

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI KARTU BERGAMBAR
UNTUK MENGENAL BENTUK HURUF ALFABET PADA SISWA
KELAS 1 SEKOLAH DASAR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi
Sarjana strata (Satu) pada (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

Fira Yuniar

NIM . 2019a1h034


**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

2023


HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI KARTU BERGAMBAR
UNTUK MENGENAL BENTUK HURUF ALFABET PADA SISWA
KELAS 1 SEKOLAH DASAR
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Pada tanggal, 27 Juni 2023

Dosen Pembimbing I


Haifa Qurrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

Dosen Pembimbing II


Syafruddin Muhdar, M.Pd
NIDN. 0813078701

Menyetujui:

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Ketua Program Studi,


Haifa Qurrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI KARTU BERGAMBAR
UNTUK MENGENAL BENTUK HURUF ALFABET PADA SISWA
KELAS 1 SEKOLAH DASAR**

TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Skripsi atas Nama Fira Yuniar telah dipertahankan di depan Dosen Penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 30 juni 2023

Dosen Penguji:

1. Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

(Ketua Penguji)



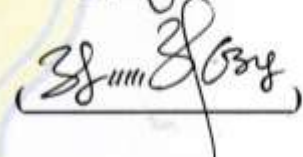
2. Nursina Sari, M.Pd
NIDN. 0825059102

(Anggota Penguji I)



3. Arpan Islami Bilal, M.Pd
NIDN. 0806068101

(Anggota Penguji II)



Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**



Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.
NIDN.0821078501

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Fira Yuniar

NIM : 2019A1H034

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi : Pengembanga media video animasi kartu bergambar untuk mengenal bentuk huruf Afabet pada siswa kelas 1 sekolah dasar tahun pembelajaran 2022/2023

Menyatakan asli karya saya sendiri diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan di daftar Pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 30 juni 2023
Yang membuat pernyataan



Fira Yuniar
NIM 2019A1H034



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fira Yuniar
NIM : 2019A1H034
Tempat/Tgl Lahir : Karumbu, 29 September 2000
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp : 087 759 038 652
Email : JUNIARFIRA29@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengembangan Media Video Animasi Kartu
Bergambar untuk Mengenai Bentuk Huruf
Alfabet pada Siswa kelas I Sekolah Dasar

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 47%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, ...14 Juli.....2023
Penulis

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Fira Yuniar
NIM. 2019A1H034

Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fira Yuniar
NIM : 2019A1H034
Tempat/Tgl Lahir : Karumbu, 29 September 2000
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 087 759 034 652
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

pengembangan Media Video Animasi Kartu
Bergambar untuk Mengenal Bentuk Huruf Alfabet
pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 14 Juli 2023
Penulis

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Fira Yuniar
NIM. 2019A1H034



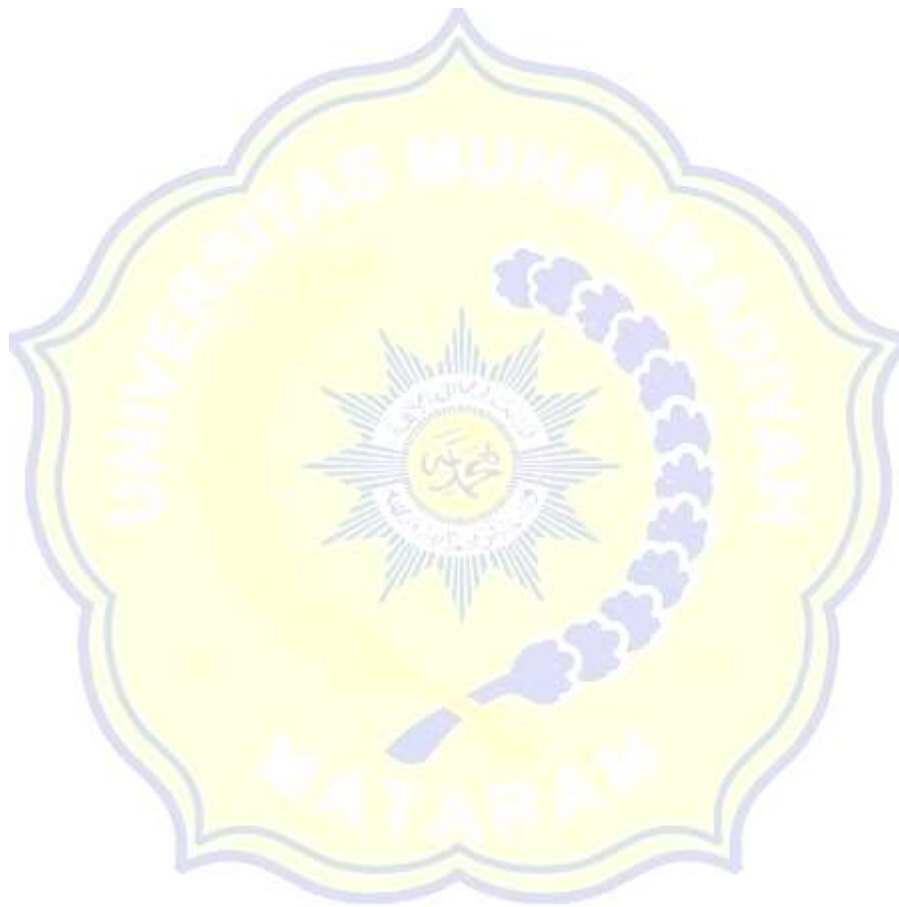
Iskandar, S.Sos., M.A. wly
NIDN. 0802048904

