

P-ISSN ---- ----

E-ISSN ---- ----



**Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan**

Volume 1, Nomor 1, September 2020

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN PADA  
SISWA KELAS 1/A SD NEGERI 32 BANDA ACEH**

**Elysa Wulandari, Cut Marlina, dan Ully Muzakir**  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh  
Email: elysawd28@gmail.com

**ABSTRAK**

Membaca merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, karena membaca tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi berfungsi sebagai alat untuk memperluas pengetahuan bahasa seseorang. Oleh karena itu, perlu adanya keterampilan membaca permulaan yang harus dimiliki anak usia dini. Maka, dilakukan Penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1/A SD Negeri 32 Banda Aceh. Penelitian ini mengacu pada pendekatan kuantitatif. Langkah penelitian menggunakan beberapa Teknik pengumpulan data, yaitu ; (1) teknik lisan (post test/pre-test) ; (2) dokumentasi. Serta Teknik analisis data, yaitu ; (1) rumus distribusi frekuensi ; (2) uji rata-rata ; (3) rumus simpangan baku ; (4) uji normalis data ; (5) uji hipotesis. Berdasarkan hasil pengolahan data, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan media video animasi berpengaruh terhadap peningkatan membaca permulaan siswa, yang dibuktikan dengan nilai rata-rata sebelum penerapan media video animasi 73,3448 meningkat menjadi 81,328 setelah penerapan media video animasi. Hasil ini juga diperkuat oleh hasil pengujian hipotesis yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,893 > 2,052$ ), dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berpengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1/A SD Negeri 32 Banda Aceh.

**Kata Kunci :** Video Animasi, Keterampilan Membaca

**ABSTRACT**

*Reading is an important activity in everyday life, because reading is not only to obtain information, but serves as a tool to expand one's language knowledge. Therefore, there is a need for early reading skills that must be possessed by early childhood. Then, research was conducted to find out the effect of the use of video animation media in improving initial reading skills in grade 1 / A students of public primary school 32 Banda Aceh. This research refers to a quantitative approach. The research step uses several data collection techniques, namely; (1) oral techniques (post test / pre-test); (2) documentation. And data analysis techniques, namely; (1) frequency distribution rumus; (2) average test; (3) standard deviation formula; (4) data normalist test; (5) hypothesis testing. Based on the results of data processing, researchers can conclude that the application of animated video media has an effect on increasing students' reading reading, as evidenced by the average value before the application of animated video media 73,3448 increased to 81,328 after the*

*application of animated video media. This result is also strengthened by the results of testing the hypothesis that is  $t_{count} > t_{table}$  (2.893 > 2.052), thus  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So it can be concluded that the animation video learning media influences the reading skills of the beginning of grade 1 / A students of public primary school 32 Banda Aceh.*

**Keywords :** *Animated Video, Reading Skills*

## **PENDAHULUAN**

Pada era globalisasi seperti sekarang ini telah terjadi kemajuan yang sangat pesat pada bidang teknologi dan komunikasi. Kemampuan tersebut menuntut dukungan keterampilan membaca. Sebagaimana dalam Farida Rahim (2008: 1) menyatakan bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut terciptanya masyarakat yang gemar membaca. Oleh karena itu, perlu adanya keterampilan membaca permulaan yang harus dimiliki anak usia dini.

Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia diajarkan tentang keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Keterampilan berbahasa tersebut tidak hanya digunakan dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia, akan tetapi digunakan juga untuk mempelajari bidang mata pelajaran yang lain. Tanpa memahami keterampilan berbahasa tersebut, tidak mungkin dapat memahami mata pelajaran yang lain dengan baik.

