

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DI SEKOLAH DASAR

Hafid Arief

PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten
Email : hafidarief16@gmail.com

Aan Subhan Pamungkas

PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten
Email : asubhanp@untirta.ac.id

Trian Pamungkas Alamsyah

PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten
Email : trian@untirta.ac.id

Abstract: This study aims to develop animated video learning media to improve students' initial reading skills at SDN Serang 21. This study uses Research and Development (RnD) research using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this study were 22 first-grade students at SDN Serang 21. The data in this study were collected through observation, interviews, questionnaires and tests. The data analysis performed was quantitative and qualitative. The results of the survey obtained an average value of expert validation with a proportion of 85.9% which was included in the "Very Eligible" category, the average score of student responses obtained a ratio of 95% which was included in the "Very Good" category, and the average test score students' understanding receives a proportion value of 95% which is included in the "Very Good" category. Thus, this animated video learning media can be used in learning and is suitable for improving beginning reading skills.

Keyword: Learning Media, Animation Videos, Beginning Reading

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik di SDN Serang 21. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah 22 peserta didik kelas I SDN Serang 21. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Analisis data yang dilakukan adalah kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian didapat nilai rata-rata validasi ahli dengan persentase 85,9% yang masuk dalam kategori "Sangat Layak", nilai rata-rata respons peserta didik memperoleh persentase 95% yang masuk dalam kategori "Sangat Baik", dan nilai rata-rata tes pemahaman peserta didik memperoleh nilai persentase 95% yang masuk dalam kategori "Sangat Baik". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi ini dapat digunakan dalam pembelajaran dan layak dijadikan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Video Animasi, Membaca Permulaan

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat di artikan sebagai proses untuk mengembangkan kepribadian seseorang agar memiliki pola pikir sesuai dengan nilai-nilai di masyarakat sehingga membentuk pribadi yang kreatif, mandiri, cakap, bermartabat, serta bertanggung jawab dalam keberlangsungan kehidupan bangsa. Pendidikan yang bermutu diperlukan dalam proses pematangan kualitas peserta didik yang dikembangkan dengan cara membebaskan peserta didik dari ketidaktahuan, ketidakmampuan, ketidakberdayaan, ketidakbenaran, ketidakjujuran, dan lain sebagainya.

Negara Indonesia sangat sering merubah dan mengalami perubahan pola pendidikan baik dari segi kurikulum, bahan ajar, metode dan pembawaan atau teknik dalam menyampaikan pembelajaran, sehingga masih masih terus mencari cara dalam pengimplementasian untuk mewujudkan sumber daya manusia yang diinginkan di Abad 21, hal itu tidak terlepas mengacu kepada Undang-Undang Nomor. 20 tahun 2003 yang menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia,

serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan terakhir abad ini disebut dengan pendidikan Abad 21. Abad yang dipenuhi dengan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang dapat merubah tata kehidupan pada sebelumnya. Menurut Wijaya, dkk (2016 : 263) Dikatakan Abad 21, karena abad ini meminta kualitas sumber daya manusia. Oleh karenanya lembaga-lembaga harus mampu mengembangkan potensi potensi yang ada, agar menjadi ciri khas tersendiri dalam lembaga, serta mampu mencetak output yang unggul. Butuhnya peran pendidikan dalam mengembangkan sumber daya manusia sudah tertuang dalam Undang-Undang 1945 yang tujuannya untuk pembangunan Nasional.

Dengan kata lain tanpa bangsa yang cerdas tidak mungkin bangsa ini dapat ikut dalam persaingan kedepannya terkhusus di abad 21 ini . Berbeda dengan abad dahulu, pada abad 21 guru diharapkan mampu menggunakan informasi dan teknologi untuk mengembangkan potensi anak agar dapat mewujudkan bangsa yang berkualitas serta mampu bersaing dengan berbagai bangsa di kancah Internasional.

Abad 21 memiliki perubahan yang sangat fundamental terkhusus dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan esensi untuk memajukan suatu bangsa, oleh

karenanya walau zaman sudah berbeda guru harus mampu membuktikan bahwa perbedaan zaman bukan menjadi suatu tantangan dalam mengembangkan bakat dan potensi peserta didik dalam era globalisasi. Abad ini memiliki tuntunan yang sangat tinggi untuk menciptakan sumber daya manusia, oleh karenanya guru harus memiliki inovasi dalam proses pembelajaran. Seperti yang sudah dikatakan sebelumnya diatas yaitu guru harus lebih sadar akan manfaat teknologi, terlebih apabila mau belajar tentunya media-media atau perangkat pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi sudah sangat mudah untuk di akses atau dimengerti oleh kaum muda maupun tua.

