

PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF ANIMASI ZEPETO TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 SDN II RINGINPITU

Oleh:

Elly Saputri Mustika Sari^{1*}, Nourma Oktaviarini², Eka Yuliana Sari³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung

*Email: ellysaputri890@gmail.com

Article info:

Diterima: 26/08/22

Disetujui: 26/08/22

Publis: 26/08/22

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *quasi eksperimental* yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design*. Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh pemanfaatan media interaktif animasi zepeto terhadap kemampuan membaca permulaan. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu siswa kelas 1A dan 1B SDN II Ringinpitu. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu tes lisan. Uji validitas dilakukan di kelas 2A SDN II Ringinpitu. Analisis statistik yang digunakan rumus *Korelasi Product Moment* untuk uji validitas dan *Cronbach's Alpha* untuk uji reliabilitas instrumen. Semua perhitungan dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS for Windows 22. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data. Dapat dilihat pada nilai rata-rata *pretest* siswa saat sebelum diberikan perlakuan sebesar 57 dan setelah diberikan perlakuan berupa media interaktif animasi zepeto meningkat sebesar 19 yang ditunjukkan dari hasil nilai rata-rata *posttest* sebesar 76. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari pemanfaatan media interaktif animasi zepeto terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN II Ringinpitu.

Kata Kunci : media pembelajaran, animasi, membaca permulaan.

1. PENDAHULUAN

Media Pembelajaran mempunyai peranan penting untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran interaktif berarti alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memenuhi target tujuan pembelajaran dengan menggunakan cara-cara berbasis visual, audio, media cetak, atau audio visual (Hakim & Haryudo, 2014). Adanya media pembelajaran akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan ke peserta didik. Media pembelajaran bahkan dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran selain itu motivasi untuk belajarpun akan meningkat. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat nantinya akan mempercepat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien dalam suasana yang kondusif, sehingga dapat membuat pemahaman peserta didik lebih cepat. Terlebih lagi pada pembelajaran membaca permulaan dimana siswa mudah bosan jika tidak menggunakan media yang tepat.

Membaca permulaan merupakan suatu keterampilan yang harus dipelajari serta dikuasai oleh pembaca. Pada tahap membaca permulaan, anak diperkenalkan dengan bentuk huruf abjad A sampai Z, kemudian huruf-huruf tersebut dilafalkan dan dihafalkan sesuai dengan bunyinya (Dalman, 2014). Membaca permulaan diberikan di kelas rendah yaitu di kelas satu sampai di kelas tiga. Di sinilah anak-anak harus dilatih agar mampu membaca dengan lancar sebelum mereka memasuki membaca lanjutan atau membaca pemahaman.

Setelah siswa telah mampu menguasai keterampilan membaca permulaan, menyukai, dan gemar membaca secara otomatis ini akan meningkatkan kualitas diri siswa sendiri serta dapat merubah kedudukan peringkat Indonesia dalam hal membaca menjadi lebih baik lagi. Membaca sangatlah penting dalam kehidupan sehari-hari. Terlebih sekarang perkembangan zaman sangatlah pesat dimana setiap orang harus bisa beradaptasi dengan situasi dan kondisi saat ini. Jika sejak dini anak sudah menguasai keterampilan membaca permulaan maka akan membuat generasi penerus bangsa

ini mendapatkan pengetahuan dan wawasan yang membuat kecerdasannya semakin meningkat sehingga dapat menghadapi tantangan di masa yang mendatang.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang telah peneliti lakukan pada tanggal 22 April 2022 di SDN 2 Ringinpitu dalam proses pembelajaran membaca permulaan kelas 1 A dengan jumlah 19 siswa dilakukan sebelum siswa hendak pulang sekolah. Pelaksanaan membaca permulaan dilakukan selama 30 menit setiap harinya. Siswa secara bergantian maju ke depan dan membaca buku yang telah disiapkan oleh guru. Guru kelas 1 A menggunakan media pembelajaran yaitu buku belajar membaca huruf atau abjad bertingkat 1 sampai dengan 4. Setiap siswa yang sudah berhasil dan mampu membaca buku tingkat 1 dengan lancar maka akan membaca buku tingkat membaca 2 dan seterusnya. Sebaliknya untuk siswa yang kesulitan membaca bahkan masih suka lupa dengan huruf abjad maka secara otomatis siswa akan tetap membaca dengan buku tingkat 1 sampai lancar terlebih dahulu baru dapat membaca buku tingkat 2 dan seterusnya.

