



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

**Nurhikmah Pertwi,<sup>1</sup> Muhammad Guntur,<sup>2</sup> Mirnawati<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo

Email: [42164800505@iainpalopo.ac.id](mailto:42164800505@iainpalopo.ac.id)<sup>1</sup> [mohammad\\_guntur@iainpalopo.ac.id](mailto:mohammad_guntur@iainpalopo.ac.id)<sup>2</sup> [mirnawati@iainpalopo.ac.id](mailto:mirnawati@iainpalopo.ac.id)<sup>3</sup>

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.2904>

Article info:

Submitted: 01/03/25

Accepted: 09/08/25

Published: 30/08/25

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi materi membaca dan menulis permulaan kelas 1 Sekolah Dasar. 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 Dsa 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) Berdasarkan hasil validasi dari tiga ahli yaitu ahli media, materi dan materi bahasa persentase nilai total dari tiga ahli diperoleh 81,25 untuk ahli media, 85,71% untuk ahli materi dan 89,28% untuk ahli bahasa. 3) Berdasarkan hasil uji praktikalitas dengan melibatkan 23 orang peserta didik 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 92,85% dengan kategori sangat praktis dari pendidik wali kelas 1 dan peserta didik diperoleh dari hasil uji kepraktisan sebesar 83,91% dengan kategori sangat praktis.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Video Animasi, Peserta didik

### **1. PENDAHULUAN**

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 (Anisa dkk., 2021). Peningkatan kualitas pendidikan formal di sekolah dipengaruhi oleh keberhasilan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tersebut dipengaruhi oleh berbagai komponen yang mendukung dan saling berkaitan satu sama lain, yaitu tenaga pengajar, siswa, media, dan metode pembelajaran (Mustari & Rahman, 2014). 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 peguruan 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 (Hamzah & Khoiruman, 2021).

Keterampilan membaca dan menulis dimulai pada jenjang sekolah dasar. 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 (Farhurohman, 2017). membaca merupakan proses pemecahan sandi terhadap simbol-simbol tertulis, karena di awali dengan memahami segmen-segmen terkecil (huruf, suku kata, kata) dalam teks dan kemudian dibangun agar mencakup unit-unit yang lebih besar. Pengertian ini mengandung makna bahwa seseorang bisa membaca apabila sudah mengetahui segmen-segmen terkecil 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 kempuan tenaga pengajar dalam membuatnya.

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 pembelajaran daripada membantu peserta didik dalam proses pembelajaran (Hasan dkk., 2021). 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 (Tarigan, 1987).

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 mempunyai kemampuan membaca, maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya. 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

