal of Accounting* 2, no. 1 (2017): 2–6,

animasi yang disertai audio visual akan berdampak dengan memberikan banyak motivasi dari tulisan dan gambar yang bergerak tersebut⁵⁰

Manfaat video dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, antara lain:

- 1) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu
- 2) Video dapat diulang bila perlu untuk menambah kejelasan
- 3) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat
- 4) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
- 5) Mengembangkan imajinasi peserta didik
- 6) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistic
- 7) Sangat kuat memengaruhi emosi seseorang
- 8) Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan, mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa

Kelebihan-kelebihan diatas tidak lepas memiliki kelemahan, yakni media terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut. Dilihat dari ketersediaannya, masih sedikit sekali video di pasaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran di sekolah. Di sisi lain, produksi video sendiri membutuhkan waktu dan biaya yang cukup banyak⁵¹

⁵⁰ Susilo, "Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau." *Jurnal Eduscience* (2021) 30-38.

⁵¹ Achmad et al., "Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19." *JCommSci - Journal Of Media and Communication Science* 4, no. 2 (2021) 54-67.

b. Pengertian Animasi

Animasi yang berasal dari Bahasa Yunani *Anima* yang berarti memberi nyawa. Sedangkan animasi sendiri yaitu sebuah film dari benda yang seolah hidup, terbuat dari fotografi, gambar, boneka atau tulisan dengan perbedaan tipis antar frames, untuk memberi kesan pergerakan saat diproyeksikan. Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian⁵²

Animasi adalah urutan frame yang ketika diputar dalam frame dengan kecepatan yang cukup dapat menyajikan gambar bergerak lancar seperti sebuah film atau video. Penggunaan film animasi dalam pembelajaran terpadu merupakan langkah untuk memberikan kemudahan bagi guru dalam mengaplikasikan materi pembelajaran sesuai dengan peran dan fungsinya. Animasi bergerak secara sederhana dapat dipahami sebagai bentuk animasi di mana objek atau karakter tampak hidup dan bergerak. Animasi bergerak digunakan untuk menarik perhatian dan memperjelas penyampaian pesan, khususnya dalam media pembelajaran digital.⁵³

Animasi sebenarnya merupakan teknik dan proses memberikan gerakan yang tampak pada objek mati. Animasi sering dihasilkan dari seni bentuk yang berurutan. Gerak gambar animasi dihasilkan dari suatu rangkaian gambar tak

⁵² Achmad et al.

⁵³ Irfai Fathurohman, Agung Dwi Nurcahyo, dan Wawan Shokib Rondli, "Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Memacu Keaksaraan Multibahasa Pada Siswa Sekolah Dasar," *Refleksi Edukatika* 5, no. 1 (2015), <https://doi.org/10.24176/re.v5i1.430>.

hidup yang tersusun dengan urut dalam perbedaan gerak yang minim pada setiap frame. Frame adalah struktur gambar dasar pada suatu gerakan animasi atau gambar- gambar berkesinambungan sehingga menghasilkan gerak yang baik di dalam film maupun video⁵⁴.

Agus Suheri mengemukakan bahwa animasi adalah kumpulan dari gambar yang sudah diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan. Selain itu Mayer dan Moreno pada *Educational Psychology Review* yang berjudul *Animation as an Aid to Multimedia Learning* mengemukakan bahwa animasi dapat menaikkan konsisten sesuai teori kognitif pada pembelajaran multimedia. Pendapat tersebut memperkuat asumsi bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media khususnya media animasi, dimana dapat memberikan kemudahan pemahaman siswa, sehingga mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

c. Kelebihan dan Kekurangan Menggunakan Animasi

Penelitian dalam studi literatur menunjukkan bahwa penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Animasi yang menarik dan interaktif dapat membangkitkan minat siswa, memicu rasa ingin tahu, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, animasi juga memberikan variasi dalam metode

⁵⁴ Nuraeni et al., "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Cerita Anak SD Kelas V SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng."

pengajaran, yang dapat mencegah kejenuhan dan monoton dalam pembelajaran (Farastuti, 2021)⁵⁵.

Bambang Eka Purnama dalam bukunya yang berjudul Konsep Dasar Multimedia, membahas kelebihan dan kekurangan dari pada menggunakan animasi dalam pembelajaran. Berikut adalah kelebihan dalam menggunakan animasi:

- 1) Menarik perhatian
- 2) Menampilkan aksi-aksi yang tidak terlihat atau proses fisik yang berbeda
- 3) Meningkatkan retensi
- 4) Memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek, dan hubungan-hubungannya
- 5) Menggunakan animasi dengan flash untuk membuat situs web menjadikan situs tersebut lebih interaktif dan dinamis.
- 6) Animasi dapat menggabungkan sejumlah besar data ilmiah ke dalam satu paket, yang kemudian dapat disajikan dengan simple
- 7) Dengan berkembangnya tools dalam pembuatan animasi flash. sekarang ini memastikan bahwa perancang dapat membuat desain web yang rumit dan sangat baik. yang akan sulit terjadi dalam pengaturan HTML yang statis.

Kekurangan dalam menggunakan animasi adalah:

- 1) Memerlukan tempat penyimpanan dan memory yang besar.
- 2) Memerlukan peralatan khusus untuk presentasi yang berkualitas.

⁵⁵ Eka Melati et al., "Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *Journal on Education* 06, no. 01 (2018): 732–41.

- 3) Animasi 2D tidak mampu menggambarkan aktualisasi seperti video ataupun fotografi.
- 4) Sulitnya pencarian dilakukan, karena flash dan animasi teks sering tidak dalam format yang dapat dengan mudah dibaca oleh search engine.
- 5) Diperlukannya plug-in khusus yang harus diinstal browser.
- 6) Terlalu banyak animasi dan grafik juga akan membuat loading halaman web lambat.

Pengajar dalam menerapkan media tentunya harus berdasarkan wawasan terhadap metode pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh yang baik dalam meningkatkan proses belajar mengajar⁵⁶.

4. Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan ADDIE adalah singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. ADDIE telah banyak diaplikasikan dalam lingkungan belajar yang sudah dirancang sesuai tujuan pembelajaran. Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat inovatif, otentik dan inspiratif. Pembuatan sebuah produk pembelajaran dengan menggunakan ADDIE menjadi sebuah kegiatan yang menggunakan perangkat yang efektif.⁵⁷

Model pengembangan ADDIE adalah salah satu model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke tahap selanjutnya. Hasil akhir dari

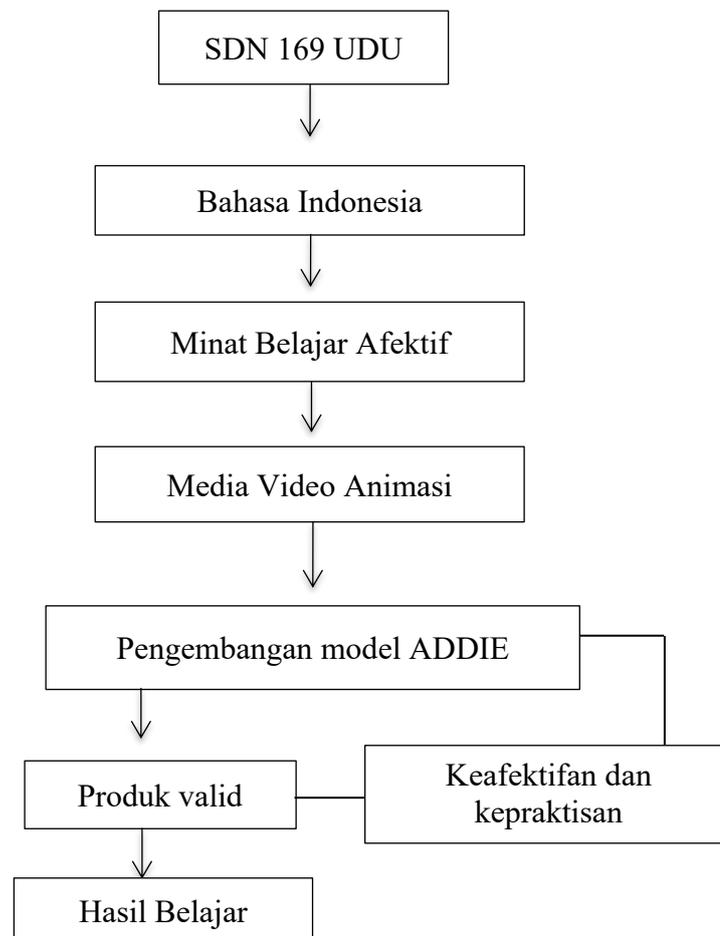
⁵⁶ Susilo, "Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau." *Jurnal Eduscience* (2021) 30-38.

⁵⁷ Utami dan Rahayu, "Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar." *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 12 (2022): 55-60,

suatu tahap merupakan produk awal bagi tahap berikutnya. Model ini terdiri atas 5 tahap utama yaitu: 1) *Analyze* (Analisis, 2) *Design* (Desain), 3) *Develop* (Pengembangan), 4) *Implement* (Implementasi) dan 5) *Evaluate* (Evaluasi).⁵⁸

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir dapat dikatakan sebagai diagram alur dalam menjelaskan permasalahan dalam konsep atau variable yang telah dikemukakan. Berdasarkan teori dan permasalahan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir

⁵⁸ Bulu, Triwahyudianto, dan Sulistyowati, ““Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa SD. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* 6, no. November (2022): 12–26,

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). R&D merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk baru ataupun menyempurnakan produk yang lama yang telah ada yang hasilnya dapat dipertanggung jawabkan. Dalam penelitian ini, peneliti memilih model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 langkah yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Perkembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).⁵⁹ Metode penelitian pengembangan ialah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk tersebut dan untuk menghasilkan produk diperlukan analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut.⁶⁰

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi tempat penelitian ini yaitu di SD Negeri 169 Udu yang terletak di Dusun Toarogo, Desa Tandung, Kecamatan Malangke, Kabupaten Luwu Utara. Peneliti memilih tempat tersebut karena melihat belum

⁵⁹ Utami dan Rahayu, "Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 12 (2022): 55–60,

⁶⁰ Fairuz Annisa dan Dwi Prasetyawati, "Pengembangan Media Animasi Minnie terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun," *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 8, no. 4 (2023): 3777–90

maksimalnya pengembangan media pembelajaran di sekolah tersebut Khususnya Video Animasi.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024-2025 semester Genap.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Penelitian pengembangan yang menjadi subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 SD Negeri 169 Udu Kabupaten Luwu Utara Tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 25 siswa.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia pada materi membaca dan menulis dengan menggunakan media video animasi

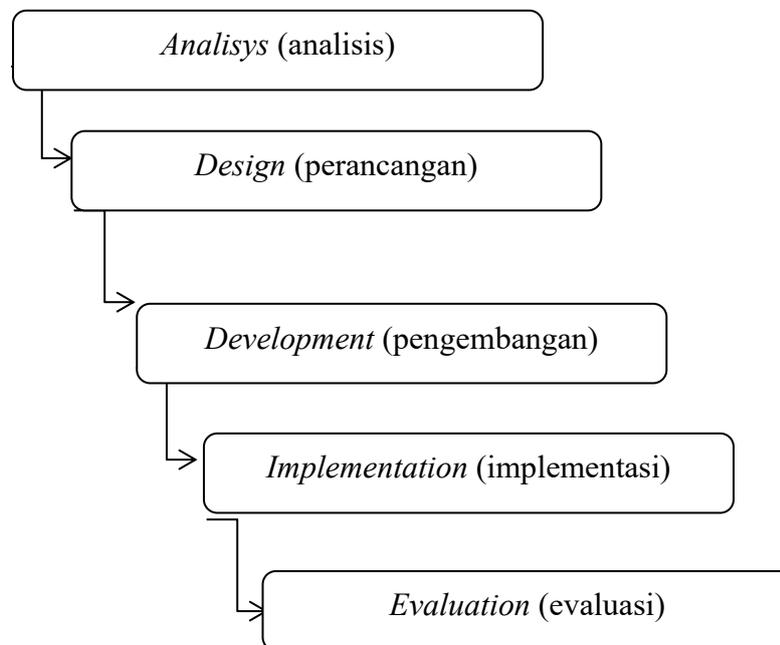
D. Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan digunakan beberapa tahapan untuk menghasilkan produk tertentu atau mengembangkan produk, dan menguji keefektifan produk tersebut. Membuat pengembangan dapat menggunakan model pengembangan yang terdapat 5 langkah yang biasa disebut dengan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan), *Evaluation* (evaluasi)⁶¹

Mempelajari hasil berupa temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan

⁶¹ Utami dan Rahayu, "Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 12 (2022): 55–60,

tersebut, mengujinya dilapangan dalam pengaturan yang nantinya akan digunakan dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap pengujian yang diajukan. Jadi pengembangan adalah upaya untuk meningkatkan keterampilan teknis, teoritis, konseptual. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti berupa video animasi materi membaca dan menulis. Berikut tahap penelitian model ADDIE menurut William Lee dalam Hidayat (2021).



Gambar 3.1 Model penelitian pengembangan ADDIE⁶²

⁶² Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

1. Analisis

Tahapan awal dalam model pengembangan ADDIE yaitu tahap analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi pada saat proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia materi membaca dan menulis. Tahap analisis kebutuhan ini dilakukan kegiatan wawancara untuk mengetahui kebutuhan pembelajar, lingkungan belajar dan materi pelajaran. Analisis yang dilakukan yaitu analisis kurikulum yang digunakan untuk mengetahui kurikulum dan bahan ajar yang digunakan SD.⁶³ Selanjutnya dilakukan analisis materi yang sesuai guna menentukan materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran video animasi membaca dan menulis.

