



## **Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan "Movie Studio" Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas 1 SD**

**Maisarah**<sup>1</sup>✉, Universitas Samudra, Langsa, Indonesia

**Putri Ayu**<sup>2</sup>, Universitas Samudra, Langsa, Indonesia

✉ [maisarah@unsam.ac.id](mailto:maisarah@unsam.ac.id)

**Abstrak:** Artikel ini membahas pengembangan media video animasi menggunakan movie studio untuk meningkatkan keterampilan membaca di kelas 1 SD. Tujuan dari artikel ini yaitu membahas tentang: (1) proses pengembangan media movie studio untuk meningkatkan keterampilan membaca di kelas 1 SD; dan (2) kelayakan media video animasi untuk meningkatkan keterampilan membaca di kelas 1 SD. Penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan model Thiagarajan dkk atau model 4D. Subjek penelitian terdiri atas tiga orang validator ahli media dan materi bahasa Indonesia. Objek penelitian yaitu media berbasis video animasi menggunakan "Movie Studio" untuk meningkatkan keterampilan membaca pada materi Bunyi Apa?. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu: lembar angket validator dan teknik analisis data menggunakan statistic deksriptif rumus presentase rerata skor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk pengembangan berbentuk media video animasi pada materi Bunyi Apa? dengan keterampilan membaca. Media "Movie Studio" pada materi Bunyi Apa? yang dikembangkan terbukti sangat layak untuk digunakan oleh siswa kelas 1 untuk SD. Penelitian ini merekomendasikan guru untuk menggunakan media video animasi yaitu *Movie Studio* dan juga menyarankan agar mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran.

**Kata kunci:** Media; Bahasa Indonesia; Video Animasi; *Movie Studio*; Sekolah Dasar

**Abstract:** This article discusses the development of animated video media using a movie studio to improve reading skills in grade 1 elementary school. The purpose of this article is to discuss: (1) the process of developing movie studio media to improve reading skills in grade 1 elementary school; and (2) the feasibility of animated video media to improve reading skills in grade 1 SD. The research used is research on the development of the Thiagarajan et al model or the 4D model. The research subjects consisted of three validator who was an expert on media and Indonesian material. The object of research is animated video-based media using "Movie Studio" to improve reading skills on the material What Sounds?. The research instruments used were: validator questionnaire sheets and data analysis techniques using descriptive statistical formulas for the percentage of mean scores. The results showed that the development product was in the form of animated video media on the material Sounds of What? with reading skills. Media "Movie Studio" on material Sounds What? developed proved to be very feasible for use by grade 1 students for SD. This study recommends that teachers use video animation media, namely *Movie Studio* and also suggests that they develop media that are in accordance with the characteristics of the subject matter.

**Keywords:** Media; Indonesian Language; Animation Videos; Elementary School

**Citation:** Maisarah., Ayu, Putri. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan "Movie Studio" Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas 1 SD. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 3 (2), 104–112.



Copyright ©2023EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)

Published by Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang memiliki tujuan agar peserta didik dapat menguasai empat keterampilan dalam berbahasa yaitu: menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut dijadikan sebagai kompetensi dasar yang dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu keterampilan yang harus dikuasai adalah keterampilan membaca. Tarigan (2008) menuliskan bahwa keterampilan membaca merupakan keterampilan reseptis bahasa tulis, membaca sebagai suatu kegiatan interaktif untuk memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung dalam bahasa tulis, membaca sebagai suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak di sampaikan melalui media kata-kata/ bahasa atau tulis. Penulis melakukan pengembangan terhadap keterampilan membaca yaitu menggunakan media sebagai kegiatan pembelajaran melalui kata-kata yang akan tersampaikan. Aspek dalam keterampilan membaca yaitu kemampuan menangkap isi bacaan, kemampuan meringkas bacaan, kemampuan menjawab pertanyaan berdasarkan isi bacaan dan kemampuan menceritakan kembali isi bacaan.