Menurut Jamun (2018:50) Pengembangan dan penerapan teknologi informasi juga bermanfaat untuk pendidikan. Teknologi dalam pendidikan pada dasarnya mendayagunakan media audio elektronik sebagai media komunikasi, untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan kepada para peserta didik. Pendayagunaan media tersebut dapat secara mandiri atau kombinasi beberapa media. Jadi penggunaan media tidak hanya satu melainkan gabungan atau kombinasi antara satu media dengan media lain. Keterlibatan pendidik dalam komunikasi bergantung pada jenis media yang digunakan, jenis informasi yang

disampaikan, metode komunikasi yang dilaksanakan, pemanfaatan waktu dan tempat secara tepat, serta kemampuan komunikator/pendidik yang bersangkutan. Peran guru dalam pembelajaran yang menggunakan media tidak selalu sama tetapi bisa bervariasi tergantung media yang digunakan.

Lebih jelasnya yaitu media audio visual yang mana ini merupakan perpaduan antara audio dengan visual. Banyaknya guru yang menggunakan media ini karena dirasa optimal untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan penyajian bahan ajar kepada peserta didik, selain itu dengan media ini dalam batasan tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru. Dengan kata lain, guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi tetapi penyajian materi bisa digantikan oleh media, maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu hanya mempermudah para peserta didik untuk belajar. Pembelajaran yang menggunakan media audio visual berkaitan dengan indera penglihatan dan pendengaran sehingga dapat mengaktifkan kemampuan alat indera peserta didik dengan mudah, sehingga dapat mengasah kefokuskan peserta didik akan sebuah materi yang ditayangkan dalam video yang di kemas guru. Tujuannya untuk mengembangkan kemampuan kognitif dengan memberikan

rangsangan berupa gambar bergerak dan suara, serta menyampaikan pesan untuk mempengaruhi sikap dan emosi. Dalam menggunakan media audio visual ini pun tentunya memiliki kelemahan dan kelebihan. Oleh sebab itu, penggunaannya perlu mempertimbangkan beberapa aspek penting yang menunjang keberhasilannya.

Menurut Fujiyanto, dkk (2016:843) contoh dari Media audio visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, video animasi, dan lain sebagainya. Jadi pembelajaran menggunakan media audio visual dapat menyampaikan pesan pembelajaran. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Media ini juga berisikan gambar-gambar yang hidup dengan diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis dan menggunakan sound untuk mengeluarkan suaranya.

Peserta didik mampu menyerap ilmu dengan baik yaitu dengan terampilnya mereka akan yang namanya membaca. Bahkan sampai saat ini kemampuan membaca memainkan peran penting dalam

kehidupan manusia modern. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, umat manusia harus memperbarui pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh melalui membaca. Membaca juga dapat membuka dan memperluas pengetahuan seseorang. Semakin banyak membaca semakin dalam pengetahuan yang diperoleh. Membaca merupakan kegiatan mengambil makna dari suatu bacaan dengan tujuan mengembangkan pengetahuan dan potensi seseorang. Dalam membaca individu membutuhkan kemampuan mengintegrasikan, mencermati serta memahami inti dari apa yang dibaca.

Menurut Achmad (2016:42) menyebutkan bahwa membaca suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Membaca merupakan proses kegiatan yang dilakukan oleh pembaca dalam mencari informasi atau pesan yang terkandung dalam suatu bacaan atau media kata-kata atau bahasa tulis. Keterampilan membaca menjadikan peserta didik memiliki pengetahuan yang beragam. Membaca juga merupakan suatu keterampilan berbahasa yang sangat penting peranannya dalam kehidupan. Membaca mempunyai peranan penting dalam melahirkan generasi penerus

bangsa yang cerdas, kreatif, dan kritis. Membaca membuat seseorang akan mendapat pengetahuan dan informasi dari berbagai penjuru dunia, begitupun dengan peserta didik yang seharusnya sudah ditanamkan sikap gemar membaca sejak dini. Dalam pendidikan sendiri, tentunya tidak luput dari aktivitas membaca. Membaca merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa dan juga merupakan sasaran pembelajaran berbahasa Indonesia. Tidak hanya aspek mendengar, menyimak dan menulis yang menjadi penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia Keterampilan membaca dapat meningkat jika ditunjang oleh keterampilan berbahasa yang lain, seperti menyimak, berbicara, dan menulis.

