

# Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman dengan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) pada Muatan Bahasa Indonesia

**Nathalia Angelina Gae<sup>1\*</sup>, Ni Nyoman Ganing<sup>2</sup>, MG. Rini Kristiantari<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

Article history:  
Received 9 January 2021  
Received in revised form  
10 February 2021  
Accepted 10 March 2021  
Available online 25 April  
2021

### Kata Kunci:

Video Animasi, Membaca  
Pemahaman, DRTA,  
Bahasa Indonesia

### Keywords:

Animated Videos, Reading  
Comprehension, DRTA,  
Indonesian

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menuntut para pendidik untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun dari produk video animasi berorientasi membaca pemahaman dengan strategi Directed Reading Thinking activity serta mendeskripsikan kelayakan video animasi berorientasi membaca pemahaman dengan strategi Directed Reading Thinking activity. Sehingga jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah produk berupa media video animasi berorientasi membaca pemahaman dengan strategi Directed Reading Thinking activity. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni observasi, wawancara, dan angket, dengan menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil validitas media pembelajaran berupa video animasi dari ahli isi mata pembelajaran diperoleh persentase 87% masuk kategori baik, ahli desain pembelajaran diperoleh persentase 90% masuk kategori sangat baik, ahli media pembelajaran diperoleh

persentase 91% masuk kategori sangat baik. Persentase yang diperoleh dari hasil uji perorangan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar yaitu 93% masuk kategori sangat baik. Berdasarkan hasil analisis uji coba produk yang dilakukan oleh para ahli dan hasil uji pengguna (siswa) pada tahap uji coba perorangan maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi berorientasi membaca pemahaman dengan strategi Directed Reading Thinking activity pada muatan Bahasa Indonesia dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran muatan Bahasa Indonesia kelas IV SD.

## ABSTRAK

*The development of technology in the world of education requires educators to be able to improve the quality of education in the learning process. This study aims to describe the design of the animation video oriented to reading comprehension with the Directed, Reading, Thinking, Activity strategy and describe the validity animation video oriented to reading comprehension with the Directed, Reading, Thinking, Activity strategy. Development model used in this research is the ADDIE. The data collection study was observation, interview, and questionnaire. The analysis used in this research is quantitative and qualitative. The result of the validity of the learning media in the form of animation video from subject content experts obtained a percentage of 87% in the good category, the learning design expert obtained a percentage 90% in the very good category, learning media expert obtained a percentage 91% in the very good category. The percentage obtained from the individual test results in grade IV elementary school students is 93% with very good qualification. Based on the results of product trial analysis conducted by experts and user test results (student) at the individual trial stage, it can be concluded that the animation video oriented to reading comprehension with the Directed, Reading, Thinking, Activity strategy on Indonesian language content which is declared feasible to use as a medium in the learning process, especially on the content of Indonesian for grade IV SD students.*

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Teknologi informasi membuat lebih mudah seorang dalam mencari sumber belajar (Budiman, 2017). Penggunaan TIK dalam proses pembelajaran sangat diperlukan agar pembelajaran dapat berjalan efektif, efisien, dan menarik perhatian peserta didik saat ini yang sudah disebut Generasi Z (Irkhama Abdul Huda, 2020). Perkembangan teknologi yang pesat sejalan dengan mulai diberlakukannya kurikulum 2013 yang menuntut perubahan dalam proses pembelajaran di sekolah seperti menuntut siswa agar lebih aktif, kreatif serta mampu berkontribusi dalam proses pembelajaran (Suwandayani, 2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia yang diterapkan di Sekolah Dasar memiliki tujuan untuk membantu siswa dalam meningkatkan komunikasinya secara efektif baik secara lisan maupun tulisan (Jainiyah, 2015). Salah satu keterampilan berbahasa yang terdapat pada muatan Bahasa Indonesia ialah keterampilan membaca. Keterampilan membaca harus difokuskan pada salah satu keterampilan yaitu membaca pemahaman. Membaca pemahaman adalah membaca yang menitikberatkan pada pemahaman si pembaca (Untari & Saputra, 2016). Dalam hal ini keterampilan membaca pemahaman tersebut memfokuskan pada memahami makna dari suatu bacaan sehingga siswa mendapatkan informasi dalam proses pembelajaran. Membaca pemahaman bertujuan untuk mencari dan memperoleh informasi mencakup isi dan memahami makna bacaan (Ariawan et al., 2018).