MOTTO

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras, Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan, Tidak ada kemudahan tanpa doa”

(Ridwan Kamil)

“Segala sesuatu yang telah diawali, maka harus diakhiri”



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul:

“Pengembangan Media Video Animasi Kartu Bergambar Untuk Mengenal Bentuk Huruf Alfabet Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”

Sholawat serta salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat saya yang telah menunjukkan jalan yang diridhoi oleh Allah SWT serta pemahaman akan kebenaran iman dan islam sehingga mampu memilih mana yang haq dan mana yang batil.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis dapat arahan, bimbingan dan bantuan baik moral, material, maupun spiritual dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penyusun menyampaikan kata terimakasih kepada:

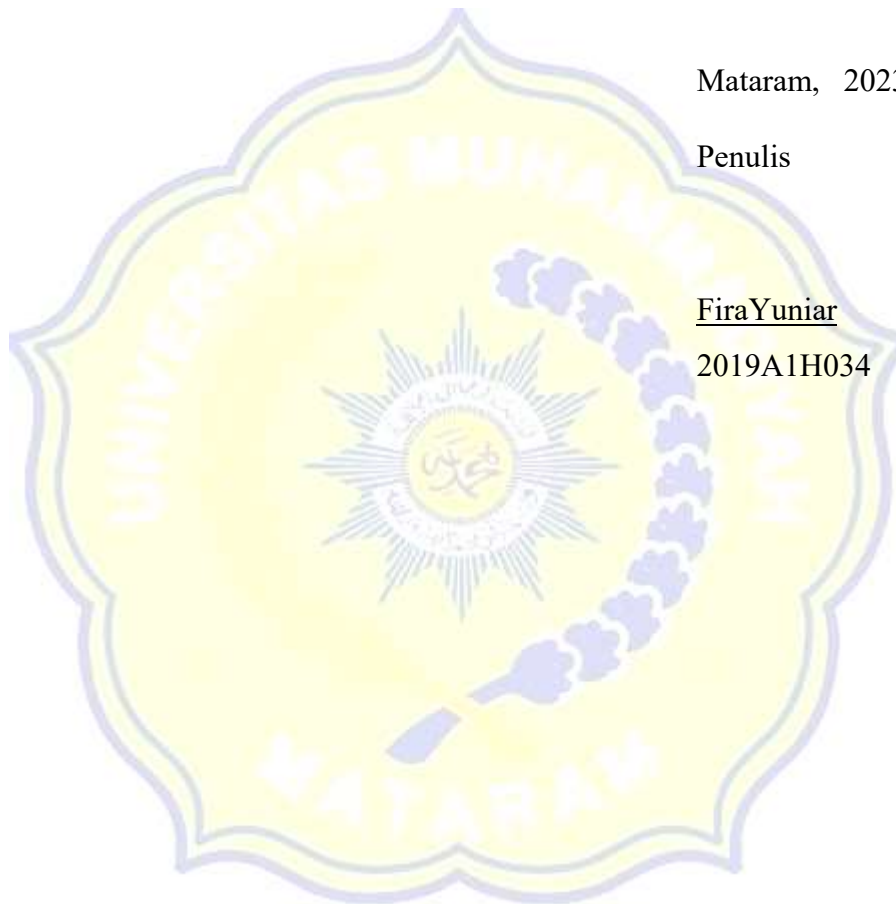
1. Untuk orang tua tercinta, Bapak Mustamin Lende dan Ibu Sri Rahma yang telah memberikan doa, dukungan serta motivasi.
2. Untuk kakak ku ST. Ilhami Gayatry dan adik ku tersayang Gita Suliastri, dan Almar Bahri telah memberikan doa, dukungan serta motivasi.
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku dosen pembimbing pertama yang telah membantu membimbing penulis sejak penyusunan proposal penelitian sampai selesai terselesaikan skripsi ini.
4. Bapak Syafruddin Muhdar, M.Pd selaku dosen pembimbing kedua yang telah membantu membimbing penulis sejak penyusunan proposal penelitian sampai selesai terselesaikan skripsi ini.
5. Dosen-dosen PGSD yang telah membagi ilmunya selama 4 tahun ini.
6. Gina, Iris, iwan, Sinta dan sahabat yang selalu memberi dukungan pada saat peneliti sedang memerlukan motivasi saat menyusun skripsi.
7. Grup Kontrakan rempong, grup bakicot serta adik-adik rempong ku Jordi, Dedi, fua, hawa, dan rini.