Keterampilan membaca ini sangat penting posisinya dalam kegiatan belajar-mengajar. Pentingnya keterampilan membaca bukan saja bagi guru, tetapi juga bagi siswa sebagai subjek dan objek didik. Terampil dalam membaca ialah sesuatu yang didapat tidak bisa dengan instan, akan tetapi harus dilatih sedini mungkin, karenanya membaca permulaan itu sangatlah penting untuk tingkat membaca selanjutnya, yang mana ketika membaca sudah lancar tentulah siswa semakin lama memiliki jiwa gemar membaca, karena akan terbiasa dalam menghadapi bacaan-bacaan yang banyak dan panjang baik yang

ada di ada di buku/novel, bahkan kertas ujian, ketika hal ini tidak di perhatikan tentunya akan berdampak sangat buruk untuk di masa yang akan datang, baik untuk individunya maupun untuk bangsa yang mengharapkan siswa-siswanya sebagai penerus bangsa.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, sudah disebutkan bahwasanya peserta didik harus mempunyai kemampuan membaca yang baik, karena membaca merupakan dasar bagi seseorang untuk mengenyam pendidikan dan sangat menentukan keberhasilan anak untuk belajar pada jenjang pendidikan selanjutnya, terkhusus pada membaca permulaannya. Seperti suku kata, kata, kalimat, tanda baca dan lain lainnya. Apabila anak usia SD tidak memiliki kemampuan membaca, maka akan banyak mengalami kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi di kelas yang lebih tinggi. Oleh karena itu, anak harus belajar membaca agar dapat menyelesaikan tugas dalam proses pembelajaran.

Mengasah keterampilan membaca dapat dilakukan dengan mudah di era digital teknologi sekarang ini, contohnya saja dengan adanya Media audio visual didalam dunia pendidikan sekarang, apalagi pada saat pembelajaran jarak jauh tentunya sudah sangat membantu sekali, apalagi apabila di manfaatkan untuk

meningkatkan kemampuan membaca siswa terkhususnya pada kelas rendah, dengan pemanfaatan media pembelajar berupa audio visual dalam bentuk video yang mana anak di usia dini sangat mudah tertarik, pembelajaran yang dimana didalamnya sudah ada pembahasan yang memudahkan anak dalam memahami dari pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Permasalahan penelitian pada kegiatan observasi dan wawancara dengan guru wali Kelas I di SDN Serang 21, kelas yang peneliti observasi sudah menggunakan Kurikulum 2013 atau yang saat ini dinamakan dengan Kurikulum Nasional sehingga kegiatan pembelajaran yang berlangsung sudah berupa kegiatan pembelajaran tematik terpadu, yang mana dalam satu pelajaran terdapat beberapa mata pelajaran yang diajarkan secara terpadu atau tercampur tanpa terlihat sekat pergantian pelajaran. Berdasarkan kegiatan observasi dan wawancara tersebut, peneliti menemukan bahwa permasalahan pada peserta didik yaitu mengenai gemar dalam membaca. Solusi yang dapat diperoleh dari permasalahan tersebut, Metode yang cocok digunakan pada permasalahan ini yaitu Metode SAS, kemudian media yang digunakan yaitu Video Pembelajaran yang Interaktif?.

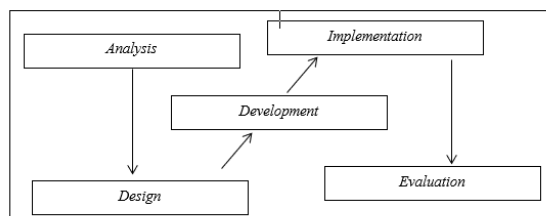
Pada SDN Serang 21 ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya

membaca dirasa peneliti melihat ada beberapa masalah dalam pembelajarannya, diantaranya rasa kepercayaan diri peserta didik yang tidak merata artinya hanya sebagian peserta didik saja dengan kepercayaan dirinya ditunjukkan dan kurangnya peran peserta didik untuk melatih keterampilan membacanya, banyaknya peserta didik menimbulkan mereka tidak fokus dalam pelajaran. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk melanjutkan penelitian dan mengupas masalahnya, berdasarkan latar belakang tersebut peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar”

.METODE

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti berupa penelitian dan pengembangan (Research and Development). Peneliti memilih jenis penelitian ini didasarkan pada tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti, yakni menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Pada penelitian ini Metode yang di gunakan dalam penelitian ini mengacu pada pendekatan-pendekatan yang dikembangkan oleh Robert dan Maribe Brach, yaitu pendekatan ADDIE

(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).