Permasalahan yang terjadi di lapangan pada saat proses pembelajaran pendidik belum dapat mengoptimalkan teknologi yang ada untuk mewujudkan sebuah pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal tersebut terjadi karena beberapa hal seperti terdapat beberapa peserta didik belum memiliki alat komunikasi sendiri, peserta didik sulit untuk mengakses internet dikarenakan sulitnya jangkauan internet. Dalam proses pembelajaran pendidikan hanya menggunakan media pembelajaran berupa gambar dalam penyampaian materi khususnya pada muatan Bahasa Indonesia. Dengan keadaan yang seperti telah dipaparkan diatas akan menimbulkan beberapa kesulitan yang dialami siswa khususnya dalam aktivitas membaca pemahaman antara lain: (1) Siswa sulit memahami isi cerita yang telah dibaca sehingga siswa kurang mampu menjawab pertanyaan yang berhubungan seputar isi bacaan, (2) Siswa sulit menemukan pikiran pokok di tiap paragraf cerita, dan (3) Siswa mengalami kesulitan dalam menyimpulkan isi suatu cerita menggunakan kata-kata sendiri menjadi sebuah kalimat utuh (Anzar & Mardhatillah, 2017). Kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa juga disebabkan karena rendahnya minat membaca yang ada pada diri siswa serta kurangnya keikutsertaan siswa dalam berkomunikasi dan berkontribusi pada kegiatan pembelajaran yang seharusnya dalam proses pembelajaran siswa diarahkan untuk berpikir, bekerja secara intelektual, dan menggunakan pengalaman serta pengetahuan yang dimilikinya secara optimal.

Jika permasalahan tersebut terus berlanjut maka perlu dibuat alternatif solusi yang dianggap efektif dan inovatif dalam mengatasi keterbatasan tersebut dalam proses pembelajaran. Solusi yang dapat ditawarkan dengan mengembangkan media video animasi berorientasi membaca pemahaman dengan Strategi *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA). Strategi pembelajaran dalam teori membaca yang dianggap mampu untuk membangkitkan semangat, meningkatkan kemampuan memahami isi dari suatu bacaan yaitu strategi *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA). Sehingga hal tersebut diartikan bahwa *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA) salah satu upaya untuk mengoptimalkan pembelajaran membaca pemahaman sebagai salah satu bentuk pembelajaran membaca dan keterampilan berbahasa di sekolah dasar. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa diajak dalam kegiatan memprediksikan tentang apa yang ada dalam suatu teks sehingga mampu mendorong siswa untuk berpikir tentang pesan yang terkandung di dalam teks bacaan (Karakaita Putri, 2019). Untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan media sebagai alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran (Budiarti, 2016). Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media video animasi. Putri (dalam Batubara & Ariani, 2016) pembelajaran yang dilakukan dengan media video efektif membuat anak bisa menerima pembelajaran yang diberikan kepadanya.

Sejalan dengan penelitian (Ponza, 2018) tentang pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas iv di sekolah dasar. Dengan hasil penelitian bahwa video animasi yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Saran dari penelitian ini adalah agar guru memanfaatkan video animasi pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan diperoleh  $t_{hitung} = 20,88$ , lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu 2,00 serta terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran. Media itu diharapkan dapat menghadirkan konsep pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret dan nyata sehingga mudah dimengerti dan dipahami siswa (Widiyasanti et al., 2018). Penelitian ini menguatkan penelitian sebelumnya yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dengan menggunakan Strategi *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA) (Kurniawan, 2016). Dengan hasil

penelitian bahwa strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri 03 Malangjiwan, Colomadu, Karang-anyar tahun ajaran 2013/2014.