Pada kelas 1 A dapat dikatakan siswanya sudah mengenal huruf abjad dan bisa membaca dengan pola mengeja, namun ditemukan 2 siswa yang masih kesulitan dalam membaca. Siswa yang kesulitan membaca ini dibuktikan pada saat proses pembelajaran membaca permulaan siswa sering lupa huruf abjad, kesulitan dalam mengeja dan bahkan tidak jarang siswa yang mengalami kesulitan membaca tidak masuk sekolah. Sedangkan proses pembelajaran membaca permulaan di kelas 1 B hampir sama dengan kelas 1 A, yang membedakan adalah pada media yang dipergunakan guru dalam membaca. Guru kelas 1 B menggunakan media pembelajaran yaitu gambar huruf abjad. Siswa dapat mengenal huruf melalui gambar huruf abjad yang telah disediakan oleh guru. Pada kelas 1 B dengan jumlah 19 siswa dapat dikatakan siswanya sudah mengenal huruf abjad dan bisa membaca lancar, namun ditemukan 1 siswa yang masih kesulitan dalam membaca. Siswa yang kesulitan membaca ini dibuktikan pada saat proses pembelajaran membaca permulaan siswa sering kesulitan dalam mengeja kata. Terkait permasalahan yang ada, peneliti menemukan cara yang lebih efektif untuk mempermudah siswa dalam membaca permulaan yaitu dengan memanfaatkan media interaktif animasi zepeto

dimana guru akan menampilkan sebuah video pembelajaran yang di dalamnya terdapat gambar animasi bergerak dan diiringi dengan instrumen lagu serta cara membaca permulaan.

2. KAJIAN PUSTAKA

Pembahasan Variabel Penelitian

1. Kemampuan Mmembaca Permulaan

a. Pengertian Membaca

Kegiatan membaca merupakan kegiatan yang rumit dan unik. Seseorang tidak akan bisa membaca jika tidak mempelajarinya, terutama siswa usia sekolah dasar yang baru mengenal huruf atau kata-kata. Kemampuan membaca merupakan dasar bagi siswa untuk menguasai ilmu dari berbagai bidang studi. Menurut (Shobirin, 2016) arah tujuan pada jenjang pendidikan dasar adalah membentuk siswa yang memiliki keterampilan dan kemampuan dasar membaca, menulis, dan berhitung. Dengan keterampilan membaca, siswa dapat mengerti berbagai macam informasi yang terkandung dalam tulisan secara benar.

Secara umum, definisi membaca menurut (Tarigan, 2008) ialah memahami pola-pola bahasa dari gambaran tertulisnya. Dalam Kurikulum 2013, pembelajaran membaca dibedakan menjadi dua tingkatan, yaitu :

- 1.) membaca di kelas awal (untuk kelas 1,2, dan 3);
- 2.) membaca dan menulis di kelas tinggi (untuk kelas 4, 5,dan 6);

Di kelas awal, keterampilan membaca lebih fokus pada membaca lancar yang diwujudkan dengan membaca nyaring untuk membaca teknis (Malawi dkk, 2017). Sementara itu, di kelas tinggi keterampilan membaca dititikberatkan pada membaca pemahaman dalam konteks membaca dalam hati, serta membaca estetis dalam konteks membaca nyaring (Malawi dkk, 2017). Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa membaca dalam Kurikulum 2013 di jenjang sekolah dasar (SD/MI) digolongkan menjadi dua yaitu :

- 1.) membaca di kelas awal (membaca permulaan);
- 2.) membaca di kelas tinggi (membaca pemahaman dan menulis ilmiah serta menulis kreatif);

b. Kemampuan Membaca Permulaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999:623), “kemampuan” berarti kesanggupan atau kecakapan. “Membaca” berarti melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis, atau mengeja dan melafalkan apa yang tertulis (KBBI, 1999: 72). Membaca permulaan merupakan suatu keterampilan yang harus dipelajari serta dikuasai oleh pembaca. Pada tahap membaca permulaan, anak diperkenalkan dengan bentuk huruf abjad A sampai Z, kemudian huruf-huruf tersebut dilafalkan dan dihafalkan sesuai dengan bunyinya (Dalman, 2014). Membaca permulaan diberikan di kelas rendah yaitu dikelas satu sampai dikelas tiga.