(Pudjiastuti, 2019: 335)

Gambar 1. Prosedur Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development* (R&D)) dikembangkan oleh Robert Maribe Branch

Penelitian ini dilakukan dengan mengambil tempat di SDN Serang 21 tahun ajaran 2022-2023. Mengimplementasikan produk pada peserta didik kelas I yaitu sebanyak 22 orang. Dengan penggunaan teknik *Non Probability Sampling* yang dipilih yaitu dengan Sampling Jenuh (sensus) yaitu metode penarikan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan apabila jumlah populasi kecil, kurang dari 30 orang. Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan data primer melalui wawancara dengan guru kelas I SDN Serang 21 dan hasil angket (angket kebutuhan guru terhadap media pembelajaran, angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli bahasa, dan angket respons peserta didik). Teknik pengumpulan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik survei dan observasi. Pada teknik survei, peneliti menggunakan wawancara

dan angket, sedangkan teknik observasi menggunakan pengamatan dan dokumentasi.

HASIL

Penelitian ini dilakukan di kelas I SD Negeri Serang 21 tahun ajaran 2022-2023 yang bertempat di Jl. Bhayangkara Baru No. 119, Kelurahan Sumur Pecung, Kec. Serang, Kota Serang, Banten selama kurang lebih satu bulan. Hasil penelitian pada pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan di sekolah dasar yang dilakukan berdasarkan prosedur pada pendekatan yang dikembangkan oleh Robert dan Meribe Brach, yaitu pendekatan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) Dalam Hasanah (2022:16). Adapun pengembangan media pembelajaran video pembelajaran berdasarkan *ADDIE* tersebut hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Analysis

Sebelum menentukan produk yang akan dikembangkan, tahap awal adalah melakukan analisis terlebih dahulu. Pada tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan, kurikulum, dan materi. Pertama, dilakukan analisis kebutuhan media pembelajaran dengan mengumpulkan informasi berdasarkan studi puastaka dan studi

lapangan. Studi Pustaka dilakukan dengan membaca jurnal serta laporan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran audio visual. Sedangkan, studi lapangan dilakukan dengan memberikan angket kebutuhan media pembelajaran kepada guru serta melakukan wawancara. Kedua, melakukan analisis kurikulum dilakukan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dari kurikulum yang digunakan SDN Serang 21 yaitu IKM untuk kelas 1 dan 4 dan Kurikulum 2013 untuk kelas 2, 3, 5, dan 6. Serta mengidentifikasi kompetensi dasar yang dapat mengembangkan keterampilan membaca permulaan di kelas I. ketiga, melakukan analisis materi yaitu melakukan analisis materi. Analisis materi dilakukan supaya materi yang ada pada media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi yang akan dicapai.

Design

Pada tahap ini dilakukan dengan merancang media video pembelajaran, dimana ditentukan bentuk video pembelajaran yang dibuat, serta pembuatan storyboard dan naskah dari video pembelajaran. Sebelumnya juga dirancang rumusan tujuan pembelajaran, penyusunan materi pembelajaran serta perangkat pembelajaran, Menyusun tes atau soal

evaluasi, merancang instrument penilaian produk yaitu angket validasi ahli serta angket respon peserta didik.

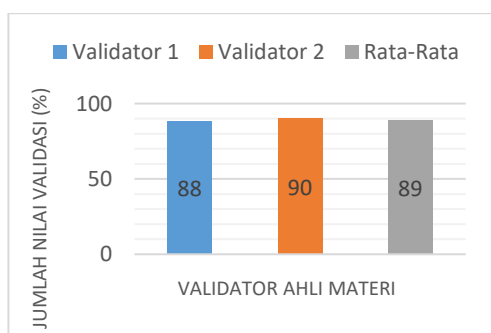
Development

Pada tahap ini adalah untuk mengembangkan desain menjadi tampilan yang sebenarnya. Pada tahap pengembangan produk konseptual diwujudkan menjadi produk yang dapat di implementasikan. Adapun kegiatan yang dilakukan yakni pembuatan media pembelajaran video animasi Mr. Hafid, validasi ahli, dan revisi produk. Produk yang sudah dirancang dan dibuat, kemudian masuk pada tahap proses pengembangan. Tahap ini ialah untuk mengembangkan desain menjadi tampilan yang sebenarnya. yang disesuaikan dengan Bab, tujuan, KI dan KD pada materi yang akan digunakan yaitu materi tentang “Ayo Bermain”.