Salah satu keterampilan berbahasa adalah keterampilan membaca. Di dalam keterampilan membaca antara lain mempelajari tentang membaca permulaan. "Membaca permulaan adalah pengajaran membaca awal yang diberikan kepada siswa kelas I dengan tujuan agar siswa terampil membaca serta mengembangkan pengetahuan bahasa dan keterampilan berbahasa guna menghadapi kelas berikutnya". Keterampilan membaca permulaan sangat perlu untuk diteliti karena dengan meneliti, kita dapat mengetahui dengan pasti seberapa jauh keterampilan membaca permulaan yang dimiliki oleh siswa

Membaca merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, karena membaca tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi berfungsi sebagai alat untuk memperluas pengetahuan bahasa seseorang. Dengan demikian, anak sejak kelas awal SD/MI perlu memperoleh latihan membaca dengan baik khususnya membaca permulaan. Membaca adalah proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis (Tarigan dalam Taufina, 2016: 155).

Menurut steimberg dalam Amelia dkk, 2017, Jurnal Buah Hati Volume 4 No.2: 88, membaca permulaan adalah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak pra sekolah. Pada tahap pra membaca kepada anak diajarkan: (a) sikap duduk yang baik pada waktu membaca, (b) cara meletakkan buku dimeja, (c) cara memegang buku, (d) cara membuka dan membalikkan halaman buku, (e) melihat dan memperhatikan tulisan. Pada tahap membaca permulaan dititik beratkan pada aspek-aspek yang bersifat teknis seperti : 1) ketepatan menyuarakan tulisan, 2) lafal, 3) dan intonasi yang wajar (Amelia dkk, 2017, Jurnal Buah Hati Volume 4 No.2: 88).

Keterampilan membaca permulaan sebagai salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dimiliki oleh siswa Sekolah Dasar kelas I. Peranan pengajaran bahasa Indonesia khususnya pengajaran membaca di Sekolah Dasar menjadi sangat penting karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di Sekolah Dasar. Keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan keterampilan membaca mereka. Siswa yang tidak terampil membaca dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penelitian relevan "Penggunaan Multimedia dan Animasi Interaktif Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa" karya Andriany. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia dan animasi interaktif pada keterampilan membaca dini pada anak usia dini. Penelitian ini dilakukan di TK Labschool FIP UMJ DAN TK Ketilang yang melibatkan 60 siswa kelompok TK B. metode penelitian menggunakan statistic desain penelitian eksperimental dengan perlakuan 2x2 dengan desain level. Hasil analisis statistic regresi berganda membuktikan bahwa multimedia dan animasi interaktif memiliki efek positif dan signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil analisis statistic regresi berganda membuktikan bahwa multimedia memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan membaca awal, artinya multimedia dan animasi secara bersama-sama(simultan) mempengaruhi keterampilan membaca awal. "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pemamfaatan Multimedia" karya Joe Lioe Tjoe *jurnal pendidikan anak usia dini*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses intruksi membaca melalui multimedia dikelas secara klasikal dan apakah setiap kenaikan kemampuan membaca awal siswa TK B setelah memberikan kegiatan membaca melalui pembelajaran multimedia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari empat langkah: a) perencanaan, b) tindakan, c) Observasi, dan d) refleksi yang dikembangkan lagi oleh Jamaris dengan menambahkan pengamatan awal sebagai pembandingan setelah pengamatan tindakan dilakukan, sehingga target persentase prestasi belajar dapat diukur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca awal TK B meningkat melalui pemamfaatan multimedia. Proses pembelajaran melalui multimedia terdiri dari huruf membaca, kata-kata dan kalimat sederhana dengan menggunakan variasi yang menarik dari metode dan strategi pengajaran.

Dari beberapa rujukan jurnal nasional dan journal internasional dalam kenyataannya, keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas I/A SD Negeri 32 Banda Aceh, Kecamatan kuta alam, Beurawe masih rendah. Rendahnya keterampilan membaca permulaan dapat disebabkan dari berbagai sebab. Berdasarkan hasil pengamatan dari siswa bahwa pelajaran bahasa Indonesia kurang menarik dan membosankan. Hal tersebut membuat siswa kurang serius dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia.