Menurut (Slamet, 2017), pembelajaran membaca permulaan lebih menitikberatkan pada aspek-aspek yang bersifat teknis seperti: (1) ketepatan dalam menyuarakan tulisan, (2) lafal dan intonasi yang wajar, (3) kelancaran serta kejelasan suara. (Dalman, 2014) menjelaskan bahwa membaca permulaan meliputi : (1) pengenalan bentuk huruf; (2) pengenalan unsur-unsur linguistik; (3) pengenalan hubungan/korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis); dan (4) kecepatan membaca bertaraf lambat. Maka dari itu peneliti memodifikasi aspek atau urutan membaca permulaan yang disebutkan oleh (Slamet, 2017), maka indikator penilaian membaca permulaan pada penelitian ini yaitu lafal, kelancaran, kejelasan suara, dan kewajaran intonasi.

c. Tujuan Membaca Permulaan

Tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari dan memperoleh informasi dalam suatu bacaan serta memahami isi bacaan tersebut. Secara umum, tujuan membaca menurut Farida Rahim mencakup: (1) kesenangan; (2) menyempurnakan membaca nyaring; (3) menggunakan strategi tertentu; (4) memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik; (5) mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya; (6) memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis; (7) mengkonfirmasi atau menolak prediksi; (8) menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan

mempelajari tentang struktur teks; (9) menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

d. Manfaat Membaca Permulaan

Manfaat membaca permulaan adalah untuk mempersiapkan kemampuan membaca siswa untuk membaca berikutnya. Hal ini sesuai dengan penjelasan Darmiyati Zuchdi dan Budiasih bahwa kemampuan membaca permulaan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut. Artinya, kemampuan membaca permulaan harus sudah dikuasai siswa sejak di kelas 1 SD untuk kelancaran proses pembelajaran dalam semua bidang studi. Jika tidak dikuasai, siswa akan lamban dalam mengikuti pembelajaran pada materi pelajaran yang lainnya.

e. Ciri-ciri Membaca Permulaan

Membaca permulaan memiliki beberapa ciri, antara lain: (1) prosesnya konstruktif, (2) harus lancar, (3) harus dilakukan dengan strategi yang tepat, (4) memerlukan motivasi, dan (5) keterampilan yang harus dikembangkan secara berkesinambungan. Vokalisasi adalah ciri dari membaca nyaring ini. Oleh karena itu, dalam membaca permulaan ini, ditekankan untuk: (1) lafal bahasa Indonesia dengan baik dan benar; (2) jeda, lagu, dan intonasi yang tepat; (3) penggunaan tanda-tanda baca; (4) mengelompokkan kata/frase ke dalam satuan-satuan ide; (5) menggerakkan mata dan memelihara kontak mata; (6) berekspresi (membaca dengan perasaan). Selain itu, siswa dibiasakan juga untuk membaca dengan intonasi yang wajar, tekanan yang baik, lafal yang benar, dan suara keras. Dengan demikian, ciri-ciri tersebut akan mengarahkan siswa untuk mampu: (a) mengenal huruf kecil dan besar pada alphabet; (b) mengucapkan bunyi (bukan nama) huruf, terdiri atas: konsonan tunggal (b, d, h, k, ...), vokal (a, i, u, e, o), konsonan ganda (kr, gr, tr, ...), dan diftong (ai, au, oi); (c) menggabungkan bunyi membentuk kata (saya, ibu); (d) variasi bunyi (/u/ pada kata “pukul”, /o/ pada kata “toko” dan “pohon”); (e) menerka kata menggunakan konteks; dan (f) menggunakan analisis struktural untuk identifikasi kata (kata ulang, kata majemuk, imbuhan).

f. Tahapan-Tahapan Membaca Permulaan

Terdapat berbagai tahapan dalam membaca permulaan. Berikut ini penjelasan dari tahapan-tahapan dalam membaca permulaan. Darmiyati dan Budiasih menjelaskan bahwa membaca permulaan diberikan secara bertahap. Pertama, pra membaca. Pada tahap ini, siswa diajarkan: (1) sikap duduk yang baik, (2) cara meletakkan/menempatkan buku di meja, (3) cara memegang buku, (4) cara membalik halaman buku yang tepat, dan (5) melihat/memperhatikan gambar atau tulisan. Kedua, membaca. Pada tahap ini, siswa diajarkan: (a) lafal dan intonasi kata dan kalimat sederhana (menirukan guru), (b) huruf-huruf yang banyak digunakan dalam kata dan kalimat sederhana yang sudah dikenal siswa (huruf-huruf diperkenalkan secara bertahap sampai pada 14 huruf).