Selanjutnya tahap validasi ahli yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli bahasa dimana masing-masing validator berjumlah 2 orang. Kegiatan validasi berupa angket untuk ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang bertujuan untuk menilai produk yang dikembangkan agar layak untuk diuji cobakan di lapangan. Pertama peneliti melakukan validasi ahli materi kepada 2 orang validator terpilih. Adapun setelah

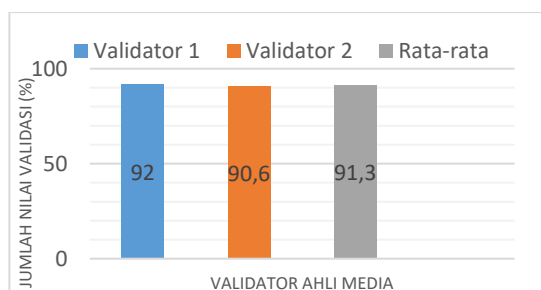
dihitung secara keseluruhan menunjukkan bahwa persentase penilaian dari ahli materi 1 sebesar 88%, sedangkan persentase penilaian dari ahli materi 2 sebesar 90%. Dari kedua penilaian tersebut diperoleh persentase rata-rata sebesar 89%, dengan perolehan nilai tersebut masuk dalam kategori “sangat layak”.

Diagram 1. Data Penilaian Ahli Materi



Kedua, peneliti melakukan validasi ahli media kepada 2 validator terpilih. Adapun setelah dihitung total validasi penilaian dari ahli media 1 sebesar 92%, sedangkan persentase penilaian ahli media 2 sebesar 90,6%. Dari kedua penilaian ahli tersebut diperoleh rata-rata nilai persentase sebesar 91,3%, dimana nilai tersebut masuk dalam kategori “Sangat Layak”.

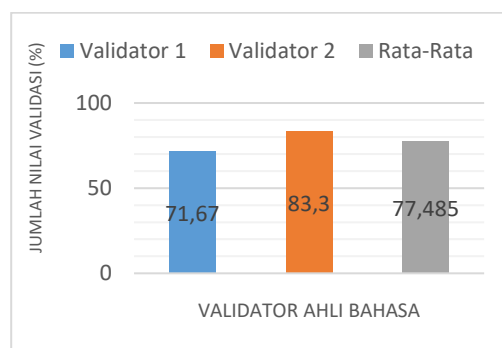
Diagram 2. Data Penilaian Ahli Media



Ketiga, peneliti melakukan validasi ahli bahasa kepada 2 validator terpilih.

Adapun setelah dihitung total validasi penilaian dari ahli Bahasa 1 sebesar 71,6%, sedangkan persentase penilaian ahli media 2 sebesar 83,3%. Dari kedua penilaian ahli tersebut diperoleh rata-rata nilai persentase sebesar 77,4%, dimana nilai tersebut masuk dalam kategori “Layak”.

Diagram 3. Data Penilaian Ahli Bahasa



Tabel 4.1 Rerata Skor Validasi Ahli

Media pembelajaran yang dikembangkan ini sangat layak untuk diterapkan pada pembelajaran membaca permulaan di kelas I. hal tersebut dibuktikan dari hasil validasi materi, media, dan bahasa yang menunjukkan hasil validasi materi diperoleh kelayakan sebesar 91,335%, hasil validasi media diperoleh kelayakan sebesar 89%, dan hasil validasi bahasa diperoleh kelayakan sebesar 77,485%. Dengan hasil rerata uji kelayakan sebesar 85,9% dan termasuk kategori “Sangat Layak”.

Tabel 1. Rerata Skor Validasi

Validator	Persentase (%)	Kategori
Ahli Media	91,3%,	Sangat Layak
Ahli Materi	89%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	77,4%	Layak
Rata-rata skor	85,9%	Sangat Layak

Implementation

Setelah tahap validasi dan revisi dilalui, selanjutnya adalah tahap implementasi atau media diuji cobakan di lapangan. Uji coba produk di lapangan dilakukan dengan mempersiapkan guru dan peserta didik sehingga tercipta kondisi layaknya pembelajaran di kelas pada umumnya. Uji coba produk di SDN Serang 21 mengambil sampel kelas I yang berjumlah 22 peserta didik. Pada tanggal 21 Juli 2022 memberikan surat izin penelitian kepada Kepala SDN Serang 21 dan berdiskusi dengan wali kelas terkait pelaksanaan uji coba produk yang akan dilakukan, dari diskusi tersebut kemudian mendapatkan izin untuk melaksanakan uji coba secara langsung pada peserta didik.