Dipandang dari segi guru, kurangnya keterampilan membaca permulaan disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru hanya ceramah kepada siswa. Hal lain dapat disebabkan karena guru kurang tepat dalam penggunaan media. Apabila hal ini dibiarkan dampaknya anak akan mengalami kesulitan dalam pembelajaran di kelas selanjutnya. Bila masalah ini tidak ditingkatkan maka anak akan kesulitan dalam

memahami sumber belajar yang berupa tulisan. Banyak cara salah satunya yang dapat digunakan peneliti untuk menggali informasi berupa tulisan dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan antara lain dengan menggunakan media video animasi.

Media yang dapat digunakan untuk pembelajaran pendidikan cukup banyak, dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Salah satu media yang dapat menarik perhatian siswa pada materi “perhatikan huruf vokal” adalah media pembelajaran video animasi berjudul “pengenalan huruf vokal”. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dikelas ternyata dapat menyenangkan karena melibatkan tokoh-tokoh atau karakter yang lucu. Penggunaan media video animasi ini adalah mengkongkretkan pembelajaran yang masih bersifat abstrak yang tidak bisa diperlihatkan secara nyata, karena pada usia di sekolah dasar anak masih dalam tahap operasional kongkret.

Penggunaan media video animasi harus mampu memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan harus sesuai dengan usia siswa. Dengan menggunakan media video animasi pada pembelajaran membaca permulaan diharapkan perhatian siswa lebih terfokus dan siswa lebih tertarik sehingga akan memberikan pengalaman yang nyata. Selain itu media video animasi dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran membaca permulaan dan melatih siswa lebih berpikir aktif, kreatif serta melatih siswa untuk lebih mudah dan cepat dalam belajar membaca permulaan. Misalnya jika akan menjelaskan tentang tema permainan maka dapat mempersiapkan dan menyajikan media gambar yang menarik yang sesuai dengan tema tersebut, contohnya anak sedang bermain bersama-sama, dengan media yang menarik, siswa akan lebih tertarik sehingga konsentrasi siswa terfokus pada materi membaca permulaan, apabila siswa sudah tertarik dengan media video animasi tersebut, siswa akan lebih mudah mengerti dan memahami pada materi membaca permulaan sehingga dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan.

Dalam pembelajaran membaca permulaan yang digunakan antara lain:

a. Metode Eja

Pembelajaran membaca permulaan dengan metode ini memulai pengajarannya dengan mengenalkannya huruf-huruf secara dilafalkan anak sesuai bunyinya menurut abjad. Setelah melalui tahapan ini, para siswa diajak untuk berkenalan dengan suku kata dengan merangkaikan beberapa huruf yang sudah dikenalnya.

Misalnya : 1) b, a – ba (dibaca be. a – ba), 2) d, u – du (dibaca de. u – du), 3) ba – du (dilafalkan badu), 4) b, u, k, u menjadi b.u – d.u (dibaca be. u – bu), 5) k. u – ku (dibaca ka. su – ku).

b. Metode Bunyi dan Abjad

Proses pembelajaran membaca permulaan dengan metode bunyi hampir sama dengan metode eja, hanya saja perbedaannya terletak pada sistem pelafalan abjad atau huruf.

Misalnya : 1) huruf b dilafalkan /beh/, 2) d dilafalkan /beh/, 3) c dilafalkan /ceh/, 4) g dilafalkan /geh/, 5) p dilafalkan /peh/ dan sebagainya. Dengan demikian kata “nani” dieja menjadi:

En. a – na En. i – ni dibaca Na – ni

Perbedaan metode eja dengan metode ini terletak pada atau sistem pembacaan (pelafalan) abjad. Beda antara metode abjad, huruf diucapkan sebagai abjad, sedangkan pada metode bunyi huruf diucapkan sebagai bunyi.