Media video animasi adalah media yang dapat mempermudah penyampaian informasi atau pesan kepada siswa. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Munir (dalam Awalia, 2019) bahwa salah satu manfaat dari penggunaan media video yaitu dapat mempermudah penyajian materi secara efektif dan efisien. Penggunaan video dalam pembelajaran dapat membawa siswa pada situasi nyata sehingga siswa dapat memahami materi secara konkret. Dengan menggunakan video animasi maka siswa akan mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran sehingga pengalaman siswa yang semula abstrak akan berubah menjadi lebih konkret sehingga minat belajar akan terus timbul pada diri siswa. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui rancang bangun serta hasil kelayakan media video animasi Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman dengan Strategi *Directed Reading Thinking Activity (DRTA)* Pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

## 2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan berupa pengembangan produk berupa media *video animasi* berorientasi membaca pemahaman menggunakan model pengembangan produk *ADDIE* yang terdiri atas 5 tahapan yang meliputi tahap analisis (*analyze*), tahap Perancangan (*design*), tahap Pengembangan (*development*), tahap Implementasi (*implementation*) dan tahap Evaluasi (*Evaluasi*). Model *ADDIE* yang digunakan ini merupakan salah satu model yang dikembangkan secara terstruktur dalam rangka pemecahan masalah yang terjadi dalam proses belajar sehingga sesuai dengan karakteristik dari siswa (Tegeh, dkk, 2014).

Subjek dalam penelitian ini adalah validasi produk dalam penelitian dilakukan oleh para ahli yakni ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran dengan tujuan untuk memperoleh saran, masukan dan komentar yang akan dijadikan acuan untuk dapat menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. Validasi media video animasi yang dilakukan oleh ahli isi mata pelajaran, validasi oleh ahli desain pembelajaran dan validasi media pembelajaran oleh ahli media pembelajaran. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yakni menggunakan metode wawancara, observasi dan kuisioner/angket dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Berikut ini akan disajikan tabel kisi-kisi instrumen ahli isi materi pelajaran, instrumen ahli desain pembelajarn, ahli media pembelajaran dan uji coba perorangan.

**Tabel 1.** Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Kurikulum	a) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1	3
		b) Kesesuaian materi dengan indikator	2	
		c) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	
		d) Kecakupan materi	4	
2	Materi	e) Ketepatan materi	5	6
		f) Kemenarikan materi	6	
		g) Kesusaian materi dengan situasi siswa	7	
		h) Materinya mudah dipahami	8	
		i) Penggunaan bahasa yang tepat	9	
3	Evaluasi	j) Kesesuaian evaluasi dengan materi	10	1
<b>Jumlah</b>				10

Sumber: Suartama (2016)

**Tabel 2.** Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Ketepatan	a) Kesusaian video dengan karakteristik siswa	1	4
		b) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2	
		c) Materi dalam video pembelajaran dikemas secara runtut	3	
		d) Tujuan pembelajaran sesuai dengan	4	

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
		format ABCD		
2	Kejelasan	e) Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa.	5	3
		f) Kejelasan uraian dan pembahasan	6	
		g) Kejelasan konten yang disediakan	7	
3	Minat/Perhatian	h) Video memotivasi minat belajar	8	2
		i) Meningkatkan perhatian siswa pada pembelajaran	9	
4	Kualitas tes dan penilaiannya	j) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	10	1
5	Dapat memberikan dampak bagi siswa	k) Memudahkan pemahaman siswa terhadap materi	11	1
3	Desain Pesan	l) Warna gambar nyaman di pandang	12	2
		m) Ketepatan ilustrasi pada deskripsi	13	
<b>Jumlah</b>				<b>13</b>

Sumber: Supriatna dan Mochamad (2009)