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

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 pesan (Arsyad, 2011). Menurut Bastian dkk, media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerimanya (Bastian 2019:29). Penyampaian suatu konsep pada siswa akan tersampaikan dengan baik jika konsep tersebut mengharuskan siswa terlibat langsung didalamnya bila dibandingkan dengan konsep yang hanya melibatkan siswa untuk mengamati saja.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia, pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pengajar dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 2003:2). Sejalan dengan kedua definisi tersebut, Suparman menyatakan bahwa makna pembelajaran meliputi kegiatan belajar dan mengajar (KBM) (Suparman 2012:10). Berdasarkan paduan dua kata tersebut, dapat dipahami bahwa ruang lingkup media pembelajaran meliputi: bahan, alat, dan saluran yang digunakan untuk mendukung kegiatan belajar dan mengajar.

Menurut Smaldino dkk, format dasar media pembelajaran terdiri dari enam bagian, yaitu: teks, visual, audio, video, perekayasa, dan manusia (Smaldino, Lowther, dan Russell 2012:7). Jika diamati secara seksama, pembagian yang dilakukan oleh Smaldino dkk adalah berdasarkan bentuk fisiknya secara umum, dimana teks adalah media yang berbentuk huruf dan angka, visual berbentuk gambar atau bahan grafis, audio adalah perangkat yang mengeluarkan suara, video mengkombinasikan gambar dan suara secara bersamaan, perekayasa adalah model atau benda manipulatif tiga dimensi yang bisa disentuh langsung, dan manusia adalah contoh makhluk hidup yang dapat menjelaskan sesuatu baik secara verbal ataupun non verbal.

b. Media Interaktif

Menurut Suryani dkk media interaktif adalah media yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan media tersebut dengan mempraktikkan keterampilan yang dimiliki dan menerima *feedback* terhadap materi yang disajikan. Kelebihan media interaktif dalam pembelajaran menurut Munir adalah sebagai berikut.

- 1.) Sistem pembelajaran menjadi lebih inovatif dan interaktif.
- 2.) Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
- 3.) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau animasi video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- 4.) Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- 5.) Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
- 6.) Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Kelemahan media interaktif menurut Anitah adalah sebagai berikut.

- 1.) Biaya keterbatasan yang paling signifikan untuk interaksi dengan video adalah biaya.

- 2.) Produksi yang mahal akan sangat mahal untuk produksi seperti CD Rom dan DVD.
- 3.) Kekakuan diset komersial tidak dapat diubah sekali buat karena itu materi menjadi kadaluwarsa.

c. Media Animasi

Berkaitan dengan media animasi, maka Mayer dan Moreno mengemukakan bahwa animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Tujuan dari animasi itu sendiri pada awalnya adalah untuk menghibur, untuk kemudian pada penerapannya banyak yang digunakan sebagai media iklan, teatrikal, dan antar muka. Adapun Kelebihan media animasi adalah sebagai berikut:

- 1.) memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi siswa terutama animasi yang di lengkapi dengan suara;
- 2.) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual;
- 3.) bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna;
- 4.) bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain;

Sedangkan Kelemahan dari media animasi adalah sebagai berikut:

- 1.) memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran;
- 2.) memerlukan software khusus untuk membukanya;
- 3.) guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya. Bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu *frame* cenderung akan sulit dicerna siswa;

d. Zepeto

Zepeto adalah aplikasi atau game karakter 3D. Zepeto merupakan jejaring sosial yang memungkinkan kita untuk membuat avatar digital dan melalui aplikasi ini kita dapat melakukan pertemanan. Aplikasi Zepeto ini keluaran dari Snow Corporation. Zepeto dapat diakses secara gratis dan sudah tersedia di *Google Play Store* dan *App Store*. Snow Corporation merupakan developer yang didirikan pada 2016 di Seongnam, Korea Selatan, dan beroperasi sebagai anak usaha Naver Corporation (Arriansyah, 2018). Dalam aplikasi Zepeto ini kita dapat dengan bebas untuk membuat atau bebas dalam kustomisasi setiap avatar yang kita inginkan. Melalui foto selfie yang kita unggah maka dengan cepat akan muncul avatar yang mirip dengan wajah kita. Hasil dari avatar yang kita buat dapat diunggah di jejaring sosial yang kita miliki dengan mudah seperti *facebook* atau *instagram*.

3. METODE PENELITIAN

Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013:14) menyatakan bahwa “penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu”. Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi eksperimental design*). Pada penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*, menurut Sugiyono (2015, hal. 79) yang mana dalam desain penelitian ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Desain ini digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan pemanfaatan media interaktif animasi zepeto terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN II Ringinpitu. Teknik penelitian yang digunakan peneliti yaitu tes tulis yang akan diberikan ke 38 siswa adapun rinciannya sebagai berikut.

Tabel. 1. Banyak Populasi dan Sampel

No	SDN II Ringinpitu	Jenis		Jumlah
		Kelamin		
		L	P	
1.	Kelas I A	9	10	19
2.	Kelas I B	14	5	19
Total				38

Instrumen yang akan digunakan akan divalidasi terlebih dahulu selanjutnya baru diberikan ke siswa untuk *pretest* dan *posttest*. Setelah mendapatkan data penelitian maka dilakukan uji reliabilitas. Analisis data yang digunakan yaitu uji prasyarat analisis ada uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis yang dilakukan menggunakan *independent sample t-test* dengan bantuan program SPSS for windows 22.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN II Ringinpitu Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 22 April – 30 Juli 2022 dengan jumlah pertemuan dua kali, dengan populasi yaitu seluruh kelas 1 SDN Ringinpitu II yang berjumlah 38 siswa. Sedangkan sampel pada penelitian ini adalah 19 siswa dari kelas 1A sebagai kelas eksperimen dan 19 siswa dari kelas 1B sebagai kelas kontrol. Berikut adalah hasil dari pretest dan Posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

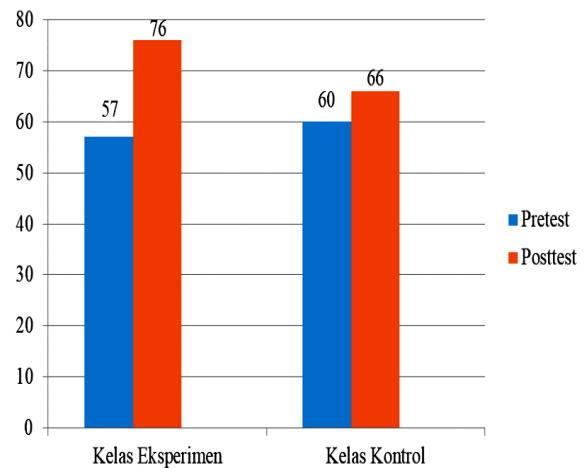
Grafik 1. Perbandingan Perbandingan Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

1.

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan terdapat peningkatan hasil rata-rata nilai kemampuan membaca permulaan siswa pada kelas eksperimen saat *pretest* mendapatkan nilai sebesar 57 dan setelah diberikan *treatment* yaitu berupa media interaktif animasi zepeto hasil rata-rata nilai pada *posttest* menjadi 76. Sedangkan pada kelas kontrol pada saat *pretest* mendapatkan nilai sebesar 60 meningkat menjadi 66. Peningkatan pada setiap kelas dapat terjadi karena

adanya *treatment* yang diberikan. *Treatment* yang diberikan yaitu media interaktif animasi zepeto dalam proses belajar mengajar.

Tabel. 2 Hasil Uji Normalitas *Pretest*



Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisic	Df	Sig.	Statisic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	,173	19	,137	,912	19	,082
Pretest Kontrol	,214	19	,022	,921	19	,116

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa data pada *pretest* dinyatakan berdistribusi normal. Dapat dikatakan berdistribusi normal karena pada kelas eksperimen mempunyai angka signifikansi $0,082 > 0,05$. Sedangkan pada kelas kontrol mempunyai angka signifikansi $0,116 > 0,05$.