#### c. Metode Suku Kata dan Metode Kata

Proses pembelajaran membaca permulaan dengan metode ini diawali dengan pengenalan suku kata seperti ba, bi, bu, be, bo, ca, ci, cu, ce, co, da, di, du, de, do dan seterusnya. Suku-suku kata tersebut kemudian dirangkai menjadi kata-kata bermakna. Contoh lainnya adalah: 1) ka - ki ku - da, 2) Cu -ci ka -ki, 3) Ba - ca bu - ku (dan seterusnya).

Beberapa karya serupa yang pernah diteliti rujukan dari 10 journal Nasional antara lain "Penggunaan Multimedia dan Animasi Interaktif Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah" karya A Andriyani dkk, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pemamfaatan Media" karya JL Tjoe, "Media Video Animasi Kartun Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunarungu Kelas D-1 Slb-B Yrtrw" oleh D Susanti, "Penggunaan Media Kartu Huruf dan Kartu Kata Melalui Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Sudimoro " karya NF Fitryah, "Penggunaan Media Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana" karya LH Hadian, "Pemamfaatan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Tulusrejo V Kecamatan Lowokwaru Kota Malang" karya S Wahyuningsih, "Penerpan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDLB Autis Laboratorium UM/Santi" karya Lia Yuliati, "Penggunaan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Sanggeng 01 Kecamatan Sumberpucung" karya NJ Rahmadhani, "Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Big Book Multiple Activites Pada Siswa Kelas 1 SDN Madyopuro 2 Malang" karya S Anggraeni, "Pembelajaran Membaca Permulaan Melalui Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 MI Nurul Burhan Lumbang" karya W Nursiswati, dan 2 journal internasional antara lain "Penggunaan Multimedia dan Animasi Interaktif Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa" karya A Andriany,

#### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Langkah awal yang harus dilakukan oleh peneliti adalah mengetahui dan menentukan metode yang digunakan dalam penelitian, karena metode penelitian akan memberikan langkah-langkah dalam menentukan penelitian. Rancangan penelitian yang akan dilakukan yaitu dengan perlakuan eksperimen

Sampel dari penelitian ini terdiri dari satu kelas yaitu kelas I/A yang berjumlah 29 siswa. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Zainal Arifin (2012:221) menyebutkan *purposive sampling* adalah suatu cara pengambilan sampel yang berdasarkan pada pertimbangan dan tujuan tertentu. Serta berdasarkan ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut, maka peneliti menentukan sampel siswa di kelas I/A. Hal ini dikarenakan peneliti bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan

media video animasi dan siswa belum mencapai hasil belajar yang baik masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

ada beberapa teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes lisan

Tes lisan merupakan salah satu cara untuk menaksir besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung. Pada penelitian ini, tes yang digunakan adalah pre-test dan post-test. Tes awal diberikan sebelum media video animasi dimulai sedangkan tes akhir diberikan ketika akhir pembelajaran yang bertujuan untuk melihat keterampilan membaca permulaan siswa dengan media video animasi. Pre-test merupakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran dimulai, tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan. Teknik pengumpulan data merupakan kegiatan untuk memperoleh data yang dapat dilakukan menggunakan instrumen dengan tujuan untuk memperoleh data agar memudahkan dalam melakukan pengolahan data.

2. Dokumentasi

Dokumen merupakan data yang fakta dan data yang tersimpan dalam berbagai bahan, yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu sehingga memungkinkan bagi peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi sebagai penguat data observasi dan tes lisan dalam memeriksa keabsahan data, interpretasi dan kesimpulan.