2. Perancangan

Tahap kedua yang dilakukan yaitu perancangan (*design*). Langkah perancangan ini untuk memverifikasi kemauan pembelajaran yang tepat. Dalam penyelesaian dari tahap perancangan ini, guru harus mampu menyiapkan sebuah set fungsi yang spesifik untuk menutupi kekurangan desain pembelajaran yang akan dibuat⁶⁴. Pada tahap ini dilakukan memindahkan informasi yang diperoleh pada tahap analisis ke dalam bentuk dokumen berupa naskah video. Perancangan yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran video animasi.

3. Pengembangan

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih. Sumber daya yang dibutuhkan dalam pelaksanaan

⁶³ Utami dan Rahayu, "Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 12 (2022): 55–60,

⁶⁴ Susilo, "Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau."

pembelajaran yang sudah direncanakan telah diidentifikasi oleh guru dalam tahap ini. Tahap ini merupakan proses pengembangan media. Begitu pula halnya dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan dalam tahap ini. Dalam tahap ini perlu melakukan uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi formatif, karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap pengembangan dilakukan kegiatan produksi video animasi pembelajaran dan penilaian oleh para ahli.⁶⁵

4. Implementasi

Tahap implementasi, hasil pengembangan yang ada pada tahap sebelumnya dilanjutkan untuk diterapkan. Penerapan video animasi pembelajaran kepada peserta didik ini dilakukan untuk di uji perorangan, uji coba kelompok kecil dan lapangan. Tahap implementasi memiliki prosedur umum yakni mempersiapkan tenaga pengajar dan peserta didik. Tenaga pengajar harus mampu menyesuaikan lingkungan belajar yang sebenarnya agar siswa dapat mulai membangun pengetahuan dan keterampilan baru yang diperlukan untuk membuat peserta didik mampu menangkap materi yang diberikan.. Kegiatan pengembangan dan evaluasi menandakan tahap akhir dari fase implementasi. Sebagian besar pendekatan ADDIE menggunakan tahap implementasi sebagai peralihan ke kegiatan evaluasi dan strategi lain yang menerapkan proses belajar mengajar. Hasil dari tahap ini

⁶⁵ Utami dan Rahayu, "Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 12 (2022): 55–60,

adalah strategi implementasi. Komponen umum dari strategi implementasi adalah rencana video pembelajaran video animasi⁶⁶

5. Evaluasi

Tahap evaluasi meliputi kegiatan penilaian media berdasarkan evaluasi formatif yang dilakukan untuk mengukur atau menilai produk pembelajaran. Tahap evaluasi ini bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pengajaran, baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi. Penentuan kriteria tahap evaluasi, pemilihan alat evaluasi yang tepat, dan pelaksanaan evaluasi menjadi prosedur umum yang terkait dengan tahap evaluasi. Pada tahap ini untuk mengevaluasi efektifitas penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan, untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya berhasil.⁶⁷

F. Teknik Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi atau pengamatan, dokumentasi dan tes membaca dan menulis. Pada akhir pengembangan peneliti mengambil data sesuai pada tahapan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu :⁶⁸

a. Observasi

Kegiatan observasi atau langkah pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui dan mengungkap kesulitan-kesulitan atau kendala yang dialami dan

⁶⁶ Desiyanti dan Ramadan, "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Video Animasi di Kelas IV SD Negeri 17 Pekanbaru." *Jurnal Pendidikan Tambusai Vol. 5 (2021) 75-82.*

⁶⁷ Utami dan Rahayu, "Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan 5*, no. 12 (2022): 55–60,

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (bandung: Alfabeta, 2013).

ditemui oleh para siswa ataupun kesulitan yang dialami guru dalam kegiatan proses belajar pelajaran Bahasa Indonesia. Sebelum mengadakan penelitian, peneliti terlebih dahulu mengadakan observasi untuk mengamati aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar.

b. Wawancara

Wawancara merupakan suatu kegiatan tanya jawab memperoleh informasi dari narasumber. Narasumber dari penelitian ini yaitu tenaga pendidik yang ada di SD Negeri 169 Udu Kabupaten Luwu Utara. Dalam wawancara tersebut akan diperoleh informasi berupa kebutuhan dan kekurangan dalam proses pembelajaran yang memperkuat perlunya media pembelajaran video animasi membaca dan menulis di kelas 1 SD.

b. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai situasi yang ada di SD Negeri 169 Udu Kabupaten Luwu Utara. Informasi ini berupa foto atau gambar yang diperoleh secara langsung oleh peneliti. Dokumentasi ini merupakan teknik pengumpulan data yang akurat sebagai bukti informasi yang dilakukan saat dilakukan penelitian.

c. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari hasil pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan Video Animasi materi membaca dan Menulis yang dilaksanakan oleh siswa SD Negeri 169 Udu Kabupate Luwu Utara. Adapun angket yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi produk yang telah dihasilkan pada pada tahap

perancangan yang dimana telah divalidasi oleh validator yang kompeten dalam bidangnya.

G. Teknik Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data yang dimana dilakukan observasi sebelumnya, selanjutnya dilakukan analisis data. Tujuan analisis data ini adalah untuk menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah *Mixed Method Research* yang biasa disingkat *Mix-Method*. *Mix-Method* merupakan metode analisis data yang memadukan antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pada *Mix-Method* ini terdiri atas 4 tipe yaitu *embedded, exploratory, explanatory dan triangulation*. Pada penelitian ini penulis menggunakan tipe *exploratory* pada jenis *sequential* (urutan) yang dimana dilakukan deskriptif kualitatif terlebih dahulu kemudian dilanjutkan deskriptif kuantitatif. ⁶⁹

1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif dapat dikatakan sebagai data yang berbentuk kata, gambar ataupun skema.⁷⁰ Dalam penelitian ini dapat berupa gambaran hasil observasi dan wawancara penelitian dan analisis kebutuhan pembelajaran siswa kelas 1 SD Negeri 169 Udu.

2. Analisis data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung yang dapat berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dengan

⁶⁹ Sugiyono.

⁷⁰ Sugiyono.

bilangan atau berbentuk angka.⁷¹ Dalam penelitian ini dapat berupa data hasil penilaian yang dilakukan oleh para ahli dan hasil nilai dari peserta didik. Data yang disajikan tersebut berupa angka. Adapun rumus nilai hasil peserta didik digunakan rumus presentase sebagai berikut :

$$Y = \frac{\Sigma Y}{N} 100\%$$

Keterangan :

Y= Perolehan rata-rata Nilai siswa

ΣY = Jumlah nilai seluruh siswa

N= Jumlah siswa

Rumus presentase validasi ahli sebagai berikut:

$$\text{nilai validasi} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Menganalisis hasil penilaian validator terhadap lembar validasi media pembelajaran yang telah dibuat. Media dapat dikatakan valid apabila validator mengatakan perangkat pembelajaran yang dibuat tersebut baik atau sangat baik dalam skala penilaian yang digambarkan kriteria kevalidan berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Hasil Validasi⁷²

Nilai	Kriteria
0-20%	Tidak Valid
21-40%	Kurang Valid
41-60%	Cukup Valid
61-80%	Valid
81-100%	Sangat Valid

⁷¹ Sugiyono.

⁷² Sunandar, "Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur'an Nurul Huda Pesawaran."

Adapun tahap kepraktisan pendidik dan peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{nilai keprktisan} = \frac{\text{skor yang peroleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Kriteria kepraktisan dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.2 Kriteria hasil Kepraktisan⁷³

Nilai	Kriteria
0-20%	Tidak Praktis
21-40%	Kurang Praktis
41-60%	Cukup Praktis
61-80 %	Praktis
81-100%	Sangat Praktis

Data penelitian yang diperoleh dan dianalisis kemudian ditepatkan sesuai dengan kriteria masing-masing. Jika terdapat data yang kurang dalam kriteria yang diinginkan maka dilakukan perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

⁷³ Bulu, Triwahyudianto, dan Sulistyowati, ““Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa SD.”” *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* 6, no. November (2022): 12–26, <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Dalam penelitian ini, peneliti lebih memfokuskan pada aspek pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Tahapan pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian ini dimulai dengan analisis kebutuhan, yang dilakukan oleh peneliti melalui observasi awal.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 169 Udu yang berlokasi di Desa Tandung Kecamatan Malangke Kabupaten Luwu Utara. Penelitian ini dimulai pada Oktober 2024 yang dimana dilakukan observasi awal untuk analisis kebutuhan kemudian dilanjutkan pada Desember 2024 hingga Januari 2025 untuk tahapan design hingga evaluasi 2025. Adapun peserta didik dalam yang menjadi objek penelitian yaitu kelas 1 yang berjumlah 23 orang. Kurikulum yang ditetapkan di sekolah ini yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang dirancang untuk memberikan kebebasan kepada sekolah dan guru dalam mengelola pembelajaran, sehingga lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan serta potensi peserta didik.

Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan wawancara kepada wali kelas 1. Peneliti menanyakan beberapa hal tentang metode pembelajaran, proses pembelajaran, minat belajar peserta didik serta mata pelajaran apa yang masih dianggap sulit sehingga dalam proses pembelajarannya

sangat dibutuhkan metode ataupun media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Berdasarkan hasil wawancara, terungkap bahwa pendidik masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, yang mengakibatkan proses pembelajaran belum berjalan dengan maksimal.

Peneliti selanjutnya melakukan observasi langsung di kelas pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu materi Membaca dan Menulis. Peneliti mendapati bahwa metode yang digunakan oleh pendidik sebagian besar hanya berupa ceramah. Pendidik tidak menggunakan variasi metode pembelajaran lain yang dapat menarik perhatian siswa, serta tidak memanfaatkan media pembelajaran yang bisa mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Akibatnya, suasana pembelajaran menjadi monoton dan membosankan bagi siswa. Siswa terlihat kurang semangat dan tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, komunikasi di dalam kelas cenderung bersifat satu arah, dengan sedikit interaksi atau umpan balik antara pendidik dan peserta didik. Akibatnya kurang kesempatan bagi siswa untuk aktif bertanya atau berdiskusi. Masalah lain yang ditemukan adalah banyak siswa kelas 1 yang masih kesulitan dalam keterampilan membaca dan menulis, yang merupakan kompetensi dasar yang seharusnya sudah mereka kuasai di tahap awal pendidikan.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi sebagai penunjang keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran materi membaca dan menulis. Seperti yang telah dijelaskan pada BAB III, bahan ajar dalam penelitian ini disusun dan dikembangkan dengan

mengikuti model ADDIE. Tahapan analisis pengembangan yang dilakukan meliputi:

1. Analisis (Analyze) kebutuhan media pembelajaran berbasis video animasi membaca dan menulis.

Teori Januszewski dan Molenda, ada lima kategori analisis kebutuhan yang digunakan untuk mendukung desain pembelajaran yang efektif. Kelima kategori tersebut adalah:⁷⁴

Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan

No	Analisis	Hal yang Akan dianalisis	Instrumen
1	Kebutuhan Organisasi (<i>Organizational Needs</i>)	menganalisis tujuan besar yang ingin dicapai oleh institusi atau lembaga pendidikan. Misalnya, apakah tujuan pembelajaran mempersiapkan peserta didik menghadapi perkembangan industri tertentu?	Wawancara guru dan angket peserta didik
2	Kebutuhan Pemeliharaan Kinerja (<i>Performance Needs</i>)	Mengidentifikasi kesenjangan antara kinerja yang diharapkan dan kinerja yang ada. Ini membantu untuk mengetahui di mana peserta didik atau pendidik perlu ditingkatkan kemampuannya.	Dokumen

⁷⁴ Andrew Januszewski and Michael Molenda, *Educational Technology: A Definition with Commentary* (New York: Lawrence Erlbaum Associates, 2008), 65.

3	Kebutuhan Pembelajaran (<i>Learning Needs</i>)	Menganalisis keterampilan spesifik yang harus dipelajari peserta didik untuk mencapai kinerja yang diinginkan. Ini mencakup pemahaman mendalam mengenai materi yang perlu dipelajari oleh peserta didik agar dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.	Wawancara guru
4	Kebutuhan Peserta (<i>Learner Needs</i>)	Menganalisis cara belajar yang paling efektif untuk setiap individu, gaya belajar mereka, serta tingkat pemahaman yang telah dimiliki, untuk memastikan bahwa pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan mereka.	Test
5	Kebutuhan Sumber Daya (<i>Resource Needs</i>)	Menganalisis sumber daya yang diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif. Mencakup materi ajar, teknologi, ruang kelas, waktu, serta dukungan dari pengajar dan fasilitas lainnya yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.	Wawancara

a. Kebutuhan Organisasi (*Organizational Needs*)

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 1 SD Negeri 169 Udu terlihat bahwa ada tantangan dan peluang yang dapat dimanfaatkan dalam penerapan Kurikulum Merdeka di SD Negeri 169 Udu. Meskipun kurikulum ini memberikan kebebasan lebih bagi pengajaran, proses adaptasinya masih memerlukan waktu dan penyesuaian, terutama di tingkat kelas 1. Beberapa

masalah yang dihadapi, seperti metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurangnya pengetahuan serta keterampilan dalam membuat media pembelajaran, menjadi faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Penggunaan metode ceramah yang masih dominan dapat membuat siswa merasa bosan, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan keterlibatan aktif seperti membaca dan menulis.