8. Untuk almamater tercinta
9. Semua pihak yang tidak bisa saya sebut satu persatu yang telah membantu dan memberikan dukungan, saran dan motivasi untuk kelancaran penulis skripsi ini, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun. Semoga hasil peneliti ini memberikan manfaat bagi para pembaca yang akan melakukan penelitian serupa dalam bidang yang sama. Akhirnya semoga Allah memberikan kebaikannya, Aamiin.

Mataram, 2023

Penulis

FiraYuniar
2019A1H034



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga Skripsi **“Pengembangan Media Video Animasi Kartu Bergambar Untuk Mengenal Bentuk Huruf Alfabet Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”** Skripsi ini mengkaji pengembangan media pembelajaran yang dapat dijadikan pedoman oleh para guru SD dimanapun berada. Proposal ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya Skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada :

1. Bapak Drs. Abdul Wahab, M.A, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Bapak Dr. Muhammad Nizar, M.Pd.Si. sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram sekaligus sebagai dosen pembimbing I.
4. Bapak Syafruddin Muhdar, M.Pd selaku dosen pembimbing II.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia Pendidikan.

Mataram, 2023
Penulis,

Fira Yuniar
NIM 2019A1H034

Fira Yuniar, 2019A1H034 **Pengembangan Media Video Animasi Kartu Bergambar Untuk Mengenal Bentuk Huruf Alfabet Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar**. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Universitas Muhammadiyah Mataram.

Dosen Pembimbing 1: Haifaturrahmah, M.Pd

Dosen Pembimbing 2: Syafruddin Muhdar, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan (R&D) yang mengacu pada tahap-tahap yang telah dikembangkan oleh *Borg and Gall*. Produk ini berupa video animasi kartu bergambar untuk mengenal bentuk huruf alfabet pada siswa kelas 1 sekolah dasar yang dilengkapi dengan audio suara. Hasil penelitian validasi yang didapatkan dari para ahli materi dengan memperoleh nilai persentasenya 88% dapat dikategorikan sangat valid sedangkan untuk ahli media nilai persentasenya 89% sudah dapat dikategorikan sangat valid. Kemudian untuk mengetahui kepraktisan media video animasi kartu bergambar untuk mengenal bentuk huruf alfabet dapat kita lihat dari hasil respon siswa dengan nilai persentasenya 86%, dengan kategori “sangat praktis” dari hasil uji coba terbatas. Sedangkan untuk mengetahui keefektifan media video animasi kartu bergambar untuk mengenal bentuk huruf alfabet dengan rata-rata diperoleh nilai 88% sehingga dapat dikategorikan sudah “sangat efektif”.

Kata Kunci: *Video Animasi, Kartu Bergambar, Mengenal Bentuk Huruf Alfabet*

Fira Yuniar, (2019A1H034). Development of Illustrated Animated Video Media for Introducing Alphabet Letters at Grade 1 Elementary School Students. Department of Primary School Teacher Education (PGSD), Muhammadiyah University of Mataram.