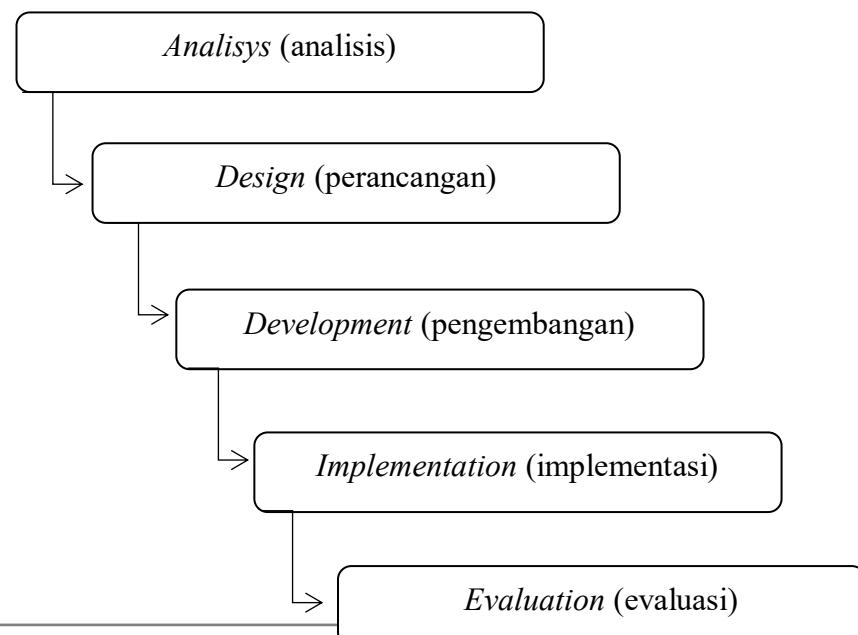


proses pengembangan keterampilan, nilai dari keterampilan memahami kata-kata, kalimat-kalimat, paragraf-paragraf dalam bacaan sampai dengan memahami secara kritis dan evaluatif keseluruhan isi bacaan (Wulandari, 2021). Kemampuan menulis merupakan kesanggupan untuk dapat melahirkan ide-ide baru dan menyajikannya dalam bentuk tulisan secara utuh, lengkap, dan jelas, sehingga ide-ide itu mudah dipahami dan dimengerti oleh orang lain untuk keperluan komunikasi atau mencatat. 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 (St Y, 2008).

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 (Aprianti dkk., 2023). 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.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Lokasi yang menjadi tempat penelitian ini yaitu di SD Negeri 169 Udu yang terletak di Dusun Toarogo, Desa Tandung, Kecamatan Malangke, Kabupaten Luwu Utara. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Agustus 2024. subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 SD Negeri 169 Udu Kabupaten Luwu Utara Tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 25 siswa sedangkan Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia pada materi membaca dan menulis dengan menggunakan media video animasi. 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). 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).





Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi atau pengamatan, dokumentasi dan tes membaca dan menulis. Pada akhir pengembangan peneliti mengambil data sesuai pada tahapan. 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. 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 :

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

Keterangan :

$Y$  = Perolehan rata-rata Nilai siswa

$\Sigma Y$  = Jumlah nilai seluruh siswa

$N$  = Jumlah siswa

Rumus presentase validasi ahli sebagai berikut:

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

**tabel 1 kriteria hasil kevalidan**

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

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

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

Kriteria kepraktisan dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 2 Kriteria hasil Kepraktisan**

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.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 169 Udu yang berlokasi di Desa Tandung Kecamatan Malangke Kabupaten Luwu Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada 13 Januari 2025 hingga 17 Januari 2025. Adapun peserta didik dalam yang menjadi objek penelitian yaitu kelas 1 yang berjumlah 23 orang. Kurikulum yang ditetapkan disekolah 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.

- Analisis (analyze) kebutuhan media pembelajaran berbasis video animasi membaca dan menulis

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. 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.

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:



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.



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.



**b. 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 menggunakan *software Canva Premium*. Tahap desain dimulai dengan pemilihan gambar yang sesuai dan menarik dan menyusun materi membaca 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 Pembuatan Video Animasi	Gambar Tampilan
1. Masuk ke aplikasi canva yang telah diinstall, selain itu kita login menggunakan akun yang telah terdaftar.	
2. Kemudian akan muncul tampilan awal untuk pembuatan animasi yang akan kita bikin atau kerjakan	
3. Selanjutnya buat background atau pilih background yang sudah tersedia seperti yang di inginkan	



<p>4. Setelah itu muncul teamplate yang telah kita pilih dengan backround yang sesuai keinginan pada bagian samping kanan terdiri atas icon-icon disertai video animasi atau avatar, teks, backround, foto, musik karakter dan juga efek animasi.</p>	
<p>5. Setelah dirancang backround sesuai yang kita inginkan, kita juga bisa memilih sound, animasi dan karakter untuk menambah keunikan desain.</p>	
<p>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</p>	

### c. Pengembangan (development)

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:

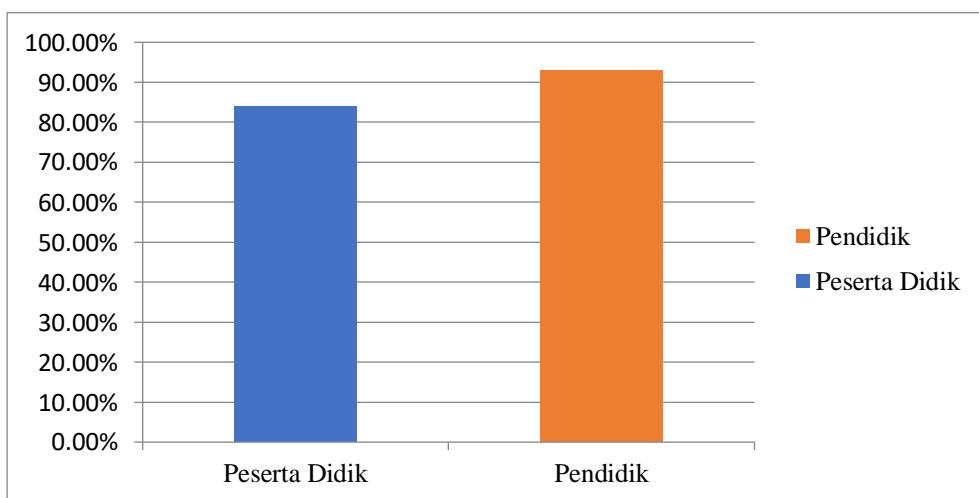
**Tabel 4 Nama-nama Validator**

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.

d. 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.

**Gambar 1 Hasil Praktikalitas**

e. 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.

## **PEMBAHASAN**

### **a. 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. 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 engatakan 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 permulaman seperti kelas 1 yaitu Video Animasi.

### **b. 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, mengenal huruf besar dan huruf kecil, huruf vokal dan konsonan, belajar membaca kata sederhana. Latihan menulis huruf besar dan huruf kesil dan latihan menulis kata-kata sederhana.



**c. 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.<sup>1</sup> 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.

**d. 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 1SD Negeri 69 Udu. 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. SIMPULAN**

- a. 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.
- b. 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*.
- c. 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.
- d. 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.

**5. DAFTAR PUSTAKA**

Anisa, A. R., Ipungkarti, A. A., & Saffanah, K. N. (2021). Pengaruh kurangnya literasi serta kemampuan dalam berpikir kritis yang masih rendah dalam pendidikan di Indonesia. *Current research in*

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



*education: conference series journal, 1(1), 1–12.*  
[https://www.academia.edu/download/93002306/32685\\_75730\\_1\\_PB.pdf](https://www.academia.edu/download/93002306/32685_75730_1_PB.pdf)

Aprianti, R. A. R., Rakhmat, C., & Indihadi, D. (2023). Pengaruh penggunaan video animasi terhadap minat belajar siswa pada tema organ gerakan hewan di kelas v sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 398–407.

Farhurohman, O. (2017). Implementasi pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23–34.

Hamzah, M. Z., & Khoiruman, M. A. (2021). Problematik Pendidikan Bahasa Indonesia Kajian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Sekolah Dasar. *Jurnal Syntax Transformation*, 2(06), 843–848.

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.  
<https://eprints.unm.ac.id/20720>

Huljannah Arianto, M., Sabani, F., Rahmadani, E., Sukmawaty, S., Guntur, M., & Irfandi, I. (2024). Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 23–31.  
<https://doi.org/10.54069/attadrib.v7i1.711>

Mustari, M., & Rahman, M. T. (2014). *Manajemen pendidikan*. RajaGrafika Persada.  
<https://digilib.uinsgd.ac.id/15943/>

St Y, S. (2008). Dasar-dasar keterampilan berbahasa Indonesia. *Surakarta: UNS Pres*.

Tarigan, H. G. (1987). Membaca: Sebagai suatu keterampilan berbahasa. (*No Title*).  
<https://cir.nii.ac.jp/crid/1130000797308806912>

Wulandari, E. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Di Kelas 1/A Sd Negeri 32 Banda Aceh* [PhD Thesis, STKIP Bina Bangsa Getsempena]. <https://repository.bbg.ac.id/handle/1000>