Solusi yang diusulkan, yakni penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran, sangat relevan dan dapat membantu mengatasi beberapa masalah tersebut. Video animasi dapat memberikan pengalaman visual yang lebih menarik dan interaktif, yang bisa meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi abstrak seperti membaca dan menulis. Dengan penggunaan animasi yang tepat, pembelajaran bisa lebih menyenangkan dan mudah dicerna oleh siswa yang lebih muda, sehingga dapat meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

b. Kebutuhan Pemeliharaan Kinerja (*Performance Needs*)

Menganalisis kesenjangan antara kinerja yang diharapkan dan kinerja yang ada adalah langkah penting untuk mengetahui area mana yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan, baik bagi peserta didik maupun pendidik. Kesenjangan ini menunjukkan adanya perbedaan antara harapan atau tujuan yang ingin dicapai dan kenyataan yang terjadi di lapangan. Proses ini membantu dalam merencanakan strategi untuk meningkatkan kinerja yang ada.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali Kelas 1 SD Negeri 169 Udu, diperoleh informasi Pendidik kurang terampil dalam merancang pembelajaran

yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, serta dalam menggunakan media yang efektif seperti video animasi. Pendidik membutuhkan pelatihan lebih lanjut dalam pengembangan media pembelajaran atau dalam penggunaan metode yang lebih sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Adapun hasil dari pembelajaran kepada peserta didik diperoleh keterampilan membaca dan menulis siswa tidak berkembang sesuai dengan harapan. Mereka kesulitan membaca kalimat panjang atau menulis dengan rapi dan benar. Peserta didik merasa tidak termotivasi karena metode pembelajaran yang diterapkan cenderung konvensional dan monoton.

c. Kebutuhan Pembelajaran (*Learning Needs*)

Analisis ini merujuk pada kebutuhan yang harus dipenuhi agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran membaca dan menulis di kelas 1 SD, kebutuhan pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif dan efisien, serta memberikan dukungan yang dibutuhkan untuk mengatasi tantangan yang mereka hadapi dalam proses belajar.

Berikut adalah beberapa kebutuhan pembelajaran yang relevan untuk masalah membaca dan menulis di kelas 1 SD menurut beberapa ahli

- 1) Pengenalan Huruf dan Bunyi (Fonem) Peserta didik perlu mempelajari dan memahami hubungan antara huruf dan bunyi (fonem), yang merupakan dasar untuk keterampilan membaca. Pendidik perlu menggunakan metode yang melibatkan pengenalan huruf melalui permainan, lagu, atau visual yang menarik, serta kegiatan yang melatih pendengaran dan pengucapan bunyi. Alat

bantu dapat menggunakan kartu huruf, flashcard, dan video animasi yang memperkenalkan huruf dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami.

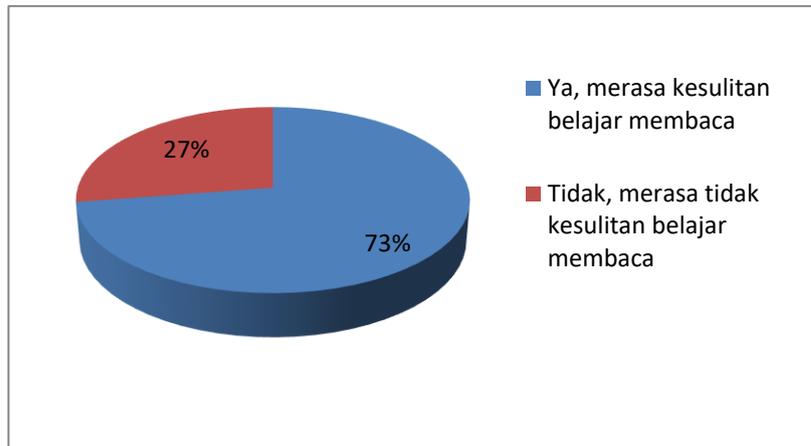
- 2) Peningkatan Kosakata dan Pemahaman Membaca Untuk meningkatkan kemampuan membaca, siswa perlu memiliki kosakata yang cukup dan dapat memahami kata-kata yang mereka baca. Strategi yang dapat diterapkan yaitu menyediakan teks bacaan yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, serta melakukan kegiatan membaca bersama dan diskusi tentang isi cerita atau teks.
- 3) Kemampuan Menulis Dasar Peserta didik perlu memahami cara menulis huruf dengan benar dan mulai menyusun kata dan kalimat sederhana. Mereka juga perlu berlatih menulis dengan lancar dan rapi. Strategi yang dapat diterapkan menggunakan latihan menulis huruf, menulis kata, dan menulis kalimat dengan cara yang menyenangkan, misalnya melalui permainan menulis di papan tulis atau latihan menulis di buku besar.
- 4) Metode Pembelajaran yang Variatif dan Menarik karena Peserta didik membutuhkan variasi dalam metode pembelajaran agar mereka tidak merasa bosan dan tetap terlibat dalam proses belajar membaca dan menulis. Menerapkan metode yang lebih interaktif seperti bermain peran, kegiatan kelompok, dan diskusi yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Menggunakan media pembelajaran yang variatif seperti video animasi, aplikasi pendidikan, dan permainan edukatif yang mendukung pemahaman siswa terhadap materi membaca dan menulis.

5) Pembelajaran yang memotivasi dan menyenangkan dapat membuat peserta didik di kelas 1 SD memiliki rentang perhatian yang pendek dan sangat bergantung pada metode yang menarik untuk menjaga motivasi belajar mereka. Membuat pembelajaran menjadi pengalaman yang menyenangkan dengan memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan memberikan penghargaan atas pencapaian mereka. Menggunakan video animasi yang menyenangkan, kuis interaktif, atau permainan yang mengintegrasikan elemen membaca dan menulis.

d. Kebutuhan Peserta (*Learner Needs*)

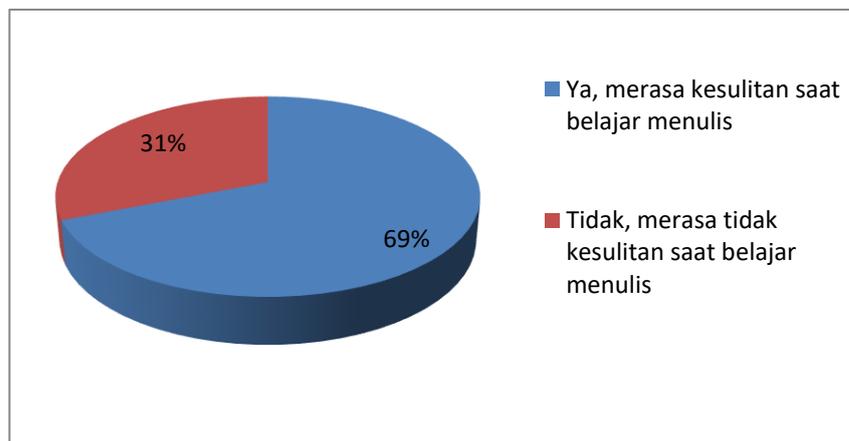
Peneliti memberikan angket kepada peserta didik untuk mengetahui persepsi peserta didik mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran terutama pada materi membaca dan menulis. Dalam angket tersebut peneliti memberikan pernyataan-pertanyaan yang dikemas agar mudah dimengerti oleh peserta didik kelas 1 SD Negeri 169 Udu. Pertanyaan-pertanyaan tersebut berupa permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik saat menghadapi pembelajaran materi membaca dan menulis. Berikut data hasil angket terlihat pada gambar berikut:

Gambar 4.1 Kesulitan belajar membaca



Berdasarkan gambar tersebut, data yang diperoleh dari hasil angket peserta didik menyatakan bahwa dari 23 orang peserta didik terdapat 17 orang (73%) yang menyatakan kesulitan saat belajar membaca dan terdapat 6 orang (27%) yang menyatakan tidak mengalami kesulitan saat belajar membaca.

Gambar 4.2 Kesulitan belajar menulis



Berdasarkan gambar tersebut, data yang diperoleh dari hasil angket peserta didik menyatakan bahwa dari 23 orang peserta didik terdapat 16 orang (69%) yang menyatakan kesulitan saat belajar menulis dan terdapat 7 orang (31%) yang menyatakan tidak mengalami kesulitan saat belajar menulis.

Dari kedua gambar diatas menandakan bahwa perlu adanya media pembelajaran lebih menarik terkait kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik.

e. Kebutuhan Sumber Daya (*Resource Needs*)

Berikut adalah beberapa sumber daya yang diperlukan dalam pembelajaran membaca dan menulis untuk peserta didik kelas 1 SD Negeri 169 Udu yaitu Guru harus memiliki pemahaman yang baik tentang metode pengajaran membaca dan menulis untuk anak usia dini, serta mampu menyesuaikan pendekatan dengan perkembangan masing-masing siswa. Selain itu, dibutuhkan buku yang sesuai dengan kurikulum, terutama buku yang mengajarkan huruf, pengenalan kata, dan kalimat sederhana. Buku cerita bergambar juga sangat membantu untuk menarik minat membaca. Serta video pembelajaran yang menyajikan pengenalan huruf, kata, dan cara menulis dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini berisi kegiatan perancangan dari media pembelajaran Video Animasi membaca dan menulis peserta didik kelas 1 SD Negeri 169 Udu. Dalam tahap ini dimulai dengan mempersiapkan bahan dan alat yang akan digunakan untuk membuat video pembelajaran animasi bahannya seperti komputer,laptop,lcd, dan terminal. Pembuatan video animasi membaca dan menulis mrnggunakan *software Canva Premium*. Tahap desain dimulai dengan pemilihan gambar yang sesuai dan dan menarik dan menyusun materi mmbaca dan menulis. Pada media pembelajaran Video Animasi yang dikembangkan disertai audio yang menarik untuk anak-anak kelas permulaan dan suara asli dari peneliti. Dalam video terdapat pengenalan huruf vokal dan konsonan disertai

dengan gambar, membaca kata sederhana, latihan menulis disertai dengan gambar. Langkah-langkah video pembelajaran yang berupa:

a. Konsep

Dalam merancang video pembelajaran untuk peserta didik kelas 1 SD materi membaca dan menulis, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik dan menarik. Menentukan tujuan pembelajaran dengan baik. Pahami tingkat pengetahuan, usia, minat, dan kebutuhan siswa mempertimbangan durasi video dengan baik. Gunakan elemen visual seperti gambar, grafik, dan animasi untuk mendukung materi. Dan memastikan kualitas audio video bagus, suara jelas, dan penggunaan musik atau efek suara yang sesuai.

b. Prinsip

Pedoman yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan materi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media, seperti gambar, audio, video, dan teknologi digital. Penerapan prinsip-prinsip ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan menarik minat dalam proses pembelajaran.

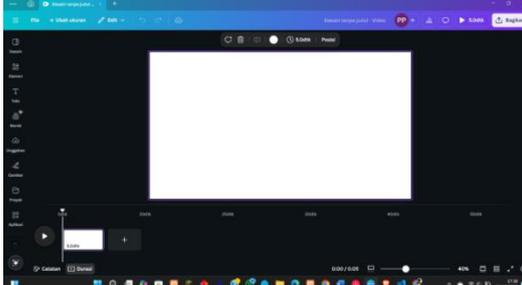
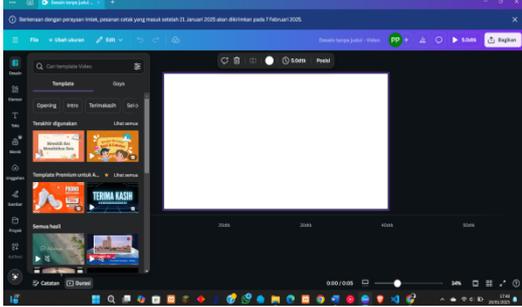
c. Prosedur

Langkah-langkah yang perlu diikuti untuk merancang, mengembangkan, dan menerapkan media pembelajaran. Proses ini dapat berbeda-beda tergantung pada jenis media, tujuan pembelajaran, dan konteks pembelajaran itu sendiri. Konteks pembelajaran mengacu pada situasi atau lingkungan di mana proses belajar terjadi. Faktor-faktor yang ada dalam konteks ini dapat memengaruhi

cara siswa memahami, menyerap, dan menerapkan materi yang diajarkan.

Berikut desain dilihat dalam tabel:

Tabel 4.2 Langkah Pembuatan Video Animasi

Langkah Pembuatan Video Animasi	Gambar Tampilan
<p>1. Masuk ke aplikasi canva yang telah diinstall, selain itu kita login menggunakan akun yang telah terdaftar.</p>	
<p>2. Kemudian akan muncul tampilan awal untuk pembuatan animasi yang akan kita bikin atau kerjakan</p>	
<p>3. Selanjutnya buat background atau pilih background yang sudah tersedia seperti yang di inginkan</p>	

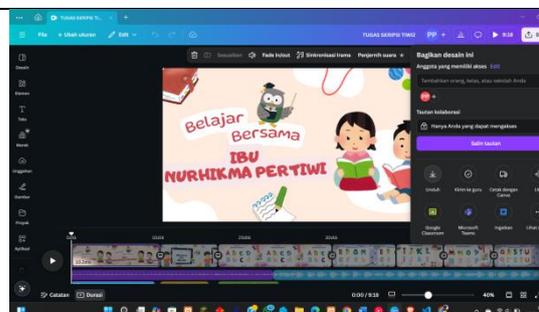
4. Setelah itu muncul template yang telah kita pilih dengan background yang sesuai keinginan pada bagian samping kanan terdiri atas icon-icon disertai video animasi atau avatar, teks, background, foto, musik karakter dan juga efek animasi.