Metode ini digunakan oleh peneliti karena dapat melengkapi dan menguatkan data-data yang sudah diperoleh mengenai keterampilan membaca permulaan siswa. Teknik dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa data jumlah siswa kelas 1/a di SD Negeri 32 Banda Aceh dan pengambilan foto kegiatan siswa dan guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Untuk menganalisis nilai yang diperoleh siswa peneliti menggunakan rumus dibawah ini :

1. Rumus distribusi frekuensi

- a. Rumus mencari nilai terbesar dan terkecil menggunakan rumus :

Nilai terbesar =MAX(pretest) / =MAX(posttest)

Nilai terkecil =MIN(pretest) / =MIN(posttest)

- b. Rumus rentang :

R = Nilai terbesar - nilai terkecil

- c. Rumus banyak kelas :

Banyak kelas (K) =  $1 + (3,3) \log n$

- d. Rumus panjang kelas interval :

Panjang kelas interval (P) =  $\frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$

2. Uji rata-rata (mean)

$$\bar{x}_1 = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

3. Rumus simpangan baku (standar deviasi)

$$SD = \sqrt{\frac{n(\sum f_{ixi}^2) - (\sum f_{ixi})^2}{n(n-1)}}$$

#### 4. Uji Normalitas Data

Untuk menguji normalitas data di perlakukan data dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data digunakan Liliefors rumus sebagai berikut :

$$z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s} \quad (\text{Menurut Sudjana, 2005: 466}).$$

Keterangan :

$z_i$  : Liliefors

$x_i$  : data / nilai

$\bar{x}$  : rata - rata (mean)

$s$  : standar deviasi

kriteria :

- Jika Lhitung, < L tabel maka terima Ho dan tolak Hi
- Jika Lhitung, > L tabel maka tolak Ho dan terima Hi \

Pengelolaan data dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus statistika yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1/A SD Negeri 32 Banda Aceh.

Setelah semua hasil tes dikumpulkan maka data tersebut dianalisis atau diolah menggunakan statistik uji t-test sesuai dengan rumus yang dikemukakan (Sugiyono, 2013). Sebagai langkah untuk mengolah data, maka digunakan rumus t-test sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X} - \mu}{s/\sqrt{n}}$$

Keterangan rumus :

$\bar{x}$  : nilai rata-rata

$\mu$  : nilai yang dihipotesiskan (KKM)

$s$  : standar deviasi (simpangan baku)

$n$  : jumlah sampel

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji pihak kanan, dengan taraf signifikan = 0,05. Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho :  $\mu = \mu_0$  Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Tidak Berpengaruh Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1/A SD Negeri 32 Banda Aceh.

Ha :  $\mu \neq \mu_0$  Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berpengaruh Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1/A SD Negeri 32 Banda Aceh.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Liliefors. Hasil analisis uji normalitas data pretest disajikan pada Tabel 4.4.

**Tabel 4.4** Uji Normalitas Data Pretest

No.	$X_i$	$X$	$Z_i$	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$ F(Z_i)-S(Z_i) $
1	48	-25,343	-1,5268	0,06341	0,03448	0,02892462
2	50	-23,343	-1,4063	0,07982	0,06897	0,01085303
3	52	-21,343	-1,2858	0,09926	0,10345	0,00419226
4	53	-20,343	-1,2256	0,11018	0,13793	0,02774832
5	57	-16,343	-0,9846	0,16242	0,17241	0,00999749
6	58	-15,343	-0,9243	0,17766	0,2069	0,02923933
7	58	-15,343	-0,9243	0,17766	0,24138	0,06372209
8	60	-13,343	-0,8038	0,21074	0,27586	0,06511721
9	62	-11,343	-0,6833	0,24719	0,31034	0,06315156
10	62	-11,343	-0,6833	0,24719	0,34483	0,09763432
11	63	-10,343	-0,6231	0,26661	0,37931	0,11270203
12	63	-10,343	-0,6231	0,26661	0,41379	0,14718479
13	63	-10,343	-0,6231	0,26661	0,44828	0,18166755
14	73	-0,3428	-0,0206	0,49176	0,48276	0,00900395
15	76	2,65724	0,16009	0,56359	0,51724	0,04635214
16	76	2,65724	0,16009	0,56359	0,55172	0,01186938
17	77	3,65724	0,22033	0,58719	0,58621	0,00098674
18	77	3,65724	0,22033	0,58719	0,62069	0,03349602
19	82	8,65724	0,52156	0,69901	0,65517	0,04383877
20	82	8,65724	0,52156	0,69901	0,68966	0,00935601
21	90	16,6572	1,00352	0,8422	0,72414	0,11805745
22	90	16,6572	1,00352	0,8422	0,75862	0,08357469
23	93	19,6572	1,18426	0,88184	0,7931	0,08874102
24	93	19,6572	1,18426	0,88184	0,82759	0,05425827
25	93	19,6572	1,18426	0,88184	0,86207	0,01977551
26	95	21,6572	1,30475	0,90401	0,89655	0,00745902
27	96	22,6572	1,36499	0,91387	0,93103	0,01716198
28	97	23,6572	1,42524	0,92296	0,96552	0,04256127
29	97	23,6572	1,42524	0,92296	1	0,07704403