**Tabel 03.** Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan	a) Keterbacaan teks	1	
		b) Penggunaan gambar mendukung materi pembelajaran	2	
		c) Penggunaan jenis huruf dan ukuran huruf	3	
		d) Penempatan gambar yang tepat	4	
		e) Penggunaan jarak baris dan karakter	5	
		f) Komposisi yang digunakan dalam video	6	
		g) Pemilihan warna dengan kombinasi yang tepat	7	14
		h) Ketepatan musik latar	8	
		i) Penggunaan narasi yang sesuai	9	
		j) Kemenarikan cover CD untuk mengemas video	10	
		k) Kesesuaian cover CD terhadap isi atau konten	11	
		l) Kejelasan suara presenter dalam video	12	
		m) Kesesuaian video dengan isi	13	
		n) Kejelasan suara narator dalam video	14	
2	Pengoperasian	o) Media dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar	15	2
		p) Durasi waktu video yang efektif untuk belajar siswa	16	
<b>Jumlah</b>				<b>16</b>

Sumber: Suartama (2016)

**Tabel 4.** Kisi-kisi Instrumen UjiCoba Perorangan

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Desain media	a) Kualitas tampilan	1	
		b) Penggunaan animasi yang tepat	2	3
		c) Audio	3	
2	Materi	d) Materinya mudah dipahami	4	
		e) Penggunaan bahasa yang tepat	5	2
		f) Media yang digunakan dapat membangkitkan motivasi siswa	6	
3	Pengoperasian	g) Kemudahan menggunakan media	7,8	4
		h) Media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi	9	
4	Evaluasi	i) Kesesuaian evaluasi dengan materi	10	1
<b>Jumlah</b>				<b>10</b>

Sumber: Suartama, 2016

Validasi produk dalam penelitian dilakukan oleh para ahli yakni ahli isi pembelajaran yang dilakukan oleh seorang dosen yang berkompeten di bidang mata pelajaran Bahasa Indonesia, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran dilakukan oleh seorang dosen teknologi pembelajaran yang berkompeten pada bidang media pembelajaran dengan tujuan untuk memperoleh saran, masukan dan komentar yang akan dijadikan acuan untuk dapat menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. Validasi media video animasi yang dilakukan oleh ahli isi mata pelajaran, validasi oleh ahli desain pembelajaran dan validasi media pembelajaran oleh ahli media pembelajaran. Analisis validasi dilakukan dengan menggunakan skala tipe rating scale. Setelah diperoleh persentase dari hasil uji, maka persentase tersebut akan dikonversi dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5 yang tersaji pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Konversi tingkat pencapaian skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Predikat	Keterangan
90-100 %	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89 %	Baik	Sedikit direvisi
65-74 %	Cukup baik	Direvisi secukupnya
55-64 %	Kurang baik	Banyak hal yang direvisi
1-54 %	Sangat kurang baik	Diulangi membuat produk

**Hasil**

Vidio animasi berorientasi pada pemahaman dengan strategi *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA) Pada Muatan Bahasa Indonesia ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan. Tahap pertama, yakni tahap analisis (*analyze*). Dalam penelitian ini terdapat 3 jenis analisis yaitu analisis kebutuhan dimana pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan siswa dalam proses pembelajaran, analisis konten dilakukan untuk mengetahui materi yang akan digunakan serta melakukan analisis kompetensi dasar dan indikator untuk mengetahui kompetensi yang harus dicapai siswa pada saat pembelajaran. Setiap tahapan tersebut dilakukan dengan kegiatan observasi dan wawancara bersama guru kelas IV SD dengan tujuan untuk mengetahui kendala yang dihadapi oleh sekolah terkait dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan sehingga peneliti menemukan bahwa media yang cocok untuk di kembangkan ialah media video animasi. Tahap kedua, yakni tahap perancangan (*design*). Pada tahap perancangan dilakukan merancang produk berdasarkan storyboard, merancang RPP dan naskah video. Storyboard merupakan sketsa gambar digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan isi dari media video animasi dengan memperhatikan alur cerita yang ada dalam sebuah naskah (Sauri, 2019). Aplikasi yang digunakan pada tahap perancangan ini ialah Powerpoint 2019 sebagai software utama dan dibantu dengan beberapa program lainnya seperti *Microsoft Word 2007*, VN video editor dan *Adobe Photoshop CS6*.