5. Setelah dirancang background sesuai yang kita inginkan, kita juga bisa memilih sound, animasi dan karakter untuk menambah keunikan desain.



6. Langkah terakhir, setelah semuanya selesai kita dapat mendownload dan menyimpan video animasi yang sudah kita buat dengan mengklik pojok kanan pada bagian atas yaitu bagikan setelah itu muncul tampilan download dan menyimpan



3. Pengembangan (*Develompent*)

Setelah produk yang dikembangkan telah rampung dirancang, maka selanjutnya dilakukan tahap uji validasi dengan melibatkan 3 orang ahli sebagai pakar validator yakni ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan. Nama-nama validator dapat dilihat pada tabel pakar validasi berikut:

Tabel 4.3 Nama-nama Validator

No	Nama	Ahli (Pakar)
1	Dr. HJ. Salmilah, S. Kom., M.T.	Media
2	Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.	Materi
3	Nurul Aswar, S.Pd., M. Pd,	Bahasa

Pada tahap ini masukan dari setiap validator digunakan sebagai acuan dalam merevisi media Video animasi yang dikembangkan serta pengecekan kembali dalam produk yang dirancang mulai dari pengetikan, tata letak gambar, Audio yang digunakan serta penggunaan kata yang sesuai dengan KBBI. Adapun hasil validasi oleh setiap validator dijabarkan sebagai berikut:

1). Validasi Ahli Media

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan valid dan layak untuk digunakan, terlebih dahulu produk akan divalidasi oleh ahli Media yakni Ibu Dr. HJ. Salmilah, S. Kom., M.T. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kelayakan media Video Animasi dilihat dari aspek media. Hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.3 Hasil Uji Validasi Ahli Media

	Aspek Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Media	1. Tampilan media animasi mudah dipahami oleh siswa			✓	
	2. Tampilan desain dan penyusunan materi menarik untuk siswa.				✓
	3. Tampilan media dan gambar, menarik dan penuh warna.				✓
	4. Media animasi sesuai dengan materi pembelajaran.			✓	
	5. Sesuai dengan karakter dan prinsip media			✓	
	6. Penyusunan ukuran huruf dan teks pada media video animasi tersusun dengan menarik dan mudah dibaca.			✓	
	7. Penggunaan jenis font yang jelas pada media video animasi.			✓	
	8. Gambar memperjelas sebuah media			✓	

Berdasarkan Gambar 4.3 tentang data hasil validasi ahli Media dapat dilihat bahwa terdapat 8 pernyataan dengan masing-masing skor maksimum 4 di setiap pernyataan sehingga skor maksimum yaitu 32. Setelah dilakukan uji validasi ahli media diperoleh nilai adalah 26. Dapat dihitung secara matematis sebagai berikut:

$$\text{Nilai validasi} = \frac{26}{32} \times 100\% = 81.25\%$$

Berdasarkan hasil dari penilaian beberapa validator diperoleh hasil yaitu media pembelajaran Video Animasi telah valid atau layak untuk digunakan. Hal

tersebut dibuktikan dengan kevalidan media berada pada kisaran 81.25% masuk dalam kategori sangat valid.

2) Validasi Ahli Materi

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan valid dan layak untuk digunakan, terlebih dahulu produk akan divalidasi oleh ahli Materi yakni Ibu Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kelayakan media Video Animasi dilihat dari aspek materi. Hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.4 Hasil Uji Validasi Ahli Materi

	Aspek Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Materi	1. Materi mencakup aspek membaca dan menulis permulaan yang relevan untuk kelas 1 SD			✓	
	2. Materi sesuai pada tahapan membaca dan menulis permulaan untuk kelas 1 SD.				✓
	3. Materi membaca dan menulis menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang benar.			✓	
	4. Materi disampaikan secara menarik dengan melalui animasi.				✓
	5. Materi mampu menarik perhatian siswa melalui penggunaan warna, karakter, dan cerita yang sesuai dengan kelas 1 SD.				✓
	6. Materi disajikan secara bertahap, mulai dari konsep yang sederhana hingga kompleks.			✓	
	7. Materi dalam video animasi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran membaca dan menulis permulaan.			✓	

Gambar 4.4 tentang data hasil validasi ahli Materi dapat dilihat bahwa terdapat 7 pernyataan dengan masing-masing skor maksimum 4 di setiap pernyataan

sehingga skor maksimum yaitu 28. Setelah dilakukan uji validasi ahli materi diperoleh nilai adalah 24. Dapat dihitung secara matematis sebagai berikut:

$$\text{Nilai validasi} = \frac{24}{28} \times 100\% = 85.71\%$$

Berdasarkan kategori kevalidan yang ditentukan sebelumnya maka jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh pada validasi ahli Materi yaitu 85, 71% kategori sangat valid.

3) Validasi Ahli Bahasa

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan valid dan layak untuk digunakan, terlebih dahulu produk akan divalidasi oleh ahli Bahasa yakni Bapak Nurul Aswar, S.Pd., M. Pd. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kelayakan media Video Animasi dilihat dari aspek Bahasa. Hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.5 hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

	Aspek Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Bahasa	1. Penggunaan bahasa yang baik dan mudah dipahami			✓	
	2. Penggunaan tata bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.			✓	
	3. Struktur kalimat logis dan terstruktur dengan baik.				✓
	4. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas 1 SD.				✓
	5. Kalimat tidak terlalu panjang atau kompleks, sehingga mudah dipahami pembaca.				✓
	6. Bahasa yang digunakan sesuai dengan target pembaca.				✓
	7. Bahasa yang digunakan mampu menyampaikan pesan utama pembelajaran dengan efektif dan efisien.			✓	

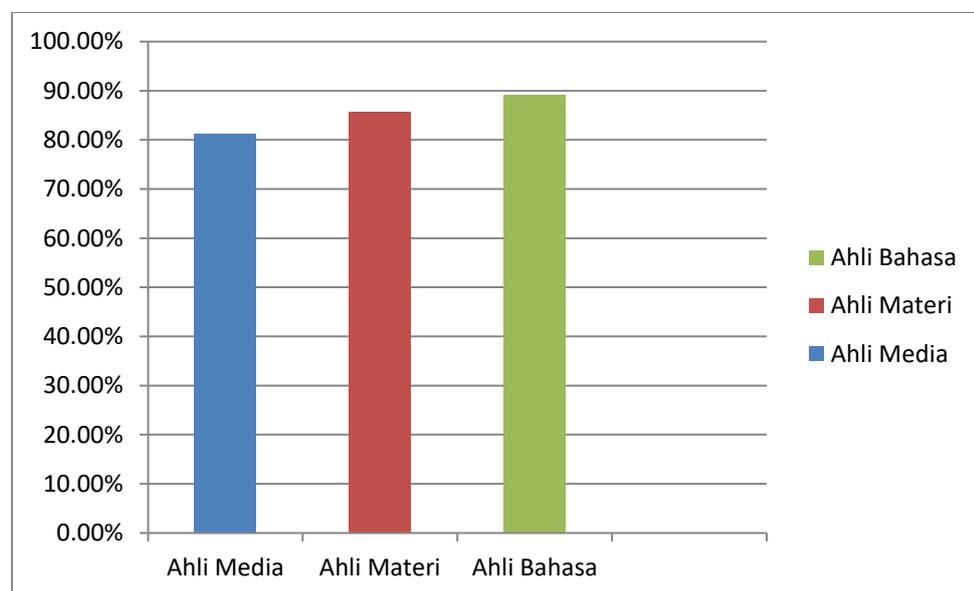
Gambar 4.5 tentang data hasil validasi ahli Bahasa dapat dilihat bahwa terdapat 7 pernyataan dengan masing-masing skor maksimum 4 di setiap pernyataan sehingga skor maksimum yaitu 28. Setelah dilakukan uji validasi ahli bahasa diperoleh nilai adalah 25. Dapat dihitung secara matematis sebagai berikut:

$$\text{Nilai validasi} = \frac{25}{28} \times 100\% = 89.28\%$$

Berdasarkan kategori kevalidan yang ditentukan sebelumnya maka jumlah keseluruhan nilai kevalidan bahasa berada pada kisaran 89.28 % yang artinya masuk dalam kategori sangat valid.

Berikut analisis data hasil angket validasi ahli secara keseluruhan disajikan pada gambar diagram berikut:

Gambar. 4.6 Hasil Validasi Ahli



Setelah mendapatkan penilaian dari para ahli, langkah selanjutnya adalah melakukan revisi produk yang dikembangkan. Adapun revisi dari para ahli dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Saran Validator

No.	Jabatan	Saran
1	Validator Ahli Media	- Memperbaiki kesalahan pengetikan - Memperbaiki redaksi soal agar tidak salah persepsi - Tambahan bagian penutup
2	Validator Ahli Materi	- Sudah layak digunakan
2	Validator Ahli Bahasa	- Memperhatikan tata bahasa agar sesuai dengan EYD

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya adalah tahap uji coba produk, pada penelitian ini tahap uji coba produk dilakukan dengan kelompok kecil untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk dari persepsi peserta didik dan guru yang menjadi subjek penelitian. Uji coba kelompok kecil atau uji kepraktisan dilakukan dengan menampilkan video Animasi materi membaca dan menulis yang telah dikembangkan kepada peserta didik kelas 1 SD Negeri 169 udu. Uji coba dilakukan oleh peneliti sendiri.

a. Uji Respon Peserta Didik

Hasil uji praktikalitas atau uji coba produk secara terbatas kepada 23 orang peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Hasil uji praktikalitas Peserta Didik

No.	Responden	Nilai yang diperoleh	Nilai Maksimum	(%)	Kategori
1	A	33	40	82,5	Sangat praktis
2	B	35	40	87,5	Sangat Praktis
3	C	34	40	85	Sangat Praktis
4	D	33	40	82,5	Sangat Praktis
5	E	36	40	90	Sangat Praktis
6	F	34	40	85	Sangat praktis
7	G	32	40	80	Praktis
8	H	34	40	85	Sangat Praktis
9	I	38	40	95	Sangat Praktis
10	J	29	40	72,5	Praktis
11	K	34	40	85	Sangat Pratis
12	L	28	40	70	Praktis
13	M	33	40	82,5	Sangat Praktis
14	N	33	40	82,5	Sangat Praktis
15	O	34	40	85	Sangat Praktis
16	P	38	40	95	Sangat Praktis
17	Q	30	40	75	Praktis
18	R	36	40	90	Sangat Praktis
19	S	34	40	85	Sangat Praktis
20	T	32	40	80	Praktis
21	U	38	40	95	Sangat Praktis
22	V	33	40	82,5	Sangat Praktis
23	W	31	40	77,5	Praktis
Total		772	920	1930	
Rata-rata				83.91	Sangat Praktis

Tabel 4.7 diatas terlihat bahwa terdapat 23 peserta didik yang melakukan pengujian praktikalitas. Masing-masing peserta didik memberikan nilai terhadap 10 pernyataan dengan nilai maksimum pada tiap pernyataan yaitu 4 poin sehingga skor maksimum untuk setiap peserta didik yaitu 40 poin. Setelah dilakukan tabulasi seperti yang tercantum dalam tabel, setiap murid memperoleh nilai pengujian yang berbeda-beda sehingga untuk mendapatkan nilai secara keseluruhan digunakan rata-rata perolehan nilai siswa. Adapun secara matematis dihitung sebagai berikut:

$$\text{rata - rata nilai keprktisan} = \frac{\text{skor keseluruhan yang peroleh}}{\text{skor keseluruhan maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{rata - rata nilai keprktisan} = \frac{772}{920} \times 100\% = 83.91 \%$$

Berdasarkan kategori kepraktisan yang ditentukan sebelumnya maka jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh 83.91% yang berarti tingkat praktikalitas menunjukkan hasil uji praktikalitas berada pada kategori sangat praktis.

b. Uji Respon Pendidik Guru Kelas I SD Negeri 169 Udu

Hasil uji praktikalitas atau uji coba produk secara terbatas kepada Pendidik Guru Kelas I SD Negeri 169 Udu dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Gambar 4.7 Hasil Uji Praktikalitas Pendidik

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media Pembelajaran Video Animasi dapat memudahkan pendidik dalam pembelajaran			✓	
2	Dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri				✓
3	Media pembelajaran Video Animasi dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran				✓
4	Waktu yang digunakan lebih Efisien				✓
5	Media pembelajaran Video Animasi mempermudah peserta didik memahami materi yang diajarkan			✓	
6	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran Video Animasi sudah baik dan sesuai dengan EYD				✓
7	Peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran				✓

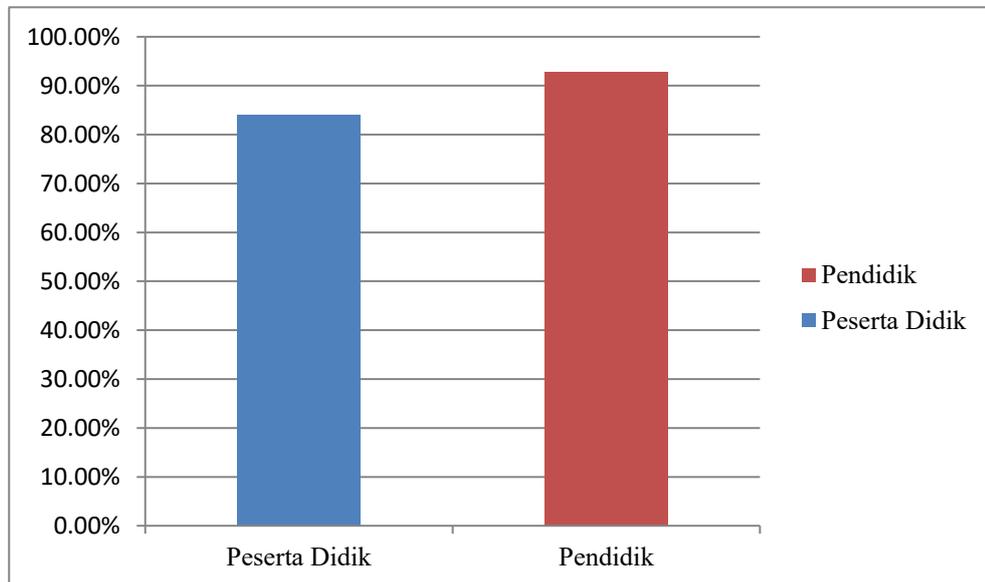
Pada gambar 4.6 di atas terlihat bahwa bahwa terdapat 7 butir pernyataan dengan maksimum skor setiap pernyataan 4 poin sehingga skor maksimum yaitu 28. Perolehan nilai adalah 26. Sehingga secara matematis dihitung sebagai berikut:

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{26}{28} \times 100\% = 92.85\%$$

Berdasarkan kategori kepraktisan yang ditentukan sebelumnya maka jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh 92.85% yang berarti tingkat praktikalitas menunjukkan hasil uji praktikalitas berada pada kategori sangat praktis.