Uji coba dilakukan pada Rabu, 17 Mei 2023. Guru dan peserta didik mencoba menggunakan media dalam pembelajaran yang berlangsung. Kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan RPP yang sudah

dirancang sebelumnya. Pelaksanaan uji coba terlebih dahulu dilaksanakan dengan menyiapkan alat-alat yang menunjang keberhasilan penerapan media ini, seperti laptop dan proyektor sebelum pembelajaran berlangsung. Pembelajaran diawali dengan membaca doa dan pendahuluan sebelum media pembelajaran digunakan. Terlebih dahulu peserta didik diberi lembar kerja atau LKPD. Setelah memastikan semua peserta didik mendapatkan LKPD. Kegiatan selanjutnya mulai menayangkan media video pembelajaran Mr. Hafid. Selama penayangan peserta didik memperhatikan dengan antusias, tidak lupa memberikan penjelasan atau komentar terkait dengan materi yang disajikan dalam video pembelajaran. Setelahnya peserta didik diminta untuk berdiskusi tentang materi yang sudah ditayangkan serta mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan LKPD yang sudah diberikan. Peserta didik diminta juga untuk menjawab beberapa pertanyaan yang ada dalam media video pembelajaran Mr. Hafid. Setelah selesai, peneliti mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan lembar evaluasi dan memberikan kesimpulan.

Adapun kendala yang dialami selama proses pembelajaran dengan media video pembelajaran Mr. Hafid ialah pada saat peserta didik mengerjakan LKPD, ada

beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam mengerjakan LKPD padahal masing-masing peserta didik sudah mendapatkan lembar LKPD tersebut. Meskipun demikian, jika ada peserta didik yang mengalami kesulitan, mereka akan bertanya kepada guru atau kepada teman sebaya yang sudah memahami materi tersebut.

Evaluation

Pada tahap ini bertujuan untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan terkait dengan proses serta hasil dalam pembelajaran, baik sebelum maupun setelah media diimplementasikan. Pada model ADDIE, tahap evaluasi terdiri dari tahap evaluasi formatif. Evaluasi formatif merupakan tahap menilai kualitas produk yang dikembangkan. Kualitas produk media pembelajaran yang dikembangkan dan pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba produk di lapangan.

Adapun hasil dari uji produk dengan melakukan tes pengetahuan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Tes Uji Coba Produk

N	\bar{x}	Max	Min
22	95	100	80

Secara keseluruhan pada setiap pemahaman peserta didik masuk dalam kategori “Sangat Baik” dimana nilai rata-rata keseluruhan diperoleh sebesar 95, hal ini karena materi yang ada dalam media pembelajaran ini mudah dipahami peserta didik. Untuk nilai pemahaman tertinggi peserta didik yaitu sebesar 100. Sedangkan, nilai terendah adalah 80, hal ini terjadi karena kurang telitinya peserta didik dalam menjawab soal yang padahal pertanyaan tersebut jawabannya ada pada media yang ditampilkan, serta karena kurangnya kemampuan membaca peserta didik.

Setelah uji cobakan peserta didik diberi angket sebagai responden dan Latihan soal untuk mengetahui pemahaman peserta didik terkait materi atau bacaan yang disampaikan melalui media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil yang diperoleh dari responden dan tes tersebut menjadi masukan untuk peneliti. Respons peserta didik terhadap media pembelajaran Mr. Hafid diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Respons Peserta Didik

Skor	211
Persentase	95%
Keterangan	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut hasil angket respons peserta didik menunjukkan respons yang positif dengan nilai

akumulasi 211 dari skor maksimal 220 dengan nilai persentase sebesar 95% dimana dengan perolehan tersebut masuk dalam kategori “Sangat Baik. Jadi uji coba prosuk media pembelajaran Mr. Hafid yang dilakukan peneliti memberikan dampak yang baik untuk mengembangkan keterampilan membaca permulaan peserta didik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran Mr. Hafid dimana media tersebut merupakan media audio-visual untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I sekolah dasar. Dalam mengembangkan media video pembelajaran ini tentunya sudah melalui tahap analisis kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran itu sendiri. Tidak lupa juga menganalisis karakteristik yang dimiliki peserta didik. Selain itu untuk keberhasilan media yang akan dikembangkan diperlukan perumusan tujuan serta menentukan materi yang akan diajarkan secara terperinci. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sadiman dkk (2018:100) bahwa ada beberapa Langkah yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu: *pertama*, menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik; *kedua*,