**Gambar 1.** Perancangan Tulisan dan Tata Letak



**Gambar 2.** Perancangan Gambar

Tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan (*development*). Tahap pengembangan dilakukan kegiatan memproduksi media yang dikembangkan dari Storyboard naskah video menjadi produk yang berbentuk video animasi dengan memperhatikan beberapa hal seperti gambar, materi pembelajaran dan bahasa yang digunakan dan tampilan dalam video agar media yang dikembangkan terlihat lebih menarik. Dalam tahap ini dilakukan juga penambahan musik dan juga *finishing* agar video pembelajaran menarik untuk dilihat. Kegiatan berikut dalam tahap pengembangan adalah kegiatan memvalidasi draft produk pengembangan dan revisi sesuai masukan para ahli.

Tahap keempat, yaitu Implementasi (*Implementation*). Tahap implementasi ini bertujuan untuk menerapkan efisiensi dan efektivitas produk yang telah dikembangkan pada uji kelompok kecil dan uji lapangan. Namun dalam pada penelitian ini tahap implementasi tidak dapat dilakukan karena kondisi pandemi covid-19 yang tidak memungkinkan untuk melibatkan banyak siswa dalam penelitian. Tahap kelima, yaitu tahap evaluasi (*Evaluation*). Evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah evaluasi formatif, yang dilakukan sebagai upaya revisi dan penyempurnaan produk berdasarkan hasil revisi dari para ahli meliputi; ahli materi pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan siswa dalam uji coba perorangan. Hasil validitas pengembangan video pembelajaran menurut uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dilihat pada Tabel 2

**Tabel 2.** Persentase Hasil Validitas Pengembangan Video Animasi

Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Keterangan
Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	87 %	Baik
Uji Ahli Desain Pembelajaran	90 %	Sangat Baik
Uji Ahli Media Pembelajaran	91 %	Sangat baik
Uji Coba Perorangan	93 %	Sangat baik

Berdasarkan uraian yang terdapat pada tabel diatas, bahwa hasil validitas pengembangan video animasi yang ditelaah dilakukan memperoleh persentase baik dan sangat baik. Hasil penilaian ahli isi mata pelajaran memperoleh persentase 87% dengan kualifikasi baik sehingga berdasarkan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5 diperlukannya sedikit revisi sebagai penyempurnaan produk. Selanjutnya pada ahli desain pembelajaran memperoleh hasil persentase 90% dengan kulaifikasi sangat baik dan tidak diperlukannya untuk melakukan revisi. Uji ahli media pembelajaran memperoleh hasil 91% dengan kualifikasi sangat baik sehingga tidak diperlukannya untuk melakukan revisi. Uji coba pengguna dilakukan pada tahap uji coba perorangan dengan melibatkan 3 orang siswa kelas IV dengan memperoleh hasil uji coba 93% dengan kualifikasi sangat baik.

## Pembahasan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan ialah media video animasi berorientasi membaca pemahaman untuk siswa kelas IV SD. Video animasi ini dikembangkan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran ditengah pandemi covid-19. Masalah tersebut adalah kurangnya media dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran. Pada era berkembangnya teknologi ini, berbagai macam bentuk media, alat, dan bahan dalam digital berkembang pesat. Bahkan bentuk pembelajaran pun dilakukan dalam bentuk virtual/daring. Pembelajaran daring dapat dijadikan solusi pembelajaran jarak jauh ketika terjadi bencana alam (Syarifudin, 2020).