Analisis data hasil angket praktikalitas secara keseluruhan disajikan pada diagram berikut:

Gambar 4.8 Hasil Praktikalitas



5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dalam model ADDIE ada dua jenis evaluasi yaitu evaluasi formatif adalah pengembangan kali ini dilakukan diakhir dari setiap tahapan sedangkan evaluasi submatif dilakukan diakhir pengembangan setelah tahap uji validitas dan uji praktikalitas. Dalam penelitian kali ini, produk yang dikembangkan berupa media Video Animasi Materi Membaca dan Menulis dan dinyatakan valid oleh tim validator praktis dari hasil uji coba secara terbatas oleh peserta didik kelas 1 SD Negeri 169 Udu beserta beserta pendidik Guru Kelas 1 SD Negeri 169 Udu sehingga Media Video Animasi dapat digunakan dengan revisi Kecil.

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan sebuah media Video Animasi Materi Membaca dan Menulis peserta didik Kelas 1 SD Negeri 169 Udu. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau sering disebut

dengan *Research and Development* (R&D) yang mengadaptasi model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pada tahapan pertama yaitu analisis, peneliti melakukan identifikasi terhadap kebutuhan yang ada untuk mengetahui masalah atau celah yang perlu diatasi. Setelah itu pada tahap desain, peneliti merancang solusi yang tepat berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Pada tahap selanjutnya, yaitu pengembangan atau uji validasi, peneliti mengembangkan produk atau materi yang telah dirancang dan kemudian mengujinya untuk memastikan apakah materi atau produk tersebut sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Setelah produk divalidasi, peneliti melanjutkan dengan tahap uji praktikalitas atau implementasi, di mana produk yang telah dikembangkan diterapkan untuk mengukur seberapa efektif produk tersebut dalam kondisi nyata dan bagaimana respon dari pengguna atau pihak yang terlibat.

Terakhir pada tahap evaluasi, peneliti menilai sejauh mana hasil pengembangan produk dapat mencapai tujuan yang diinginkan dan memberikan dampak yang sesuai. Evaluasi ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi potensi perbaikan atau pengembangan lebih lanjut agar produk yang dihasilkan bisa lebih efektif dan bermanfaat. Dengan menggunakan model ADDIE, penelitian ini memastikan bahwa setiap tahapan dilakukan secara sistematis dan terstruktur, yang pada akhirnya menghasilkan produk atau solusi yang efektif dan dapat diimplementasikan dengan baik.

1. Analisis (Analyze) kebutuhan media pembelajaran berbasis video animasi membaca dan menulis.

Pada tahapan ini peneliti melakukan Analisis (Analyze) kebutuhan media pembelajaran berbasis video animasi membaca dan menulis. Analisis kebutuhan dilakukan untuk tujuan program produk yang akan didesain dan dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal yang dilakukan oleh peneliti diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran pendidik hanya berpatokan pada buku, dan hanya menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik kesulitan untuk memahami materi dengan baik dan belum dapat belajar secara mandiri, selain itu peserta didik juga kurang antusias dalam proses pembelajaran. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Said Alwi, yang mengungkapkan bahwa dalam praktik pembelajaran di kelas, banyak yang masih menerapkan pendekatan yang berfokus pada guru atau *teacher-centered*, di mana peran pendidik menjadi pusat utama dalam proses pembelajaran. Dalam kenyataannya, pembelajaran yang diterapkan sering kali cenderung monoton, dengan situasi kelas yang kurang aktif, di mana peserta didik hanya menerima informasi tanpa keterlibatan aktif. Hal ini sering kali terlihat dalam pembelajaran yang lebih bersifat verbal, di mana pendidik hanya mengandalkan penuturan atau penjelasan lisan tanpa memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi secara lebih aktif.

Berdasarkan data yang dihasilkan dari hasil angket peserta didik diperoleh Peserta didik kesulitan dalam pelajaran membaca dan menulis. Begitupun dengan hasil wawancara dengan Wali Kelas 1 SD Negeri 169 Udu, beliau mengatakan

bahwa perlu adanya media pembelajaran yang menunjang dalam pelajaran membaca dan menulis agar peserta didik lebih mudah dalam belajar antusias. Media yang cocok untuk kelas permulaan seperti kelas 1 yaitu Video Animasi.

2. Desain (*Design*) Media Video Animasi membaca dan menulis yang dikembangkan di Kelas 1 SD Negeri 169 Udu

Tahap desain merupakan tahapan kedua dari model ADDIE. Desain pada tahap ini di dapatkan seluruh informasi dari tahap analisis dan memulai proses kreatifitas dari desain bahan ajar penyusunan media. Pada tahap ini, penulis memberikan solusi terhadap masalah atau kebutuhan pengguna dengan merancang desain yang sesuai. Desain tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk gambar atau visualisasi yang menggambarkan bagaimana solusi tersebut akan diterapkan secara praktis. Media pembelajaran berbasis animasi yang dirancang harus disesuaikan dengan tahap sebelumnya yang dibuat merupakan jawaban dari kebutuhan peserta didik agar nantinya media pembelajaran berbasis animasi yang dihasilkan dapat digunakan dengan baik.

Pada desain Video Animasi yang dibuat pemilihan animasi-animasi disesuaikan dengan kesukaan peserta didik yang dimana peserta didik menyukai gambar kartun, ataupun pola-pola huruf yang menyerupai kartun pola buah, hewan ataupun abstrak yang terlihat lucu. Agar lebih terlihat menarik, materi yang dibuat bergerak dan dilengkapi irama lagu yang cocok untuk anak-anak. Tidak lupa pula untuk setiap materi dilengkapi dengan bantuan audio yang membuat peserta didik semangat dalam belajar. Adapun materi dalam video animasi yang dibuat yaitu berisi dasar-dasar membaca permulaan yang dimulai dari pengenalan abjad,

mengenalkan huruf besar dan huruf kecil, huruf vokal dan konsonan, belajar membaca kata sederhana. Latihan menulis huruf besar dan huruf kecil dan latihan menulis kata-kata sederhana.

Pada pembuatannya, aplikasi Canva dipilih sebagai software agar media yang dikembangkan memiliki desain yang menarik. Hal ini serupa dengan yang diungkapkan Siti Fadia bahwa canva menyediakan bermacam-macam template yang menarik dan mudah digunakan.⁷⁵ Agar lebih beragam template pilihan, peneliti menggunakan Canva Premium.

Media pembelajaran Video animasi dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran membaca dan menulis permulaan. Hal ini karena media pembelajaran animasi untuk kelas 1 SD Negeri 169 Udu dirancang dengan berbagai animasi dan gambar yang dapat menarik minat belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuwendi Krista Bulu yang mengungkapkan bahwa bagi siswa Sekolah Dasar, menjadi lebih mudah dipahami dengan menggunakan media pembelajaran video animasi. Pembuatan video animasi harus disesuaikan dengan silabus dan materi yang telah disusun dalam rencana pembelajaran. Media audio visual memiliki daya tarik bagi anak-anak usia SD dan memudahkan daya pemahaman siswa terhadap materi-materi pokok mata pelajaran.⁷⁶

⁷⁵ Siti Fadia Nabila et al., "Pengembangan Media Animasi Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas V Sd (Studi Literatur)," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 2 (2024): 1–14.

⁷⁶ Bulu, Triwahyudianto, dan Sulistyowati, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa SD."

3. Validasi Media Video Animasi membaca dan menulis yang dikembangkan di Kelas 1 SD Negeri 169 Udu

Pada tahap ini, produk yang dikembangkan merupakan wujud nyata dari hasil perencanaan yang telah dilakukan sebelumnya. Validasi dilakukan untuk menguji tingkat kelayakan produk yang telah dibuat sebelum dilakukan uji coba. Hal ini seperti yang diungkapkan Nadia Puji Utami bahwa uji validasi dilakukan agar dapat melihat ukuran tingkat kevalidat produk yang dibuat.⁷⁷ Tahap Validasi awal dalam pengembangan Video Animasi dilakukan oleh 3 validator yang ahli pada bidangnya masing-masing yaitu ahli Media, ahli Materi dan Ahli Bahasa.

Uji Validasi ahli Media dilakukan oleh ahli yang berkompeten pada bidangnya yang memiliki pemahaman mendalam terkait media. Ahli inilah yang bertanggung jawab untuk menilai kesuaian isi video dengan tujuan pembelajaran membaca dan Menulis. Validasi ini mencakup pengecekan tampilan media dan tampilan desain penyusunan materi, penggunaan font.

Uji Validasi ahli Materi dilakukan untuk melihat kualitas dan kesesuaian materi terhadap peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar. Ahli materi mencakup penilaian aspek membaca dan menulis yang relevan untuk kelas 1 SD, penggunaan kaidah Bahasa Indonesia yang benar, serta tercapainya tujuan pembelajaran membaca dan menulis permulaan.

Uji Validai ahli bahasa dilakukan untuk penilaian pada bidang bahasa. Hal ini meliputi penggunaan bahasa yang baik dan mudah dipahami, penggunaan

⁷⁷ Utami dan Rahayu, "Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar."

bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia, Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas 1 SD, serta tata bahasa yang sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD).

Berdasarkan hasil validasi oleh ketiga validator tersebut, menyatakan bahwa media video animasi membaca dan menulis pada penelitian ini memenuhi kategori sangat valid dimana skor kevalidan 81,25% dari ahli media, 85,71% dari ahli Materi dan 89,28% dari ahli Bahasa. Selanjutnya mendapatkan revisi kecil dari ketiga validator tersebut sehingga dengan kategori kevalidan yang diperoleh maka media video animasi membaca dan menulis sangat layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik SD Negeri 169 Udu.

4. Kepraktisan Media Video Animasi membaca dan menulis yang dikembangkan di Kelas 1 SD Negeri 169 Udu

Kepraktisan dapat dipahami sebagai kemudahan yang terdapat pada instrumen implementasi pengembangan. Pengujian praktikalitas dilakukan dengan memberikan angket kepada wali kelas dan peserta didik kelas 1 SD Negeri 69 Udu. Adapun hasil angket yang telah diberikan sebagai berikut:

- a. Praktikalitas Pendidik
- b. Praktikalitas Peserta Didik

Secara keseluruhan, respon dari peserta didik dan pendidik menunjukkan hasil yang sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi yang dikembangkan oleh peneliti telah memenuhi kriteria kepraktisan yang diharapkan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nadia Puji Utami

menyatakan bahwa kepraktisan bahan ajar dapat tercapai apabila produk tersebut dapat dianggap praktis jika memenuhi kriteria realistis, artinya produk tersebut dapat diterapkan dengan efektif dalam situasi pembelajaran yang nyata dan dapat digunakan dengan mudah oleh pendidik maupun peserta didik. Dengan demikian, jika produk tersebut mampu memenuhi kriteria ini, maka dapat dikatakan telah mencapai tingkat kepraktisan yang baik.⁷⁸

Peneliti dapat menarik kesimpulan dari hasil penilaian yang dilakukan oleh pendidik, pengamatan, serta angket yang dibagikan kepada pendidik dan peserta didik mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi. Dari penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi ini dianggap praktis dan efektif dalam menunjang proses pembelajaran, memberikan kemudahan bagi pendidik dalam penggunaannya, serta dapat menarik perhatian peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa media tersebut memiliki potensi untuk diimplementasikan dalam pembelajaran secara lebih luas.