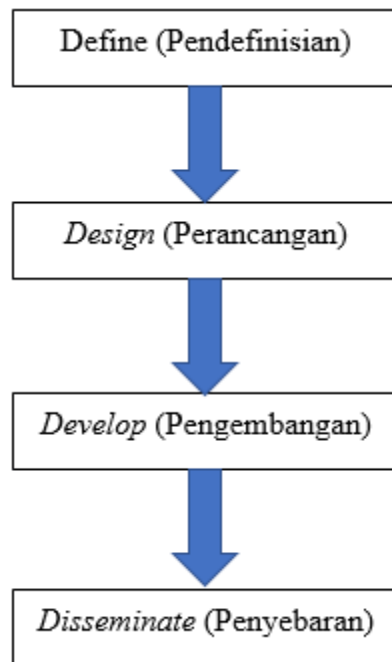
Oleh karena itu, proses pembelajaran bahasa Indonesia membutuhkan media sebagai pendukung pelaksanaan dan pencapaian tujuan. Media sebagai salah satu penghubung dalam kegiatan pembelajaran. Azhar Arsyad, berpendapat media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Adapun menurut Supriano (2017) pengembangan kompetensi lulusan mata pelajaran bahasa Indonesia (mendengarkan, membaca, memirsa, berbicara dan menulis) dilakukan melalui berbagai media (teks, visual, multimedia, audio,dll).

Indonesia sudah memasuki era 4.0 dalam industri maka dari itu salah satu bentuk memajukan sistem pendidikan ialah menggunakan pembaharuan dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan uraian di atas, maka artikel ini membahas pengembangan media berbasis video animasi "Movie Studio" untuk meningkatkan keterampilan membaca di kelas 1 SD. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu; (1) proses pengembangan media *movie studio* untuk meningkatkan keterampilan membaca di kelas 1 SD; dan (2) kelayakan media video animasi untuk meningkatkan keterampilan membaca di kelas 1 SD.

## METODE

Penelitian yang digunakan pada artikel ini yaitu Pengembangan dan Penelitian (*Research and Development*). Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan produk sesuai kebutuhan bidang tertentu dan dilakukan pengembangan serta uji kelayakan untuk mengetahui hasil akhir produk tersebut. Model pengembangan yang diterapkan pada artikel ini yaitu model Thiagarajan atau juga dikenal dengan model 4D. Menurut Triyanto, model 4D dapat diadaptasikan menjadi 4P yaitu (1) Pendefinisian, (2).Perancangan, (3)

Pengembangan dan (4) Penyebaran. Model Thiagarajan atau 4D, dapat dilihat gambarnya sebagai berikut:



**Gambar 1. Desain Pengembangan**

Subjek pada penelitian ini adalah: tiga orang validator yang ahli dalam bidang media dan materi bahasa Indonesia di SD. Objek pada penelitian ini yaitu media berbasis video animasi menggunakan "Movie Studio" pada materi "Bunyi Apa?" untuk meningkatkan keterampilan membaca di SD. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup, Instrumen penelitian yang digunakan yaitu: lembar angket validator dan data yang diperoleh dari instrument selanjutnya menggunakan statistic deksriptif rumus presentase rerata skor. Hal ini dilakukan untuk menganalisis kelayakan suatu produk yang dikembangkan pada artikel ini.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan keterampilan membaca di kelas 1 SD. Proses pengembangan yang dilakukan pada video animasi tersebut menggunakan model Thiagarajan atau 4D, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran).

### ***Define* (pendefinisian)**

Tahap pendefinisian ini dilakukan melalui Analisa terhadap penelitian terdahulu dan studi literatur. Ada lima kegiatan yang dilakukan peneliti pad tahap pendefinisian yaitu:

#### **a. *Front-end Analysis* (Analisa Awal)**

Tahapan ini melalui analisis secara studi literatur untuk mengetahui materi yang sulit dipahami dan belum teraksana dengan baik di materi bahasa Indonesia bagi siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

**b. *Learner Analysis (Analisa Peserta Didik)***

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap karakteristik siswa yang menjadi target atas pengembangan video pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan perkembangan belajar siswa di kelas.