Advisor 1 : Haifaturrahmah, M.Pd

Advisor 2 : Syafruddin Muhdar, M.Pd

ABSTRACT

The study employed a development research (R&D) approach, following the established stages proposed by Borg and Gall. The product of this research consisted of animated video cards with visual illustrations and accompanying audio, designed to familiarize grade 1 students with alphabet letter shapes. The validation results obtained from content experts yielded a percentage score of 88%, indicating a high level of validity. Similarly, the evaluation by media experts resulted in a percentage score of 89%, signifying strong validity. Limited trial testing revealed that the animated video card media for alphabet letter recognition was perceived as highly practical by students, as indicated by an 86% rating under the "very practical" category. Additionally, the effectiveness of the illustrated animated video cards in facilitating alphabet letter recognition was assessed, with an average score of 88%, classifying it as "highly effective".

Keywords: *Animated Video, Illustrated Cards, Alphabet Letter Recognition*

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM



DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	v
SURAT PERNYATAAN BEBAS PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Pengembangan	7
1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	7
1.5 Asumsi Penelitian	8
1.6 Batasan Operasional	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Penelitian Yang Relevan	11
2.2 Kajian Pustaka	14
2.3 Kerangka Berpikir	36
BAB III METODE PENGEMBANGAN	38
3.1 Model Pengembangan	38
3.2 Prosedur Pengembangan.....	40

3.3 Uji Coba Produk	43
3.4 Subjek Uji Coba.....	43
3.5 Jenis Data.....	43
3.6 Teknik Pengumpulan Data	44
3.7 Instrumen Pengumpulan Data	45
3.8 Metode Analisis Data	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	64
4.1 Penyajian Data Uji Coba	64
4.2 Hasil Uji Coba	76
4.3 Pembahasan	83
BAB V PENUTUP.....	86
5.1 Simpulan.....	86
5.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Validator	32
Tabel 3.2 Kisi Angket Validasi Ahli Materi	32
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media	33
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Respon Siswa.....	34
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	35
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Observasi Siswa.....	36
Tabel 3.7 Kisi-kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	36
Tabel 3.8 Kisi-kisi Soal.....	39
Tabel 3.9 Rubrik Penilaian Pengetahuan Lembar Kerja Peserta Didik	40
Tabel 3.10 Pedoman Skor Penelitian	41
Tabel 3.11 Pedoman Skor Angket Respon Siswa.....	42
Tabel 3.12 Pedoman Analisis Keefektifan.....	44
Tabel 4.1 Validasi Ahli Materi	49
Tabel 4.2 Validasi Ahli Media	50
Tabel 4.3 Revisi Produk.....	51
Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Teratas	52
Tabel 4.5 Validasi Ahli Materi	54
Tabel 4.6 Validasi Ahli Media	55
Tabel 4.7 Hasil Kepraktisan Uji Terbatas	56
Tabel 4.8 Hasil Keefektifan Uji Lapangan	57

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat kontinu, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Proses perubahan tingkah laku dapat terjadi dalam berbagai kondisi berdasarkan penjelasan dari para ahli pendidikan dan psikologi. Adapun pembelajaran ialah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat kontinu, fungsional, positif, aktif, dan terarah.

Proses perubahan tingkah laku dapat terjadi dalam berbagai kondisi berdasarkan penjelasan dari para ahli pendidikan dan psikologi. Adapun pembelajaran ialah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Kemudian, keberhasilan dalam proses belajar dan pembelajaran dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa guru telah berhasil dalam mengajar. Dengan demikian, efektivitas sebuah proses belajar dan

pembelajaran ditentukan oleh interaksi diantara komponen-komponen tersebut.

Adapun tugas guru dalam proses belajar mengajar, (1) guru sebagai pendidik yaitu mengajar dan mendidik yang berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan kepada siswa atau yang disebut kegiatan transfer ilmu, (2) guru sebagai pengajar tugas yaitu menyampaikan materi kepada siswa serta dapat membantu siswa dalam memahami materi yang belum diketahui, (3) guru sebagai pembimbing yaitu membimbing dan mengarahkan siswa untuk aktif dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung, (4) guru sebagai pengarah yaitu mengarahkan dan mendengarkan siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi, (5) guru sebagai pelatih yaitu untuk melatih siswa baik keterampilan intelektual maupun motoric (6) guru sebagai penilai yaitu mengevaluasi hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran setelah menerima materi (Daryanto 2014:17-21)

Berdasarkan peran guru dalam mendidik siswa untuk meningkatkan hasil belajar akan sangat mendukung jika menggunakan media yang tepat, termasuk didalamnya yaitu menggunakan media Video Pembelajaran dengan (media audio visual gerak) yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat, media ini paling lengkap. Informasi yang disajikan melalui media ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat di layar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui projector dapat didengar suaranya dan dapat dilihat gerakannya

(video atau animasi). Melakukan proses belajar secara efektif dan efisien diperlukan suatu sumber yang terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan yaitu disebut dengan media pembelajaran (Asyhar, Rayandra. (2012:8). pembelajaran dengan menggunakan media video menjadi media pembelajaran yang sesuai serta di dalamnya terdapat tahapan proses pembelajaran yang terurai jelas dan terperinci.