4. Evaluasi

Tahap evaluasi dalam penelitian ini dilakukan diakhir setelah dilakukan uji validasi dan praktikalisasi. Produk yang dihasilkan telah lulus tahap validasi oleh para validator dan praktikalisasi oleh peserta didik SD Negeri 169 Udu sehingga dapat dikatakan media video animasi yang dibuat dapat digunakan untuk pembelajaran.

⁷⁸ Utami dan Rahayu.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti dapat menyimpulkan hasil Pengembangan Media Video Animasi Membaca Dan Menulis Permulaan Kelas 1 SD Negeri 169 Udu Kabupaten Luwu Utara Sebagai Berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik yaitu dengan adanya bahan ajar berupa media video animasi berbasis digital dapat memudahkan peserta didik dalam pembelajaran membaca dan menulis serta membuat peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.
2. Spesifikasi desain media yang dikembangkan di kelas I SD Negeri 169 Udu yaitu media Video Animasi Membaca dan menulis permulaan dengan menggunakan aplikasi *Canva Premium*
3. Kelayakan atau kevalidan media pembelajaran ini dapat dilihat dari uji kevalidan yang dilakukan oleh beberapa pakar atau ahli. dengan kevalidan media berada pada kisaran 81.25% masuk dalam kategori sangat valid, kevalidan materi berada pada kisaran 85.71 % masuk dalam kategori sangat valid, serta kevalidan bahasa berada pada kisaran 89.28 % yang artinya masuk dalam kategori sangat valid.
4. Berdasarkan hasil uji praktikalitas dengan melibatkan 23 orang peserta didik sebagai responden untuk memberikan respon terhadap media yang

dikembangkan. Dari hasil uji kepraktisan oleh peserta didik diperoleh nilai akhir sebesar 83,91%, yang masuk dalam kategori sangat praktis. Selain itu, seorang pendidik, yaitu guru kelas I SD Negeri 169 Udu, menghasilkan nilai akhir sebesar 92,85%, yang juga masuk dalam kategori sangat praktis.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya maka terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik dapat digunakan dan memanfaatkan media video animasi membaca dan menulis sebagai salah satu sumber belajar dan bahan ajar tambahan dalam proses pembelajaran yang menarik.
2. Bagi tenaga pendidik terutama untuk wali kelas I dengan adanya media pembelajaran video animasi berbasis digital dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti media video Animasi yang dikembangkan hanya pada subtema membaca dan menulis sehingga harapan kedepannya dapat mengembangkan media video animasi dengan materi yang lebih luas lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Wahid. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar." *Istiqra* 5, no. 2 (2018): 173–79.
- Abdurrahman, Mulyono. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rhinneka Cipta, 1999.
- Achmad, Zainal Abidin, Muhammad Iqbal Dwi Fanani, Ghifari Zaka Wali, dan Rizkiyatul Nadhifah. "Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19." *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science* 4, no. 2 (2021): 54–67. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121>.
- Anisa, Azmi Risky, Ala Aprila Ipungkarti, dan Kayla Nur Saffanah. "Pengaruh Kurangnya Literasi serta Kemampuan dalam Berpikir Kritis yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia." *Conference Series Journal* 01, no. 01 (2021): 1–12.
- Annisa, Fairuz, dan Dwi Prasetyawati. "Pengembangan Media Animasi Minnie terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun." *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 8, no. 4 (2023): 3777–90. <https://jim.usk.ac.id/sejarah>.
- Ariandhini, Edwina, dan Indri Anugraheni. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 Sd." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://jurnal.unibrah.ac.id/index.php/JIWP> 8, no. 3 (2022): 178–83. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6379004>.
- Aswar, Nurul. "The Relationship Between Student Learning Types and Indonesian Language Learning Achievement in FTIK IAIN Palopo Students" 9, no. 1 (2020): 1–12.
- Bulu, Yuwendi Krista, Triwahyudianto, dan Prihatin Sulistyowati. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa SD." *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* 6, no. November (2022): 12–26. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>.
- Chaer, Abdul. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Desiyanti, V, dan Z H Ramadan. "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Video Animasi di Kelas IV SD Negeri 17 Pekanbaru." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (2021): 10375–82. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2637%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/2637/2293>.

- Fadia Nabila, Siti, Juhana Sakmal, Engga Dallion, dan PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta. "Pengembangan Media Animasi Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas V Sd (Studi Literatur)." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 2 (2024): 1–14.
- Farhrohman, Oman. "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD / MI," 1928, 23–34.
- Fathurohman, Irfai, Agung Dwi Nurcahyo, dan Wawan Shokib Rondli. "Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Memacu Keaksaraan Multibahasa Pada Siswa Sekolah Dasar." *Refleksi Edukatika* 5, no. 1 (2015). <https://doi.org/10.24176/re.v5i1.430>.
- Guntur, Muhammad. Eka Pamuji Rahayu. Et. al. *Pengembangan Bahasa pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Selat Media Partner, 2023.
- Hamzah, Muhammad Zuhdy, dan Muhamad Alfi Khoiruman. "Problematik Pendidikan Bahasa Indonesia Kajian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Sekolah Dasar." *Jurnal Syntax Transformation* 2, no. 06 (2021): 843–48. <https://doi.org/10.46799/jst.v2i6.307>.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, dan Tasdin Tahrir. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*. Klaten, 2021.
- Hasbullah. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Perkasa, 2005.
- Herlina, Pina, dan Erwin Rahayu Saputra. "Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 1800–1809. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>.
- Hidayat, Fitria, dan Muhamad Nizar. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Huljannah Arianto, Mifta, Fatmaridah Sabani, Ervi Rahmadani, Sukmawaty Sukmawaty, Muhammad Guntur, dan Irfandi Irfandi. "Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar." *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2024): 23–31. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v7i1.711>.
- Indriana, P. "Evektifitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran," 2017.
- Junaidi, Junaidi. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.

Kementerian Agama RI. *Al-Quran dan Terjemahannya*. bogor: Unit Pencetakan Bogor, 2018.

kementrian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi. "No Title," 2023.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 262/M/2022 (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022)

Mansyur, Umar. "Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Umar Mansyur Fakultas Sastra, Universitas Muslim Indonesia." *Jurnal Fakultas Sastra* 6, No. 1 (2018): 1–9.

Marie M. Clay, *Becoming Literate: The Construction of Inner Control* (Portsmouth, NH: Heinemann, 1991), 200.

Melati, Eka, Ayyesha Dara Fayola, I Putu Agus Dharma Hita, Andi Muh Akbar Saputra, dan Anita Ninasari. "Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar." *Journal on Education* 06, no. 01 (2018): 732–41.

Mirawati, Mirawati, dan Firman Firman. "Penerapan Teknik Clustering Dalam Mengembangkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas IV MI Pesanten Datuk Sulaiman Palopo." *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 2, no. 2 (2019): 165–77. <https://doi.org/10.30605/jsgp.2.2.2019.1373>.

Munasirah, Sitti. *Wali Kelas SD Negeri 169 Udu, Wawancara Pribadi*. Luwu Utara, n.d.

Nuraeni, Risma, Sri Mulyati, Trisandi Eka Putri, Zulfandi Ramanda Rangkuti, Dudi Pratomo, M Ak, S Ab, et al. "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Cerita Anak SD Kelas V SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng." *Diponegoro Journal of Accounting* 2, no. 1 (2017): 2–6. http://i-lib.ugm.ac.id/jurnal/download.php?dataId=2227%0A???%0Ahttps://ejournal.unisba.ac.id/index.php/kajian_akuntansi/article/view/3307%0Ahttp://publicacoes.cardiol.br/portal/ijcs/portugues/2018/v3103/pdf/3103009.pdf%0Ahttp://www.scielo.org.co/scielo.ph.

Nurhadi. *Bagaimana Menulis (Handbook of Writing)*. Malang: Universitas Negeri Malang, 2008.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22. *No Title*, 2006.

Samura, Asri Ode. "Penggunaan media dalam pembelajaran matematika dan manfaatnya." *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2015): 69–79. <http://dx.doi.org/10.33387/dpi.v4i1.145>.

Slamet, St Y. *Dasar-Dasar Keterampilan Bahasa Indonesia*. Surakarta: UNS Press, 2008.

- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sunandar, Berlian. "Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur'an Nurul Huda Pesawaran." *Nursing Scientific Journal Volume 3 Nomor 2, September 2019* 3, no. september (2019): 1689–99.
- Susilo, Agus Agus. "Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau." *Jurnal Eduscience* 8, no. 1 (2021): 30–38. <https://doi.org/10.36987/jes.v8i1.2116>.
- Tarigan, hendry Guntur. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: angkasa, 1995.
- Utami, Nadiya Puji, dan Theresia Sri Rahayu. "Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar." *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 12 (2022): 5455–60. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1240>.
- Wulandari, E. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Di Kelas 1/a Sd ...," 2021. <https://repository.bbg.ac.id/handle/1000>.

LAMPIRAN

Lampiran 1. validasi instrument wawancara guru analisis kebutuhan

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI MEMBACA
DAN MENULIS PERMULAAN KELAS 1 FASE A SD NEGERI 169 UDU
KABUPATEN LUWU UTARA**

Nama Validator : Sukmawaty, S. Pd., M. Pd
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

A. Tujuan

Sehubungan dengan skripsi yang sedang peneliti susun dengan judul " Pengembangan Media Video Animasi Materi Membaca Dan Menulis Permulaan Kelas 1 Fase A SD Negeri 169 Udu kabupaten Luwu Utara", Nurhikma Pertiwi, dengan NIM 2102050059, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, mengajukan permohonan untuk Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Instrumen yang dimaksud digunakan untuk mengukur kevalidan dalam rangka penyusunan skripsi. Penilaian Bapak/Ibu sangat penting untuk memastikan kualitas dan keefektifan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

B. Petunjuk

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawahan secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

Tabel Penilaian :

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Informasi yang diperoleh jelas.				✓
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓	
3.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian.				✓
4.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber.			✓	
5.	Pertanyaan berisi satu gagasan yang lengkap.				✓
6.	Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai bahan ajar yang berupa lembar kerja siswa yang akan dikembangkan.				✓
7.	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi ajar mengenai materi.			✓	
8.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat sesuai dan memadai untuk kebutuhan pembelajaran yang akan dikembangkan.			✓	

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Sudah digunakan

Penilaian Umum:

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan.
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, Desember 2024



Sukmawaty, S. Pd., M. Pd
NIP. 198803262020122011

Lampiran 2. Kisi- Kisi Instrumen Lembar Wawancara

**KISI- KISI INSTRUMEN LEMBAR WAWANCARA
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI
MEMBACA DAN MENULIS PERMULAAN
KELAS 1 FASE A SD NEGERI 169 UDU
KABUPATEN LUWU UTARA**

(Wawancara untuk Guru)

No. :	Aspek yang Diukur	Indikator	Nomor Butir Pertanyaan	Jumlah Soal
1.	kurikulum	Mengetahui jenis kurikulum yang diterapkan di sekolah	1	1
2.	Kesesuain kurikulum dengan kebutuhan	Mengetahui apakah kurikulum saat ini sesuai dengan kebutuhan pengajaran	2	1
3.	Sarana dan prasarana	Menilai kondisi sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran	3	1
4.	Metode pembelajaran	Mengidentifikasi metode yang sering digunakan dalam pembelajaran membaca dan menulis	4	1
5.	Efektivitas metode pembelajaran	Mengetahui efektivitas metode pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa	5	1
6.	Media pembelajaran	Mengidentifikasi media pembelajaran yang sering digunakan	6	1
7.	Efektivitas media pembelajaran	Menilai efektivitas media pembelajaran dalam menunjang pemahaman siswa	7	1
8.	Kendala dalam penggunaan media	Mengidentifikasi kendala dalam penggunaan media pembelajaran	8	1
9.	Solusi terhadap kendala	Mengidentifikasi solusi yang diterapkan untuk mengatasi kendala	9	1
10.	Dampak media pembelajaran	Menilai sejauh mana media pembelajaran membantu meningkatkan hasil belajar siswa	10	1

Lampiran 3. Pertanyaan Instrumen Wawancara Analisis Guru

**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN PENGEMBANGAN
MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI MEMBACA DAN MENULIS PERMULAAN
KELAS 1 FASE A SD NEGERI 169 UDU
KABUPATEN LUWU UTARA**

(Pertanyaan Wawancara untuk Pendidik Kelas I SDN 169 UDU)

1. Kurikulum apa yang saat ini diterapkan di sekolah ini?
2. Apakah kurikulum yang ada sudah sesuai dengan kebutuhan pengajaran di kelas? Jelaskan.
3. Bagaimana kondisi sarana dan prasarana di sekolah, terutama yang mendukung pembelajaran?
4. Metode pembelajaran apa yang saat ini sering digunakan di kelas, terutama pada pembelajaran membaca dan menulis?
5. Apakah metode pembelajaran tersebut efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa? Jika tidak, metode apa yang Anda rasa lebih tepat?
6. Media pembelajaran apa saja yang sering digunakan di kelas untuk mendukung pembelajaran, terutama pada pembelajaran keragaman Bahasa Indonesia membaca dan menulis?
7. Bagaimana efektivitas penggunaan media tersebut dalam menunjang pemahaman siswa?
8. Apa saja kendala yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran tersebut?
9. Apa solusi yang diterapkan untuk mengatasi kendala dalam penggunaan media pembelajaran?
10. Sejauh mana media pembelajaran tersebut membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa?