merumuskan tujuan instruksional; *ketiga*, merumuskan butir materi yang mendukung tercapainya tujuan; *keempat*, mengembangkan alat penukur keberhasilan; *keliima*, membuat naskah media; *keenam*, mengadakan tes dan revisi. Selain itu, dalam mengembangkan video media pembelajaran dalam penelitian ini peneliti juga mengembangkan media dengan menggunakan model ADDIE sehingga dalam pengembangannya melalui beberapa tahapan. Tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model ADDIE adalah (1) tahap analisis, yaitu melakukan analisis kebutuhan, fasilitas, serta mata pelajaran; (2) tahap desain, yaitu mendesain produk yang akan dikembangkan dengan menggunakan beberapa aplikasi seperti *ZEPETO* dan *Kinemaster*; (3) tahap pengembangan, yaitu dengan Menyusun materi serta bahan penunjang dalam pembuatan media video; (4) tahap implementasi, yaitu melakukan uji coba produk yang sebelumnya telah diuji oleh beberapa ahli, seperti ahli materi, media, dan Bahasa; (5) tahap evaluasi, yaitu dengan melakukan evaluasi formatif dan sumatif.

Dalam penerapannya media video pembelajaran Mr. Hafid ini diaplikasikan dengan menggunakan laptop yang disambungkan dengan proyektor sehingga peserta didik dapat melihat dengan jelas isi

dalam media tersebut. Pada saat uji coba produk dilaksanakan peneliti melihat secara langsung keikutsertaan peserta didik secara penuh dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran Mr. Hafid. Antusias peserta didik bahkan terlihat sejak peneliti mulai menyiapkan media dengan menggunakan proyektor. Kemudian, pada saat simulasi dimulai peserta didik sangat bersemangat menyimak materi yang ada dalam video. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat peserta didik lebih nyaman dalam belajar sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna. hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikembangkan oleh Yudianto (2017: 235) yang menjelaskan manfaat media video dalam pembelajaran yaitu: (1) media video dapat memberikan pengalaman belajar yang tidak terduga kepada peserta didik; (2) menyajikan sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat menjadi terlihat secara nyata; (3) menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu; (4) media video dapat menyajikan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Media video pembelajaran ini memfokuskan pada peningkatan kemampuan membaca permulaan, dimana dalam video tersebut berisikan pengenalan kalimat, kata, suku kata secara jelas kepada

peserta didik dengan bentuk lisan. Sesuai dengan pendapat Basyiroh (2017) yang menjelaskan bahwa pengajaran membaca permulaan ditekankan kepada pengembangan kemampuan dasar membaca permulaan. Kemampuan membaca permulaan tersebut yaitu kemampuan untuk menyuarakan huruf, suku kata, kata dan kalimat, yang disajikan dalam bentuk lisan. Untuk metode yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik yaitu dengan menggunakan metode Struktur Analitik Sintetik (SAS), dimana berdasarkan pendapat Saputra (2012:28) mengungkapkan bahwa metode ini merupakan salah satu cara untuk mengajarkan membaca permulaan pada peserta didik dengan menampilkan suatu kalimat utuh yang kemudian diurai menjadi kata hingga menjadi huruf-huruf yang berdiri sendiri dan menggabungkannya kembali menjadi kalimat yang utuh.

Keberhasilan serta kelayakan dari pengembangan media video pembelajaran ini dapat dibuktikan dengan hasil validasi ahli yang telah dilakukan serta respons peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan. Dimana uji validasi ahli materi 1 dan ahli materi 2 mendapatkan rata-rata nilai persentase sebesar 89% yang masuk dalam kategori sangat layak, uji validasi ahli media 1 dan

ahli media 2 mendapatkan rata-rata nilai persentase sebesar 91,3% yang masuk dalam kategori sangat layak, serta validasi ahli Bahasa 1 dan ahli Bahasa 2 yang mendapatkan rata-rata nilai persentase sebesar 77,4% yang masuk dalam kategori layak. Dimana akumulasi perolehan persentase dari ketiga validasi tersebut sebesar 85,9% dari persentase nilai tersebut masuk dalam kategori sangat layak. Hal tersebut berdasarkan kriteria kelayakan sesuai pendapat Sugiyono (2017:94) yang menjelaskan bahwa persentase 81-100% masuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Setelah memvalidasi produk, ada beberapa catatan / saran dari validator media diantaranya ialah munculkan nama mahasiswa dan dosen, berikan prolog isi materi / masukan tujuan pembelajaran sebelum masuk ke materi inti, berikan sumber gambar / Link, buat daftar Pustaka, perbaiki tanda baca ditulis tanpa spasi kecuali elipsis, perbaiki beberapa penggunaan huruf kapital, penggunaan kata ya tidak ditulis dobel huruf a dan gunakan tanda seru, rapihkan layout sehingga sesuai dengan ukuran papan tulis yang ada di media, pada saat sesi pertanyaan sebaiknya berikan tambahan waktu jeda agar peserta didik dapat berfikir sejenak untuk menjawab.