**c. *Task Analysis (Analisa Tugas)***

Setelah melakukan pengamatan terhadap karakteristik siswa lalu dilanjutkan dengan menganalisa tugas. Pada pelajaran bahasa Indonesia, terdapat 4 keterampilan yang harus dikuasai siswa dalam keseharian mereka belajar yaitu: keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan menulis dan keterampilan berbicara.

**d. *Concept Analysis (Analisa Konsep)***

Tahap menganalisis konsep yang akan diajarkan lalu menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional. Dari beberapa keterampilan yang telah disebutkan pada pembelajaran bahasa Indonesia, peneliti menentukan bahwasannya yang dipilih adalah keterampilan membaca karena masih banyak siswa yang kurang mampu dalam mengenali huruf dan membacanya pada kelas 1 SD.

**e. *Specifying Instructional Objectives (Perumusan Tujuan Pembelajaran)***

Setelah dilakukan analisa, menimbang dari hal yang dilakukan maka keterampilan membaca menjadi kompetensi yang akan dibahas dan mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi untuk mendukung pencapaian pembelajaran tersebut. Sehingga tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan video animasi menggunakan aplikasi untuk meningkatkan keterampilan membaca yang layak digunakan siswa kelas 1 sekolah dasar.

***Design (Perancangan)***

Pada tahap perancangan, terdapat 3 langkah yang harus dilalui yaitu:

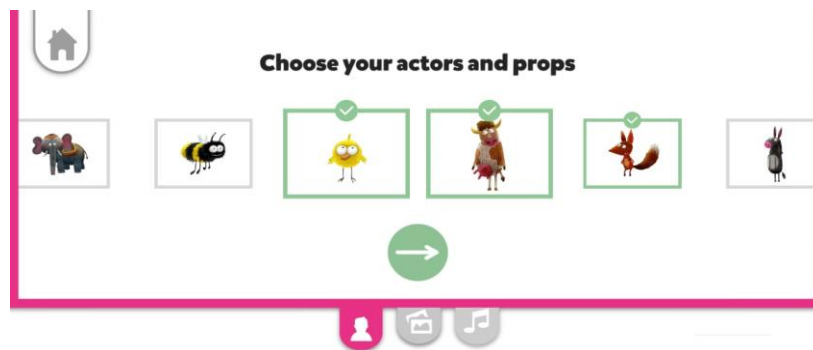
**a. *Media Selection (Pemilihan Media)***

Pada tahapan ini, dilakukan pemilihan media yang sesuai dengan tujuan, peneliti memilih media pembelajaran video animasi karena media tersebut cocok digunakan sebagai tujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca anak di kelas 1 SD.

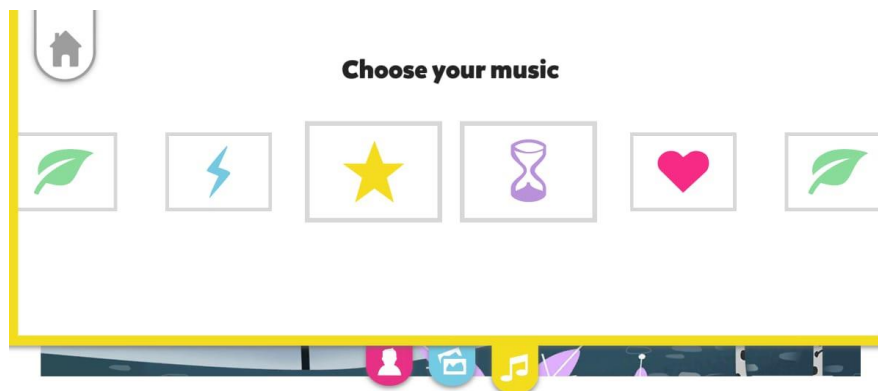
**b. *Media Selection (Pemilihan Format)***