Lampiran 4. Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan

1. Kurang kelem mendelekan
2. ~~88~~ belum sepenuhnya
3. Sarana dan prasarana sudah mendelekan dan lengkap. Harga saja jadi kelem maupin membuat inovasi baru dalam pembelajaran
4. Ceramah dan praktek langsung
5. ~~belum~~ belum terlalu efektif karena masih banyak yang belum lancar membaca. Metode yang tepat seperti menggunakan bantuan media yang menarik perhatian anak-anak
6. Tidak ada harga menulis atau papan tulis maupin membaca langsung buku pelajaran
7. Masih kurang efektif
8. Anak-anak kurang fokus saat belajar karena pada dasarnya mereka masih berada dalam fase bermain
9. Menggunakan media pembelajaran yang iseng dapat digunakan seperti mereka bermain ataupun melatih fokus yang menarik perhatian
10. ~~tidak~~ tidak kurang dan 80% siswa masih tidak maupin membaca maupin menulis.

Lampiran 5. Format Validasi Instrumen Angket Siswa

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI MEMBACA DAN MENULIS PERMULAAN KELAS 1 FASE A SD NEGERI 169 UDU KABUPATEN LUWU UTARA

Nama Validator : Sukmawaty, S. Pd., M. Pd
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

A. Tujuan

Sehubungan dengan skripsi yang sedang peneliti susun dengan judul " Pengembangan Media Video Animasi Materi Membaca Dan Menulis Permulaan Kelas 1 Fase A SD Negeri 169 Udu kabupaten Luwu Utara", Nurhikma Pertiwi, dengan NIM 2102050059, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, mengajukan permohonan untuk Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Instrumen yang dimaksud digunakan untuk mengukur kevalidan dalam rangka penyusunan skripsi. Penilaian Bapak/Ibu sangat penting untuk memastikan kualitas dan keefektifan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

B. Petunjuk

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawahan secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.



Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

Tabel Penilaian :

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan judul lembar angket.				✓
2.	Kejelasan butir pertanyaan.				✓
3.	Kejelasan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan.				✓
4.	Kesesuaian pertanyaan dengan aspek yang diharapkan.			✓	
5.	Kejelasan petunjuk pengisian angket.				✓
6.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan peneliti.			✓	
7.	Pernyataan mengungkapkan informasi yang tepat.			✓	
8.	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap.				✓
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓
10.	Bahasa yang digunakan efektif.			✓	

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Slatan digunakan!

Penilaian Umum:

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan.
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, Desember 2024



Sukmawati, S. Pd., M. Pd
NIP. 198803262020122011

Lampiran 6. Kisi- Kisi Instrumen Angket Siswa

**KISI- KISI INSTRUMEN LEMBAR ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MAERI
MEMBACA DAN MENULIS PERMULAAN
KELAS 1 FASE A SD NEGERI 169 UDU
KABUPATEN LUWU UTARA**

(Angket Peserta Didik)

No.	Aspek yang diukur	Indikator	Nomor butir pertanyaan	Jumlah soal
1.	Minat terhadap belajar membaca dan menulis	Siswa menyukai kegiatan membaca dan menulis	1	1
2.	Kesulitan membaca	Siswa merasa kesulitan dalam belajar membaca	2	1
3.	Kesulitan menulis	Siswa merasa kesulitan dalam belajar menulis	3	1
4.	Pengalaman dengan video pembelajaran	Siswa pernah menggunakan video untuk belajar	4	1
5.	Minat belajar menggunakan video	Siswa merasa senang belajar menggunakan video	5	1
6.	Prefensi visual (karakter)	Siswa menyukai karakter lucu dalam video	6	1
7.	Prevensi visual (warna)	Siswa menyukai video dengan elemen berwarna-warni	7	1
8.	Prefensi audio (lagu)	Siswa ingin video dilengkapi lagu-lagu menarik	8	1
9.	Pembelajaran membaca berbasis cerita	Siswa ingin belajar membaca melalui cerita	9	1
10.	Pembelajaran menulis berbasis panduan	Siswa ingin belajar menulis dengan panduan video	10	1

Lampiran 7. Lembar Angket Peserta Didik

**ANGKET INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI
MEMBACA DAN MENULIS PERMULAAN
KELAS 1 FASE A SD NEGERI 169 UDU
KABUPATEN LUWU UTARA**

(Angket untuk Siswa Kelas 1 SD Negeri 169 Udu)

Identitas responden :

Nama :

Kelas :

Asal Sekolah :

Pengantar :

Kepada Adik-Adik kelas 1 yang peneliti banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran Adik-Adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi materi membaca dan menulis di Indonesia. Untuk partisipasi dari Adik-Adik, peneliti ucapkan terima kasih.

Petunjuk :

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti, bila ada yang kurang dipahami mohon ditanyakan.
2. Dimohon Adik-Adik memberikan jawaban yang sejujurnya dan sesuai dengan keadaan sebenarnya.
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar di kelas.
4. Catatlah saran dan komentar Anda jika menurut Anda terdapat permasalahan lain terkait dengan pelaksanaan pembelajaran materi.

Pertanyaan harus dijawab dan diisi oleh siswa. Berikan tanda silang (X) untuk jawaban yang dipilih.

1. Apakah kamu suka belajar membaca dan menulis?
 - A. Ya
 - B. Tidak
2. Apakah kamu merasa kesulitan saat belajar membaca?
 - A. Ya
 - B. Tidak
3. Apakah kamu merasa kesulitan saat belajar menulis?
 - A. Ya
 - B. Tidak
4. Apakah kamu pernah belajar menggunakan video animasi?
 - A. Ya
 - B. Tidak
5. Apakah kamu merasa senang jika belajar menggunakan video animasi?
 - A. Ya
 - B. Tidak
6. Apakah kamu suka melihat karakter lucu pada pembelajaran video animasi?
 - A. Ya
 - B. Tidak
7. Apakah kamu suka belajar menggunakan video berwarna?
 - A. Ya
 - B. Tidak
8. Apakah kamu ingin belajar dengan menggunakan video yang memiliki lagu menarik?
 - A. Ya

B. Tidak

9. Apakah kamu ingin membaca sambil melihat cerita?

A. Ya

B. Tidak

10. Apakah kamu ingin belajar menulis dengan bantuan paduan?

A. Ya

B. Tidak.

Lampiran 8. Format Validasi Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI
MEMBACA DAN MENULIS PERMULAAN KELAS 1 FASE A
SD NEGERI 169 UDU KABUPATEN LUWU UTARA**

Nama Validator : Dr. Hj. Salmilah, S. Kom., M.T.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Ahli : Ahli Media

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Video Animasi Materi Membaca dan Menulis Permulaan Kelas 1 Fase A SD Negeri 169 Udu Kabupaten Luwu Utara*". Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilain Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilain.
2. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Tidak Valid
- 2 = Kurang Valid
- 3 = Cukup Valid
- 4 = Valid



TABEL PENILAIAN

	Aspek Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Media	1. Tampilan media animasi mudah dipahami oleh siswa			✓	
	2. Tampilan desain dan penyusunan materi menarik untuk siswa.				✓
	3. Tampilan media dan gambar, menarik dan penuh warna.				✓
	4. Media animasi sesuai dengan materi pembelajaran.			✓	
	5. Sesuai dengan karakter dan prinsip media			✓	
	6. Penyusunan ukuran huruf dan teks pada media video animasi tersusun dengan menarik dan mudah dibaca.			✓	
	7. Penggunaan jenis font yang jelas pada media video animasi.			✓	
	8. Gambar memperjelas sebuah media			✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- Masih ada kesalahan pengetikan
- Reaksi soal diperbaiki agar tidak salah persepsi
- tambahkan bny. penutup.



Penilaian Umum:

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 6/01/2025 ~~2024~~

Validator,

Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.
NIP. 197612102005012001

Lampiran 9. Format Validasi Ahli Bahasa

**LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI
MEMBACA DAN MENULIS PERMULAAN KELAS 1 FASE A
SD NEGERI 169 UDU KABUPATEN LUWU UTARA**

Nama Validator : Nurul Aswar, S. Pd., M. Pd.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Ahli : Ahli Bahasa

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Video Animasi Materi Membaca dan Menulis Permulaan Kelas 1 Fase A SD Negeri 169 Udu Kabupaten Luwu Utara*". Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
2. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Tidak Valid
- 2 = Kurang Valid
- 3 = Cukup Valid
- 4 = Valid

TABEL PENILAIAN

	Aspek Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Bahasa	1. Penggunaan bahasa yang baik dan mudah dipahami			✓	
	2. Penggunaan tata bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.			✓	
	3. Struktur kalimat logis dan terstruktur dengan baik.				✓
	4. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas 1 SD.				✓
	5. Kalimat tidak terlalu panjang atau kompleks, sehingga mudah dipahami pembaca.				✓
	6. Bahasa yang digunakan sesuai dengan target pembaca.				✓
	7. Bahasa yang digunakan mampu menyampaikan pesan utama pembelajaran dengan efektif dan efisien.			✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

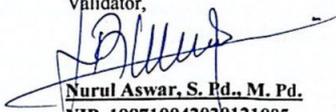
Perhatikan penulisan huruf awal dengan
tata bahasa (EYD)!



Penilaian Umum:

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 2024
Validator,


Nurul Aswar, S. Pd., M. Pd.
NIP. 198710042020121005

Lampiran 10. Format Validasi Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI
MEMBACA DAN MENULIS PERMULAAN KELAS 1 FASE A
SD NEGERI 169 UDU KABUPATEN LUWU UTARA**

Nama Validator : Sukmawaty, S. Pd., M. Pd.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Ahli : Ahli Materi

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Video Animasi Materi Membaca dan Menulis Permulaan Kelas 1 Fase A SD Negeri 169 Udu Kabupaten Luwu Utara*". Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
2. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Tidak Valid
- 2 = Kurang Valid
- 3 = Cukup Valid
- 4 = Valid

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

Tabel Penilaian :

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan judul lembar angket.				✓
2.	Kejelasan butir pertanyaan.				✓
3.	Kejelasan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan.				✓
4.	Kesesuaian pertanyaan dengan aspek yang diharapkan.			✓	
5.	Kejelasan petunjuk pengisian angket.				✓
6.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan peneliti.			✓	
7.	Pernyataan mengungkapkan informasi yang tepat.			✓	
8.	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap.				✓
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓
10.	Bahasa yang digunakan efektif.			✓	

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Skatan digunakan!

Penilaian Umum:

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan.
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, Desember 2024



Sukmawaty, S. Pd., M. Pd

NIP. 198803262020122011

Lampiran 11. Lembar Kepraktisan Pendidik

LEMBAR VALIDASI ANGKET PRAKTIKALITAS

Lembar instrument penilaian Uji Praktis media pembelajaran berbasis Video Animasi

Nama : Siti Munasirah, S.Pd.
NIP : 198304142023212019
Sekolah : SD Negeri 169 Udu
No. Hp : 082395079839

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: Pengembangan Media Video Animasi Materi Membaca Dan Menulis Permulaan Kelas 1 Fase A Sd Negeri 169 Udu Kabupaten Luwu Utara, peneliti menggunakan instrument lembar Angket praktikalitas. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang aspek yang dinilai, dimohon Ibu memberikan tanda cek(✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Ibu. Untuk saran dan revisi, Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat berarti bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan skala penilaian

- 1 = kurang praktis
2 = cukup praktis
3 = praktis
4 = sangat praktis

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media Pembelajaran Video Animasi dapat memudahkan pendidik dalam pembelajaran			✓	
2	Dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri				✓
3	Media pembelajaran Video Animasi dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran				✓
4	Waktu yang digunakan lebih Efisien				✓
5	Media pembelajaran Video Animasi mempermudah peserta didik memahami materi yang diajarkan			✓	
6	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran Video Animasi sudah baik dn sesuai dengan EYD				✓
7	Peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran				✓

Penilaian Umum

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dalam revisi besar
3. Dapat digunakan dalam revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-saran

Malangke,2025

Ahli Praktisi



Siti Munasirah, S.Pd

NIP: 198304142023212019

Lampiran 12. Lembar Kepraktisan Siswa

**ANGKET PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
VIDEO ANIMASI MEMBACA DAN MENULIS PADA PESERTA DIDIK
KELAS I DI SD NEGERI 169 UDU**

IDENTITAS

Nama Peserta Didik :
Kelas/Semester :

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini diberikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji kepraktisan media pembelajaran berbasis animasi untuk peserta didik Kelas 1 SD Negeri 169 Udu. Berilah tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda. Terdapat beberapa alternative pada pilihan jawaban, yaitu:

1.	TS	Tidak setuju
2.	KS	Kurang Setuju
3.	S	Setuju
4.	SS	Sangat Setuju

No.	Indikator penilaian	Pernyataan	Respon			
			TS	KS	S	SS
1.	Efektif	1. Materi yang disajikan dalam media video pembelajaran sesuai dengan tema dan kompetensi dasar.				
		2. Materi yang disajikan cukup mudah dipahami oleh peserta didik.				
2.	Kreatif	1. Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.				
		2. Media pembelajaran membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.				
		3. Video pembelajaran dilengkapi dengan gambar yang mudah dicontohi oleh peserta didik.				
3.	Efisien	1. Media pembelajaran semakin menyenangkan.				
		2. Waktu belajar lebih singkat				
		3. Penyajian Materi mudah dipahami				
4.	Menarik	1. Tampilan media pembelajaran menarik.				
		2. Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi.				