Berdasarkan perolehan hasil maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi berorientasi membaca pemahaman pada siswa kelas IV khususnya pada muatan Bahasa Indonesia layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu pertama, kualitas video animasi yang meliputi materi disampaikan sudah sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar serta sesuai dengan RPP yang telah dirancang serta sudah mengaitkan pembelajaran sebelumnya sehingga siswa bisa mengingat pembelajaran sebelumnya. Sebuah pembelajaran yang baik, justru bertolak dari tujuan yang jelas. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hastari et al., (2019) bahwa tujuan yang jelas, akan menjadi acuan dalam setiap proses pembelajaran yang dilangsungkan, demikian pula sebaliknya. Penggunaan video dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman baru kepada siswa. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Munir (dalam Awalia, dkk, 2019) bahwa salah satu manfaat dari penggunaan media video yaitu dapat mempermudah penyajian materi secara efektif dan efesien.

Kedua, desain dari media yang telah dikembangkan. Mendesain suatu pembelajaran merupakan suatu kewajiban seorang pendidik. Desain pembelajaran harus disesuaikan dengan keadaan peserta didik (Nehru & Syarkowi, 2017). Desain media ini dikatakan sangat baik karena aspek perumusan dan tujuan pembelajaran sudah dikembangkan berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar. selain itu terdapat kelebihan dari media yang dikembangkan ialah media video animasi dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widiasih et al., (2018) bahwa Penggunaan media dalam pemebelajaran harus sesuai sehingga dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan siswa dalam kegiatan belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi serta bersungguh-sungguh dan bersemangat dalam belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Ketiga, dilihat dari produk video animasi. Produk video animasi selalu memperhatikan pada prinsip desain pesan. Hal tersebut terlihat pada penggunaan jenis huruf dan ukuran huruf 14 *points* yang

dapat dilihat jelas oleh siswa sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi. Selain itu, pewarnaan yang digunakan dalam video animasi tidaklah monoton melainkan menggunakan warna-warna yang berbeda dalam setiap materinya agar siswa tidak merasa jenuh dengan penampilan video animasi yang disismaknya. Karena video pembelajaran ditambahkan dengan backsound musik yang mampu menarik perhatian dalam pembelajaran. Dengan adanya penambahan musik dalam media video akan mampu menarik perhatian siswa untuk menyimak pelajaran yang diberikan (Wisada et al., 2019). Media video pembelajaran akan menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa untuk lebih termotivasi dan proses pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memperoleh informasi mengenai materi yang diajarkan (Sulistiyowati & Kristanto, 2013). Penggunaan video dalam pembelajaran dapat membawa siswa pada situasi nyata sehingga siswa dapat memahami materi secara konkret. Dengan disertakannya penayangan video cerita semut dan belalang siswa akan mendapatkan gambar yang jelas mengenai jalan cerita yang disampaikan secara konkret. Produk yang dikembangkan oleh peneliti ialah video animasi.

Sejalan dengan penelitian Ponza (2018) tentang pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas iv di sekolah dasar. Dengan hasil penelitian bahwa video animasi yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Saran dari penelitian ini adalah agar guru memanfaatkan video animasi pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan diperoleh  $t_{hitung} = 20,88$ , lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu 2,00 serta terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran. Media itu diharapkan dapat menghadirkan konsep pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret dan nyata sehingga mudah dimengerti dan dipahami siswa (Widiyasanti et al., 2018). Penelitian yang dilakukan Kurniawan (2016) dalam penelitian Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Dengan Menggunakan Strategi *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA). Dengan hasil penelitian bahwa strategi *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA) dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri 03 Malangjiwan, Colomadu, Karang-anyar tahun ajaran 2013/2014. Temuan dalam penelitian ini memberikan implikasi dalam dunia pendidikan yakni untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan sehingga siswa akan lebih mudah untuk belajar membaca.