Pada tahapan ini, peneliti memilih satu aplikasi yang cocok sebagai pendukung dari video animasi yang akan dibuat yaitu aplikasi *movie studio*. Dari tahapan ini. Diperoleh langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Pemilihan karakter
- 2) Pemilihan latar yang sesuai
- 3) Mengaplikasikan isi video dengan materi yang ada
- 4) Pengeditan huruf-huruf sebagai ahan bacaan siswa
- 5) Penambahan suara
- 6) Video siap ditampilkan



Gambar 2. Pilihan Karakter yang disediakan Pada *Movie Studio*



Gambar 3. Pilihan Audio yang disediakan Pada *Movie Studio*



**Gambar 4. Desain Halaman Pertama Video Animasi Pada *Movie Studio***



**Gambar 5. Desain Halaman Kedua Video Animasi Pada *Movie Studio***

### ***c. Initial Design (Rancangan Awal)***

Pada tahapan ini, dilakukan simulasi penyajian materi dengan media yang telah dilakukan. Dari tahap ini, media yang dikembangkan yaitu video animasi yang didalamnya terdapat bahan ajar berupa materi dalam meningkatkan keterampilan membaca yaitu materi "Bunyi Apa?" yang dimodifikasi tanpa menghilangkan maknanya. Hal tersebut harus dilakukan agar mengetahui penyesuaian materi dengan media video animasi yang telah selesai dirancang.

### ***Develop (Pengembangan)***

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan produk awal dengan melakukan validasi ahli (expert appraisal). Expert appraisal adalah Teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk yang akan dievaluasi oleh ahli dalam bidang tersebut. Hasil validasi ahli disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli**

No	Validasi Tahap	Validator Ahli	Skor Validasi	Skor Maksimum	PRS	Kriteria Kevalidan	Keterangan
1	Pertama	Materi	23	36	63,89%	Kurang Valid	Revisi

No	Validasi Tahap	Validator Ahli	Skor Validasi	Skor Maksimum	PRS	Kriteria Kevalidan	Keterangan
		Media	40	52	79,92%	Valid	Revisi
		Kebahasaan	26	36	72,22%	Valid	Revisi
	<b>Rata-rata Skor Hasil Validasi Tahap Pertama</b>				<b>71,01%</b>	<b>Valid</b>	<b>Revisi</b>
2.	Kedua	Materi	33	36	91,67%	Sangat Valid	Digunakan tanpa revisi
		Media	49	52	94,23%	Sangat Valid	Digunakan tanpa revisi
		Kebahasaan	34	36	94,44%	Sangat Valid	Digunakan tanpa revisi
	<b>Rata-rata Skor Validasi Tahap Kedua</b>				<b>93,45%</b>	<b>Sangat Valid</b>	<b>Digunakan tanpa revisi</b>

Tabel 1 menunjukkan bahwa validasi pada tahap pertama media video animasi pada materi "Bunyi Apa?" memperoleh skor rata-rata sebesar 71,01% atau berkategori Valid untuk digunakan siswa kelas 1 sekolah dasar . Secara terperinci diperoleh data bahwa ahli media memberikan skor sebesar 63,89% atau berkategori kurang valid pada media video animasi untuk meningkatkan keterampilan membaca pada materi "Bunyi Apa?" . Hal tersebut karena ada beberapa indikator yang penilaian yang kurang sehingga diperlukan pengembangan atau revisi media video animasi pada indikator tersebut agar memperoleh kategori sangat valid pada validasi tahap kedua. Ahli materi bahasa Indonesia memberikan skor sebesar 72,22% atau berkategori kurang valid sehingga harus dilakukan revisi kedua untuk memperoleh kategori sangat valid di tahap kedua. Menurut pendapat ahli media, bahwa pada penelitian perlu dilakukan pengembangan atau revisi kedua media video animasi pada indikator diatas agar memperoleh kategori sangat valid pada validasi tahap kedua.