Sumber: hasil penelitian 2020

Berdasarkan Tabel 4.4 hasil uji normalitas menunjukkan bahwa skor pretest siswa diperoleh nilai  $L_{hitung} = 0,18167$ . Kemudian diperoleh bahwa nilai  $L_{tabel}$  dengan  $\alpha=5\%$  dan  $n=29$  adalah  $L_{tabel}(0,05;29) = 0,160$ . Dengan demikian, karena  $L_{hitung} = 0,18167$  lebih dari  $L_{tabel}(0,05;29) = 0,160$ , maka data berdistribusi tidak normal.

Hasil uji normalitas posttest disajikan pada Tabel 4.5.

**Tabel 4.5** Uji Normalitas Data Posttest

No.	$X_i$	$X$	$Z_i$	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$ F(Z_i)-S(Z_i) $
1	57	-24,328	-2,0656	0,01943	0,03448	0,0150479



2	65	-16,328	-1,3863	0,08282	0,06897	0,01385829
3	67	-14,328	-1,2165	0,11189	0,10345	0,008446
4	68	-13,328	-1,1316	0,1289	0,13793	0,00903201
5	70	-11,328	-0,9618	0,16807	0,17241	0,00433909
6	70	-11,328	-0,9618	0,16807	0,2069	0,03882185
7	70	-11,328	-0,9618	0,16807	0,24138	0,07330461
8	72	-9,328	-0,792	0,21418	0,27586	0,06167933
9	73	-8,328	-0,7071	0,23976	0,31034	0,07058862
10	73	-8,328	-0,7071	0,23976	0,34483	0,10507138
11	75	-6,328	-0,5373	0,29554	0,37931	0,08377235
12	77	-4,328	-0,3675	0,35664	0,41379	0,05715808
13	77	-4,328	-0,3675	0,35664	0,44828	0,09164084
14	80	-1,328	-0,1128	0,45511	0,48276	0,02764565
15	82	0,672	0,05706	0,52275	0,51724	0,00550833
16	82	0,672	0,05706	0,52275	0,55172	0,02897443
17	83	1,672	0,14196	0,55644	0,58621	0,02976238
18	85	3,672	0,31177	0,62239	0,62069	0,00170282
19	85	3,672	0,31177	0,62239	0,65517	0,03277994
20	87	5,672	0,48158	0,68495	0,68966	0,00470737
21	90	8,672	0,73629	0,76922	0,72414	0,04508625
22	90	8,672	0,73629	0,76922	0,75862	0,01060349
23	93	11,672	0,99101	0,83916	0,7931	0,04605586
24	95	13,672	1,16082	0,87714	0,82759	0,04955586
25	97	15,672	1,33063	0,90834	0,86207	0,04627526
26	98	16,672	1,41553	0,92154	0,89655	0,02499206
27	98	16,672	1,41553	0,92154	0,93103	0,0094907
28	98	16,672	1,41553	0,92154	0,96552	0,04397346
29	100	18,672	1,58534	0,94356	1	0,05644432

Sumber: hasil penelitian 2020

Berdasarkan Tabel 4.5 hasil uji normalitas menunjukkan bahwa skor tes awal siswa diperoleh nilai  $L_{tabel}$  dengan  $\alpha=95\%$  dan  $n=29$  adalah  $L_{tabel} (0,05;29) = 0,160$ . Dengan demikian, karena  $L_{hitung} = 0,10507$  kurang dari  $L_{tabel} (0,05;29) = 0,160$ , maka data berdistribusi normal.