Lampiran 13. Hasil Kepraktisan Peserta Didik

No.	Responden	Nilai yang diperoleh	Nilai Maksimum	(%)	Kategori
1	A	33	40	82,5	Sangat praktis
2	B	35	40	87,5	Sangat Praktis
3	C	34	40	85	Sangat Praktis
4	D	33	40	82,5	Sangat Praktis
5	E	36	40	90	Sangat Praktis
6	F	34	40	85	Sangat praktis
7	G	32	40	80	Praktis
8	H	34	40	85	Sangat Praktis
9	I	38	40	95	Sangat Praktis
10	J	29	40	72,5	Praktis
11	K	34	40	85	Sangat Pratis
12	L	28	40	70	Praktis
13	M	33	40	82,5	Sangat Praktis
14	N	33	40	82,5	Sangat Praktis
15	O	34	40	85	Sangat Praktis
16	P	38	40	95	Sangat Praktis
17	Q	30	40	75	Praktis
18	R	36	40	90	Sangat Praktis
19	S	34	40	85	Sangat Praktis
20	T	32	40	80	Praktis
21	U	38	40	95	Sangat Praktis
22	V	33	40	82,5	Sangat Praktis
23	W	31	40	77,5	Praktis
Rata-Rata				83.91	Sangat Praktis

Lampiran 14. Modul Pembelajaran Media Video Animasi

MODUL AJAR

BAHASA INDONESIA

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS SEKOLAH

Penyusun	: Nurhikma Pertiwi
Instansi	: SD Negeri 169 Udu Kabupaten Luwu Utara
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas / Semester	: I / I
Elemen	: Membaca dan Menulis Permulaan
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (2 JP)

B. KOPETENSI AWAL

1. Siswa mengenal dan dapat membedakan huruf vokal dan konsonan.
2. Siswa memahami bentuk dan bunyi huruf.
3. Siswa dapat menghubungkan huruf menjadi suku kata sederhana.
4. Siswa mampu membaca dan menulis kata-kata sederhana.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Setelah melakukan pembelajaran diharapkan peserta didik memiliki karakter:

1. Beriman dan bertawa kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Mandiri
3. Bernalar kritis
4. Bergotong royong

D. SARANA DAN PRASARANA

Media :

1. Video Pembelajaran
2. Laptop

3. Proyektor

Sumber Belajar:

1. Buku ESPS, Bahasa Indonesia Penerbit Erlangga, 2022, Penulis: A.Indradi & Rahmah Purwahida
2. Buku Guru Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka, kemendikbud 2021
3. Buku siswa Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka, kemendikbud 2021
4. Youtube

E. TARGET PESERTA DIDIK

Semua peserta didik dalam satu kelas (23 orang) baik yang reguler, pencapaian tinggi, maupun yang memiliki kesulitan belajar, ikut serta mempelajari materi ini.

F. MODEL PEMBELAJARAN

Tatap Muka (Daring)

KOMPETENSI INTI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu mengenali dan menyebutkan huruf-huruf dalam alfabet.
2. Siswa dapat membaca dan menulis suku kata sederhana dengan benar.
3. Siswa dapat menyusun suku kata menjadi kata yang bermakna.
4. Siswa mampu membaca dan memahami kalimat sederhana.
5. Siswa dapat menyalin dan menulis kata serta kalimat pendek secara mandiri.
6. Siswa mampu menghubungkan kata dengan gambar yang sesuai.
7. Siswa menunjukkan ketertarikan dan motivasi dalam belajar membaca dan menulis.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat mengenal dan membedakan huruf vokal dan konsonan.
2. Siswa dapat membaca suku kata sederhana.
3. Siswa dapat menulis huruf dengan benar.
4. Siswa dapat membaca dan menulis kata sederhana.
5. Siswa dapat memahami makna kata melalui gambar dan animasi

C. PEMAHAMAN BERMAKNA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat membaca kata yang berawalan huruf A,B,C sampai Z 2. Peserta didik dapat menuliskan nama hewan dengan huruf vokal 	
D. PERTANYAAN PEMATIK	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa saja huruf yang termasuk huruf vokal? 2. Apa saja huruf yang termasuk huruf konsonan? 3. Sebutkan kata yang berawal dari huruf ! 4. Huruf vokal apa yang ada di nama hewan tersebut? 	
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menjawab salam dari guru dan peserta didik merapikan tempat duduk dan siap untuk belajar 2. Peserta didik membaca doa bersama sebelum memulai pembelajaran yang dipimpin oleh peserta didik yang datang paling awal (<i>beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa</i>) 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik/absensi 4. Peserta didik melakukan <i>ice breaking</i> dengan tepuk semangat
Kegiatan Inti (45 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memutar video Pembelajaran 2. Siswa menonton video pembelajaran serta mengikuti lagu A,B,C sampai Z 3. Siswa membaca dan membedakan huruf vokal dan huruf konsonan 4. Kemudian Guru mengarahkan siswa untuk membaca kata sederhana yang bacanya ana,ina dan uni 5. Kemudian siswa akan belajar mengenal huruf- huruf abjad, guru akan memperlihatkan gambar satu persatu di layar, kemudian baca huruf yang ada dilayar dan sebutkan kata yang dimulai dari huruf tersebut, contoh A (Apel) 6. Kemudian siswa belajar mengenal huruf vokal dengan tema nama hewan, guru membacakan soal dibawah ini ada gambar hewan yang lucu (anjing) kemudian, kalian harus menebak huruf vokal dari

	<p>nama hewan tersebut. Jika kalian sudah tahu jawabannya, langsung beri tanda centang (✓) pada huruf yang benar.</p> <p>7. Guru mengarahkan siswa untuk menulis A,B,C sampai Z (huruf besar dan kecil)</p> <p>8. Guru akan memberikan latihan menulis kepada siswa dengan kata diawali dengan Ba, Bi, Bu, Be, dan Bo.</p>
<p>Kegiatan Penutup (10 Menit)</p>	<p>Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran yang telah mereka pelajari (<i>mandiri dan gotong royong</i>)</p> <p>Peserta didik melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan (<i>mandiri dan gotong royong</i>)</p> <p>Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.</p> <p>Peserta didik mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru</p> <p>Peserta didik membaca do'a secara bersama-sama sebelum mengakhiri pembelajaran. <i>Religius</i></p>

F. REFLEKSI

Refleksi Peserta Didik

1. Apakah anak-anak ibu sudah mampu membaca menentukan huruf ?
2. Apakah anak-anak ibu sudah mampu melengkapi suku kata?
3. Apakah anak-anak ibu sudah mampu menulis kata berawalan "ba,bi,bu,be dan bo"?
4. Apakah anak-anak ibu sudah mampu membaca kata?

Refleksi Guru

1. Berapa jumlah peserta didik yang sudah mampu membaca kata yang berhubungan dengan huruf ?
2. Kesulitan apa saja yang dialami peserta didik dalam melengkapi suku kata berdasarkan gambar ?
3. Strategi apa saja yang akan dipersiapkan sebagai alternatif pembelajaran untuk peserta didik yang belum mampu melengkapi suku kata berdasarkan gambar?
4. Berapa jumlah peserta didik yang sudah mampu menulis kata berawalan "ba,bi,bu,be

dan bo”

5. Strategi apa saja yang akan dipersiapkan sebagai alternatif pembelajaran untuk peserta didik yang belum mampu menulis kata ?

G. ASESMEN PENILIAN

1. Asesmen Diagnostik
2. Asesmen Formatif
3. Penilaian Keterampilan

H. LAMPIRAN

- A. Bahan Ajar
- B. Media
- C. Penilaian
- D. Glosarium
- E. Daftar Pustaka

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Sunarti, S.Pd., M.M

NIP 198308292006042007

Malangke, 17 Januari 2025

Guru Kelas 1

A handwritten signature in black ink, which appears to be 'Siti Munasirah'.

Siti Munasirah, S.Pd

NIP 198304142023212019

Lampiran 15. Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
(DPMPTSP)

Jl. Simpursiang Nomor.27 Masamba, Telp : (0473) 21000 Fax : (0473) 21000 Kode Pos : 92966
Email : dpmpstsp@luwuutarakab.go.id Website : http://dpmpstsp.luwuutarakab.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 00039/00013/SKP/DPMPSTSP/1/2025

- Membaca** : Permohonan Surat Keterangan Penelitian an. Nurhikma Pertiwi beserta lampirannya.
Menimbang : Rekomendasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Luwu Utara 070/12/1/Bakesbangpol/2025
Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementrian Negara;
2. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 12 Tahun 2007 tentang Pembinaan dan Pengawasan Penyelenggaraan Pemerintah Daerah;
4. Peraturan Presiden Nomor 97 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
5. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
6. Peraturan Bupati Nomor 17 Tahun 2020 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Bupati Luwu Utara Nomor 11 Tahun 2018 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan, Non Perizinan dan Penanaman Modal Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** : Memberikan Surat Keterangan Penelitian Kepada :
- Nama : Nurhikma Pertiwi
Nomor Telepon : 083116970190
Alamat : Dsn. Udu, Desa Baku- Baku, Kec. Malangke Barat, Kab. Luwu Utara Prov. Sulawesi Selatan
Sekolah / Instansi : Institut Agama Islam Negeri Palopo
Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi Materi Membaca Dan Menulis Permulaan Kelas 1 Fase A SD Negeri 169 Udu Kabupaten Luwu Utara
Lokasi Penelitian : Tandung Desa Tandung Kecamatan Malangke

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Surat Keterangan Penelitian ini mulai berlaku pada tanggal 13 Januari 2025 s/d 30 April 2025.
 2. Mematuhi semua peraturan Perundang-Undangan yang berlaku.
 3. Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mematuhi ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
- Surat Keterangan Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya dan batal dengan sendirinya jika bertentangan dengan tujuan dan/atau ketentuan berlaku.

Diterbitkan di : Masamba
Pada Tanggal : 15 Januari 2025

An. BUPATI LUWU UTARA
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU



Diterbitkan secara elektronik oleh:
Kepala Dinas Penanaman Modal Dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu Luwu Utara
Ir. Alauddin Sukri, M.Si
15/01/2025 11:29:12

Ir. Alauddin Sukri, M.Si
NIP : 196512311997031060

Disampaikan kepada :

1. Lembar Pertama yang bersangkutan;

Lampiran 16. Dokumentasi

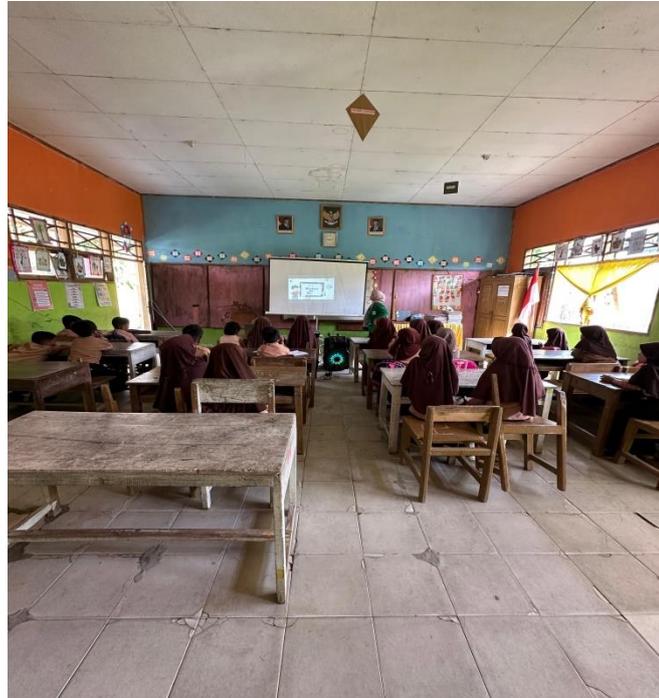
A. Wawancara Bersama Guru



B. Pengisian Angket Analisis Kebutuhan Siswa



C. Penerapan Media Video Animasi Pembelajaran di Kelas





Lampiran 17. Surat Izin Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI UPT SD NEGERI 169 UDU
KECAMATAN MALANGKE

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/023 /SDN 169 UDU/II/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala UPT SD Negeri 169 UDU :

Nama : SUNARTI, S.Pd.,M.M
Nip : 19830829 200604 2 007
Jabatan : Kepala UPT

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : NURHIKMA PERTIWI
NIM : 2102050059
Tempat/ Tanggal Lahir : UDU, 23 Oktober 2004
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melaksanakan penelitian di sekolah dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI MEMBACA DAN MENULIS PERMULAAN KELAS I FASE A SD NEGERI 169 UDU UPT SDN 169 UDU.

Demikian surat keterangan dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tandung, 24 Februari 2025

Mengetahui
Kepala UPT

SUNARTI, S.Pd., M.M
NIP : 19830829 200604 2 007

Lampiran 18. Daftar Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



Nurhikma Pertiwi, lahir di Udu pada tanggal 23 Oktober 2004. Penulis merupakan anak ketiga dari tujuh bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Hadarno dan ibu Masniar. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Dusun Udu, Desa. Baku- Baku, Kec. Malangke Barat, Kab. Luwu Utara.

Pendidikan dasar penulis diselesaikan pada tahun 2015 di SD Negeri 169 Udu. Kemudian, di tahun yang sama menempuh pendidikan di SMP Negeri 3 Malangke Barat hingga tahun 2018. Pada tahun 2018 melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 17 Luwu Utara. Setelah lulus SMA di tahun 2021, penulis melanjutkan pendidikan di bidang yang ditekuni, yaitu di prodi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.