Pembuatan media video pembelajaran dapat memudahkan guru

dalam menyajikan materi yang ingin disampaikan, selain itu juga gambar terkait materi yang ditampilkan guru dalam video pembelajaran akan membuat peserta didik lebih cepat dimengerti dan tidak lagi menerka-nerka apa yang sedang dijelaskan oleh guru, pembuatan media video pembelajaran menggunakan *Kinemaster* inipun tidak sesulit yang dibayangkan, karena dalam pembuatan media video pembelajaran ini hanya berbekal *Android* dan kreatifitas yang dimiliki oleh guru, tidak harus menggunakan perangkat Komputer ataupun laptop, dengan menggunakan *Android* guru sudah dapat membuat media video pembelajaran seperti Mr.Hafid.

Selain itu, kelayakan media video pembelajaran dapat dilihat dari respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Setelah melakukan validasi dan revisi berdasarkan saran, komentar, maupun kritik perbaikan dari seluruh tim ahli, maka produk di ujicobakan kepada peserta didik di kelas I SDN Serang 21. Setelah uji coba produk dilakukan, peserta didik mengerjakan soal LKPD yang peneliti bagikan. Selanjutnya peneliti membimbing peserta didik untuk memberikan respons terhadap media pembelajaran tersebut, dimana banyak peserta didik yang senang belajar dengan menggunakan media tersebut. Berdasarkan

hasil tes pemahaman peserta didik diperoleh nilai rata-rata sebesar 95, dimana nilai tersebut masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Selanjutnya, untuk hasil angket respons peserta didik diperoleh persentase sebesar 95% dan dapat dikategorikan “Sangat Baik”. Dari kedua hasil perolehan tersebut dapat dinyatakan bahwa media video pembelajaran ini dinilai layak untuk dikembangkan pada peserta didik sebagaimana pendapat Sugiyono (2017:94) yang menjelaskan bahwa kriteria kelayakan uji ahli yaitu persentase antara 81-100% masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dapat dikatakan sangat baik karena peserta didik juga turut aktif merespon Mr.Hafid dan guru Ketika kegiatan tanya jawab di lakukan. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media video pembelajaran mampu menarik perhatian, meningkatkan rasa ingin tahu, serta memotivasi peserta didik dalam belajarnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan hasil penelitian pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik yang dihasilkan telah dikembangkan dengan metode penelitian dan pengembangan atau *Research dan*

Development (R&D). Keberhasilan serta kelayakan dari pengembangan media video pembelajaran ini dapat dibuktikan dengan hasil validasi ahli yang telah dilakukan serta respons peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan. Dimana uji validasi ahli materi 1 dan ahli materi 2 mendapatkan rata-rata nilai persentase sebesar 89% yang masuk dalam kategori sangat layak, uji validasi ahli media 1 dan ahli media 2 mendapatkan rata-rata nilai persentase sebesar 91,3% yang masuk dalam kategori sangat layak, serta validasi ahli Bahasa 1 dan ahli Bahasa 2 yang mendapatkan rata-rata nilai persentase sebesar 77,4% yang masuk dalam kategori layak. Dimana akumulasi perolehan persentase dari ketiga validasi tersebut sebesar 85,9% dari persentase nilai tersebut masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Respons peserta didik terhadap media video pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan saat uji coba melibatkan 22 peserta didik memperoleh persentase 95% yang masuk dalam kategori “Sangat Baik”.

DAFTAR PUSTAKA

Fujiyanto, Ahmad. (2016). *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*

- Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup*. Sumedang: Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No, 1
- Sadiman, Arief. S., dkk. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Saputro, A., Dkk., (2021), Peningkatan Keterampilan Membaca dengan Menggunakan Media Audio Visual di Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3:1910-1917
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABET.
- _____. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Yudianto, Arif. (2017). *Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran*. Repository of UMMI: Seminar Nasional 2017, h.234-237