Dengan signifikan 0,05 dengan peluang  $1-\alpha$  derajat kebebasan  $dk = n - 2 = 27$  maka dari tabel distribusi t diperoleh  $t_{0,95(27)} = 2,052$ . Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel} (2,893 > 2,052)$ , dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa kelas I/A SD Negeri 32 Banda Aceh.

Banyak permasalahan yang dihadapi para siswa dalam usaha untuk meningkatkan keterampilan belajarnya, baik timbulnya dari siswa maupun dari guru sendiri. Permasalahan yang timbul dari siswa antara lain : tidak adanya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia, tidak ada ketertarikan dengan media yang

dipakai oleh guru. Sedangkan permasalahan yang timbul dari guru diantaranya adalah pemilihan media yang dipakai tidak menarik dan berlangsung monoton hal ini yang mempengaruhi keterampilan pada siswa.

Pada proses pelaksanaan pembelajaran terdapat beberapa kendala, siswa tidak dapat menonton video animasi menggunakan media video animasi dengan bantuan proyektor apabila pada saat itu sedang mati lampu, oleh karena itu disarankan agar guru menyiapkan media yang bervariasi lain nya seperti media yang tidak menggunakan arus listrik.

Upaya peningkatan keterampilan belajar yang dilakukan dalam penelitian ini dengan menggunakan media pembelajaran video animasi pada materi membaca permulaan pada siswa kelas I/A SD Negeri 32 Banda Aceh. Berdasarkan pengolahan dan analisis data di atas maka penelitian ini menghasilkan keputusan bahwa media pembelajaran video animasi berpengaruh terhadap keterampilan belajar siswa kelas I/A SD 32 Banda Aceh yang salah satunya dibuktikan dengan nilai rata-rata sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran video animasi. Nilai rata-rata siswa sebelum penggunaan media pembelajaran video animasi adalah 73,3448 meningkat menjadi 81,328 setelah penggunaan media pembelajaran video animasi.

Hal ini perlu pengujian terhadap hipotesis yang diajukan dengan taraf signifikan 0,05 dengan peluang  $1-\alpha$  dan derajat kebebasan  $dk = n - 2 = 27$  maka dari tabel distribusi t diperoleh  $t_{0,95(27)} = 2,052$ . Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,893 > 2,052$ ), dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa kelas I/A SD Negeri 32 Banda Aceh.

Media pembelajaran video animasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan kreatif dalam pembelajaran yang berfungsi untuk menghidupkan suasana belajar, mengaktifkan siswa untuk membaca maupun mengingat dan meningkatkan keterampilan siswa terhadap apa yang siswa pelajari melalui media pembelajaran video animasi dan tidak membosankan. Namun dalam pembelajaran menggunakan media video animasi juga terdapat kelebihan dan kekurangan. Sesuai dengan Sumber : Journal Of Mechanical Engineering Education, Vol.1, Juni 2014 pada Tabel 2.3.

Kelebihan	Kekurangan
Memperkecilkan ukuran objek yang secara fisik cukup besar dan sebaliknya.	Memerlukan biaya yang cukup mahal.
Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks.	Memerlukan <i>software</i> khusus untuk membukanya.
Memiliki lebih dari satu media yang <i>konvergen</i> , misalnya menggabungkan unsur <i>audio</i> dan <i>visual</i> .	Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media

	pembelajaran.
Menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajarnya.	Tidak dapat menggambarkan realitas seperti video atau fotografi.
Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.	
Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga penggunaan bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.	