Tabel. 3 Hasil Uji Normalitas *Posttest*

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisic	df	Sig.	Statisic	df	Sig.
Posttest Eksperimen	,162	19	,200*	,943	19	,303
Posttest Kontrol	,160	19	,200*	,943	19	,295

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa data pada *posttest* dinyatakan berdistribusi normal. Dapat dikatakan berdistribusi normal karena pada kelas eksperimen mempunyai angka signifikansi $0,303 > 0,05$. Sedangkan pada kelas kontrol mempunyai angka signifikansi $0,295 > 0,05$.

Tabel. 4 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances
Hasil Nilai Kemampuan Membaca
Permulaan

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,025	1	36	,876

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,876 dan ini dapat dikatakan bahwa populasi memiliki varian yang homogen atau data berasal dari populasi dengan varian yang sama karena $0,87 > 0,05$.

Tabel 5. Hasil Uji t-tes

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis uji-t dengan bantuan program statistik SPSS *for Windows 22*. Pengujian hipotesis dengan teknik ini bertujuan untuk menguji apakah terdapat pengaruh atau tidak dengan pemanfaatan media interaktif animasi zepeto terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN II Ringinpitu. Hipotesis statistik yang diuji dalam penelitian ini adalah :

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari Pemanfaatan Media Interaktif Animasi Zepeto Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN II Ringinpitu.

Ha : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari Pemanfaatan Media Interaktif Animasi Zepeto Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN II Ringinpitu.

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 4,276 dan dapat diketahui t tabel sebesar 2.028. Hasil dari perbandingan dari t hitung dan t tabel sebesar $4,276 > 2.028$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan membaca permulaan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya dapat diketahui bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak. Selain itu dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca permulaan dengan memanfaatkan media interaktif animasi zepeto pada siswa kelas 1 SDN II Ringinpitu.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil analisis data menunjukkan bahwa *pretest* kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 57. Sedangkan *pretest* kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 60. Setelah diberikan perlakuan diperoleh nilai *posttest* pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 76. Sedangkan *posttest* kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 66. Dapat dilihat dari rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* untuk tes kemampuan membaca permulaan siswa pada kedua kelas, maka dapat diketahui bahwa peningkatan rata-rata nilai kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol dengan nilai rata-

Independent Samples Test *Independent Samples Test*

		t-test for Equality of Means				
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil Nilai Kemampuan Membaca Permulaan	Equal variance assumed	,000	9,211	2,154	4,842	13,579
	Equal variance not assumed	,000	9,211	2,154	4,841	13,580

rata kelas eksperimen 76 dan kelas kontrol 66.

Selain itu hasil dari uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,00. Nilai signifikansi menyatakan lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan analisis data yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa kemampuan

membaca permulaan siswa dipengaruhi oleh pemanfaatan media interaktif animasi zepeto pada saat pembelajaran berlangsung. Dibuktikan dengan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda atau dapat dikatakan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai kemampuan awal membaca permulaan yang sama. Namun setelah kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakuan yang berbeda, dimana kelas eksperimen menggunakan media interaktif animasi zepeto sedangkan kelas kontrol menggunakan media buku cetak. Hasil dari nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol.

Techacute.com:

<https://techacute.com/zepeto-3d-avatar-app/>

6. DAFTAR PUSTAKA

- Arriansyah, A. (2018, November 29). *Ulasan tentang game zepeto, cara bermain dan manfaat zepeto*. Retrieved from teknologi.id:
<https://teknologi.id/ulasan/tentang-game-zepeto-cara-bermain-dan-manfaat-zepeto>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Deff, D. (2019, Februari 06). *Panduan dan Cara Menggunakan Zepeto*. Retrieved from dafideff.com:
<https://www.dafideff.com/2019/02/panduan-dan-cara-menggunakan-zepeto.html>
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Lakeisha.
- Muammar. (2020). *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. Mataram: Sanabil.
- Sodik, S. S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Wijaya, H. (2018). *Belajar Membaca dan Menulis*. Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Yeap, S. (2020, Maret 19). *Zepeto: Aplikasi Jejaring Sosial Berbasis Avatar AR 3D yang Lucu*. Retrieved from