### 3. Simpulan

Media video animasi berorientasi membaca pemahaman yang dikembangkan dalam penelitian ini berada dalam kategori layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia. Berdasarkan validasi dari ahli isi materi pembelajaran terdapat kategori baik, ahli desain pembelajaran dalam kategori sangat baik, ahli media pembelajaran dengan kategori sangat baik serta persentase yang diperoleh dari hasil uji perorangan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar yaitu kategori sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa media video animasi berorientasi membaca pemahaman pada siswa kelas IV khususnya pada muatan Bahasa Indonesia dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media video animasi berorientasi membaca pemahaman pada siswa kelas IV khususnya pada muatan Bahasa Indonesia diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar secara mandiri di masa pandemi covid-19.

### Daftar Rujukan

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict "Kahoot" Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Pkn*, 6(2), 208–216. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>.
- Anzar, S. F., & Mardhatillah. (2017). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016. *Bina Gogik*, 4(1 Maret 2017), 53–64.
- Ariawan, V. A. N., Utami, N. T., & Rahman, R. (2018). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Melalui Implementasi Model CIRC Berbantuan Media Cetak. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 1(2), 95–104. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v1i2.3529>.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i1.741>

- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>.
- Bunadi, Ni Made Rusni, Sutama, I. M., & Sutresna, I. B. (2014). Penerapan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerpen Siswa Kelas VII E SMP Negeri Kubutambahan. *Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Volume 2*.
- Hastari, G. A. W., Agung, A. A. G., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Modul Elektronik Berpendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Viii Sekolah Menengah Pertama. *EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7, 33–43.
- Jainiyah, S. (2015). Penerapan Strategi Direct Reading Thinking Activity (Drta) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Tema Berbagai Pekerjaan Siswa Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 253582.
- Karakaita Putri, P. N. A., Arini, N. W., & Sumantri, M. (2019). Pengaruh Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 158. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17762>.
- Maulana, P., & Ikhsan, M. H. (2017). Efektivitas Strategi Directed Reading Thinking Activity (Drta) Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Karya Sastra Dan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Sebelas April*, 1(1), 1–14.
- Muhammad Yusuf Kurniawan, St. Y. Slamet, M. S. (2016). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Dengan Menggunakan Strategi Directed Reading Thinking Activity (Drta). *Jurnal Didaktika Dwijaya Indria*, 4(4), 1–6.
- Nehru, N., & Syarkowi, A. (2017). Analisis Desain Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Sains Berdasarkan Profil Penalaran Ilmiah. *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 2(1), 20–24. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v2i1.4867>.
- Nirmala, S. D. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Se-Gugus 2 Purwasari Dalam Membaca Pemahaman Melalui Model Fives Dan Model Guided Reading. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 44–58. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v10i2.3889>.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>.
- Purnomo, B. H. (2011). Metode dan Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 251–256.
- Putra, I. G. L. A. K., Tastra, I. D. K., & Suwatra, I. I. W. (2014). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN 1 Selat. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–10.
- Sauri, F. S. (2019). *Perancangan Storyboard Dalam Film Animasi 3d " Sons Of Pandawa " Storyboard Design In 3d Animation Film " SONS OF PANDAWA " Keywords : Storyboard , Adaptation , Puppet Figure , 3D Animation Film*. 6(2), 1672–1680.
- Sulistiyowati, T., & Kristanto, A. (2013). Pengembangan Media Video Animasi Tentang Pembentukan Tanah Bagi Siswa Kelas V SD Ngeri Singowangi Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Suwandayani, B. I. (2018). Analisis Perencanaan Pembelajaran Tematik Pada Kurikulum 2013 di SD Negeri Kauman I Malang. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 78–88. <https://doi.org/10.30651/else.v2i1.1214>.
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 208–216.
- Untari, M. F. A., & Saputra, A. A. (2016). Keefektifan Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas Iv Sd. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 29–39. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i1.2354>.

- Widiasih, R., Widodo, J., & Kartini, T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11(2), 103. <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6454>.
- Widiyasanti, M., Proketen, S. D., & Yogyakarta, N. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.