Hasil penelitian ini juga diperkuat Laily Rahmayanti dan Farida Istianah yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-gugus Sukodono Sidoarjo" hasil dari penelitian bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Segugus Sukodono Sidoarjo.

Dari hasil penelitian ini dan didukung oleh penelitian sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi mampu meningkatkan keterampilan siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia maupun IPA. Namun demikian guru atau peneliti perlu menyesuaikan media tersebut dengan kondisi siswa dan sarana prasarana sekolah sehingga media tersebut betul efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil pengolahan data, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan media video animasi berpengaruh terhadap peningkatan membaca permulaan siswa, yang dibuktikan dengan nilai rata-rata sebelum penerapan media video animasi 73,3448 meningkat menjadi 81,328 setelah penerapan media video animasi. Hasil ini juga diperkuat oleh hasil pengujian hipotesis yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,893 > 2,052$ ), dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berpengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1/A SD Negeri 32 Banda Aceh.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian, maka penulis menyarankan, sebagai berikut :

1. Mengingat pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa, maka penulis menyarankan, agar guru menerapkan pembelajaran dengan media video animasi sebagai salah satu upaya meningkatkan keterampilan membaca permulaan dalam pembelajaran.
2. Dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media video animasi guru juga harus menyiapkan media dalam bentuk kertas agar dapat

- dibagi kepada masing- masing siswa persiapan untuk terjadi nya pemadaman listrik jika terjadi.
3. Guru tetap mengawasi siswa dan mengajak siswa lebih semangat dalam proses pembelajaran berlangsung.
  4. Disarankan kepada guru dalam mengajar untuk tetap menggunakan media yang bervariasi terhadap pelajaran lainnya, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik.
  5. Memberi pengetahuan baru kepada guru dan calon pendidik bahwa media pembelajaran video animasi salah satu media untuk meningkatkan keterampilan siswa agar berani tampil dihadapan teman-temannya, sehingga menjadi alternatif yang dapat dipakai di dalam kelas yang akhirnya dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Rahim, Farida. 2008. *Pengajaran Membaca D Sekolah Dasar*: Jakarta: Bumi Aksra.
- Syugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Isnani. 2013. *Penigkatan Keterampilan Berbicara Mellui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Wates*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Univeritas Negeri Yogyakarta.
- Taufina. 2016. Keterampilan Membaca Dan Menulis Permulaan Menggunakan Model Vark Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar Volume 2 No.1.155*.
- Amelia, L.Dkk. 2017. Efektifits Permainan Wayang Huruf Terhadap Kekmampuan Membaca Anak Usia Dini Di Tk Kartika Xiv-11 Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati Volume 4 No.2. 88*.
- Depdikbud. 1994. *Kurikulum Pendidikan Dasar (Gbpp)*. Jakarta:Depdikbud
- Musodah, Ari. 2014. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulan Melalui Media Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B2 Ra Ma'arif Nu Karang Tengah Kertanegara Purbalingga*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Trisniwati. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 Tk Aba Ketanggungan Wirobrajan*. Yogyakarta: Universitas Yogyakarta.
- Annisa Maharani. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas 5 Sd Negeri*. Bandar Lampung: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universits Lampung.
- Puspita, Indriana. 2017. *Efektifitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII-1 Di Smp Negeri 9 Tanggerang Selatan*.

Jakarta: Fakultas Ilmu Tausiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

Afridzal, Aulia. 2018. Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Kerangka Deskripsi Di Kelas III Sd Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa Volume 5 No. 2.* 235.

Arifin, Zainal.2012. Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigm Baru. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Azhar Arsyad. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Rayandra Asyhar. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press.

Daryanto. 2010. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

Suheri Agus. 2006. Animasi Multimedia Pembelajaran, *Jurnal Media Teknologi*, Vol. 2, 1. Cinajur: Universitas Suryakencana.

Andryani, Dkk. 2020. Penggunaan Multimedia dan Animasi Interaktif Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa, *Jurnal Internasional Intruksional*, Vol. 1 (2)