Salah satu langkah pertama untuk menjadi pembaca yang sukses adalah belajar mengenali huruf abjad. Setiap orang tua pasti akan cepat cemas, bila mendapati putra-putri pada usia sekolah belum juga bisa mengenal huruf abjad dengan lancar. Kecemasan cukup beralasan mengingat kemampuan mengenal huruf dan menulis merupakan hal mendasar yang harus dipupuk sejak dini untuk dijadikan bekal bagi seorang anak memasuki dunia pendidikan. Lebih dari itu, kemampuan mengenal huruf abjad (membaca) merupakan modal utama seorang anak untuk membuka jendela masa depan, sebuah langkah awal menguasai ilmu pengetahuan. Belajar mengenal huruf abjad bukanlah merupakan suatu tindakan alamiah dari seorang anak. Kemampuan mengenal huruf pada seorang anak tidaklah didapatkan begitu saja seiring perkembangan usianya. Untuk mendapatkan kemampuan ini pada seorang anak, diperlukan suatu proses belajar. Proses belajar mengajar di sekolah, tidak terlepas dari adanya interaksi antara guru dan siswa. Keberadaan guru sangat penting sebagai perantara menyampaikan pengetahuan kepada siswa, namun yang tidak kalah penting adalah

bagaimana guru menyampaikan pengetahuan tersebut. Selain itu guru juga memahami teori terkait perkembangan anak khususnya usia anak sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Yuyun Dwi Haryanto (2017:58) bahwa siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna jika guru menerapkan proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan teori perkembangan anak, usia sekolah dasar pada rentang 7-12 tahun berada dalam tahap usia operasional konkret. Pada tahap ini, anak memiliki pandangan yang berbeda dengan pandangan orang dewasa, jadi sebagai seorang guru harus mampu membentuk konsep siswa dengan tepat (Ridho Agung Juwantara, 2019:28). Dalam hal ini siswa hanya mampu berpikir secara konkret/nyata berdasarkan pengalaman yang dialami maupun dari benda-benda nyata yang ada disekitarnya (Haifaturrahmah, RomiHidayatullah, Yuni Mariyati, Akhmad H. Mus, Arpan Islami Bilal, Zedi Muttaqien. 2020:228). Sehingga, dalam proses belajar mengajar terutama di sekolah dasar perlu adanya media sebagai alat bantu/perantara obyek yang bersifat abstrak menjadi konkret.

Berdasarkan hasil wawancara guru selaku wali kelas 1 (Supianti S.Pd), beliau menjelaskan bahwa, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 2 Selat, dapat diidentifikasi penyebab rendahnya kemampuan mengenal huruf siswa yaitu kurangnya kemampuan siswa membedakan bunyi dan bentuk huruf, serta penggunaan media hanya mengandalkan yang tersedia di sekolah yaitu buku dan papan tulis, maka anak lingkungan dan orangtua memegang peranan penting dalam proses pengenalan bunyi-bunyi, bicara

(fonem) dan kata-kata yang pada awalnya akan ditangkap oleh anak sebagai bahasa lisan. Dalam proses pengenalan ini, anak belum sampai pada proses belajar, hanya mengenal dan memahami bunyi-bunyian itu Patmonodewo (2008: 24).

Soeharto dalam Dyah Ayu Setianingrum (2005: 27), mengatakan bahwa kartu merupakan salah satu ide untuk menyampaikan pendapat konsep dalam bentuk tertulis. Sedangkan gambar merupakan alat visual yang penting dan mudah, didapat serta konkret dengan masalah yang digambarkannya (Amir Hamzah Sulaiman, 1985: 27). Kartu kata bergambar termasuk dalam jenis media visual, yaitu penerima pesan (anak) akan menerima informasi melalui indra penglihatannya karena pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam symbol-simbol komunikasi visual (Nurbiana Dhieni, 2008: 11.13). Penggunaan media gambar dan kartu sangat cocok dengan karakteristi anak usia dini yang masih anak-anak. Aulia (2011: 84) mengatakan bahwa gambar memiliki kekuatan besar dalam merespon otak anak. Melalui medi visualisasi (gambar), selain anak menangkap bunyi lafal dari suatu huruf atau nama tertentu, ia juga akan ingat bentuk dari nama-nama tersebut.