Setelah produk direvisi, maka dilakukan validasi tahap kedua. Hasil validasi tahap kedua media video animasi pada materi "Bunyi Apa?" memperoleh skor rata-rata sebesar 93,45% atau berkategori sangat valid untuk digunakan siswa kelas 1 di tingkat SD. Secara terperinci diperoleh data bahwa ahli media memberikan skor 94,23% atau berkategori sangat valid pada media video animasi materi "Bunyi Apa?" . Ahli materi bahasa Indonesia memberikan skor 94,44% atau berkategori sangat valid pada media video animasi materi "Bunyi Apa?" . Dengan demikian, media video animasi pada tahap kedua tidak perlu dikembangkan lagi atau direvisi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis movie studio sangat valid untuk digunakan oleh siswa kelas 1 tingkat SD.

### Disseminate (Penyebaran)

Pada tahap ini, penyebaran dilakukan melalui jejaring sosial karena ada beberapa keterbatasan yang dimiliki.

## KESIMPULAN

Pada penelitian ini dihasilkan produk pengembangan berbentuk media pembelajaran video animasi berbasis *movie studio* untuk meningkatkan keterampilan membaca di kelas 1 SD. Produk yang dikembangkan mengikuti langkah-langkah model Thiagarajan atau 4D yang dimulai dari tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Namun pada tahap penyebaran tidak dapat dilakukan dengan sempurna karena keterbatasan pada waktu penyebaran. Pada proses pengembangan diperoleh bahwa media video animasi berbasis *movie studio* untuk meningkatkan keterampilan membaca di kelas 1 SD yang dikembangkan terbukti sangat valid untuk digunakan oleh siswa kelas 1 pada tingkat SD. Namun, penelitian ini masih membutuhkan tindak lanjut, khususnya pada peningkatan keterampilan membaca. Penelitian ini merekomendasikan guru untuk menggunakan video animasi berbasis *movie studio* dan juga menyarankan agar mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Maisarah. Lubis, A, A. dkk. 2021. Pengembangan Media Pop-Up Pada Materi Puisi Untuk Siswa Kelas VIII SMP. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*. 164-170.  
<http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/eunoia/issue/view/91>
2. Maisarah. Lestari, A, T. Sakulpilmorat, S. 2022. Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*. 66-69.  
<http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/eunoia/issue/view/112>
3. Rahmi, P. dkk. 2022. Pengembangan APE Rolling Box Berbasis Permainan Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Bahasa Anak. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*. 2-3.  
<http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/eunoia/issue/view/112>
4. Purwani, R. 2020. Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Karakter Untuk Pembelajaran Membaca Siswa Sd Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*. 181-185.  
<https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/jpbsi/issue/view/512>
5. Zaenuri, M. Yuniawan, T. 2018. Pengembangan Laman Audiovisual Bermuatan Materi Kebudayaan Indonesia Sebagai Media Pembelajaran



- Bipa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 61-63.  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/20637>
6. Darmawati. 2022. Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Tk B Di Tkit Harith Foundation Kota Palopo. *BAHTERA INDONESIA: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 602-603.  
<https://bahteraindonesia.unwir.ac.id/index.php/BI/article/view/286>
  7. Kholila, I. dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video. *MORAREF, Algebra. Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*. 67-71.  
<https://moraref.kemenag.go.id/documents/article/99551396596027350>
  8. Putra, S, Y. dkk. 2022. Pengembangan Media Audio Visual Untuk Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *DISASTRA. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 199-202.  
<https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/disastra/issue/view/534>
  9. Alwanny, H. dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Teks Cerita Ulang Bermuatan Tokoh Lokal Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dialektika. Jurnal Bahasa, Sastra dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 172-189.  
<https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/dialektika/issue/view/1161>
  10. Handini, A. 2020. Pengembangan Video Pembelajaran Membaca Teks Berita Bagi Siswa SMP Kelas VIII. *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*. 233-238.  
<http://journal2.um.ac.id/index.php/basindo/article/view/8387/6818>
  11. Amil, J, A. dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Berbasis Android Pokok Pembahasan Legenda Desa-Desa Di Madura Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Vii Smp Negeri Se-Kabupaten Bangkalan. *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*. 51-54.  
<http://journal2.um.ac.id/index.php/basindo/article/view/9359/8331>