Proses belajar siswa dan siswi hanya terpusat memperhatikan di papan tulis, sehingga anak tidak termotivasi untuk memahami materi yang disampaikan. secara optimal, belum lagi ketika guru sedang menulis anak-anak berlarian dan mengganggu temannya sehingga sulit untuk fokus dalam belajar, faktor tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan dalam

mengenal huruf siswa. Hal ini berdampak sulitnya untuk memahami pembelajaran selanjutnya.

Oleh karena itu, dengan menggunakan media video pembelajaran animasi kartu bergambar untuk mengenal bentuk huruf alfabet pada siswa kelas 1 sekolah dasar, sangat di perlukkan dan merupakan keterampilan yang harus diajarkan sejak anak masuk sekolah dasar. Media yang didalamnya terdapat huruf-huruf abjad dan juga gambar untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini. Berdasarkan uraian di atas maka penulisan terkait dengan judul Pengembangan Media vidio pembelajaran animasi kartu bergambar untuk mengenal bentuk huruf alfabet pada siswa kelas 1 sekolah dasar sangatlah bagus, untuk menarik daya tarik belajar dan daya ingat siswa-siswi dalam mengenal bentuk huruf alfabet. Dengan menggunakan video animasi kartu bergambar siswa-siswi akan mempunyai minat dalam belajar dalam mengenal bentuk huruf karena mempunyai daya tarik tersendiri dari pada tulisan di papan tulis yang mungkin sebagian siswa-siswi akan terlihat membosankan dari pada video huruf yang di desant semenarik mungkin yang ditampilkan di depan kelas. Video animasi kartu bergambar iyalah suatu tayangan merupakan hasil dari pengolahan gambar yang sudah di desaint sehingga menjadi gambar yang bergerak dan menarik di mata siswa-siswi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas adapun rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kevalidan media Video Animasi Kartu Bergambar untuk mengenal bentuk huruf Alfabet pada siswa kelas 1 SDN 2 Selat?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media Video Animasi Kartu Bergambar untuk mengenal bentuk huruf Alfabet pada siswa kelas 1 SDN 2 Selat?
3. Bagaimana tingkat keefektifan media Video Animasi Kartu Bergambar untuk mengenal bentuk huruf Alfabet pada siswa kelas 1 SDN 2 Selat?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan media Video Animasi Kartu Bergambar untuk mengenal bentuk huruf Alfabet pada siswa kelas 1 SDN 2 Selat
2. Mengetahui kepraktisan media Video Animasi Kartu Bergambar untuk mengenal bentuk huruf Alfabet pada siswa kelas 1 SDN 2 Selat
3. Mengetahui keefektifan media Video Animasi Kartu Bergambar untuk mengenal bentuk huruf Alfabet pada siswa kelas 1 SDN 2 Selat

1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini antara lain:

1. Media pembelajaran berbasis video animasi kartu bergambar ini dikembangkan menggunakan adobe premiere, adobe illustrator dan capcut
2. Media pembelajaran berbasis video Animasi Kartu Bergambar yang dikembangkan berisi tentang bagaimana bentuk huruf Alfabet
3. Jenis video Animasi Kartu Bergambar yang menjelaskan tentang materi bahasa sesuai dengan buku tema
4. Video Animasi Kartu Bergambar yang dikembangkan berdurasi 3 menit.
5. Menggunakan resolusi 1920x1080 dengan format MP4

Bentuk fisik produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa video Animasi Kartu Bergambar yang dirancang berdasarkan Kurikulum 2013 (tematik). Dalam menggunakan media video Animasi Kartu Bergambar menggunakan perangkat pendukung seperti LCD, laptop, colokan listrik, speaker aktif dll.

Karena penggunaan bahan yang tahan lama, produk ini dapat digunakan dalam jangka waktu lama. Selain ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk semangat belajar karena sangat menarik di mata siswa dibandingkan dengan tulisan di papan.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian.

Asumsi yang digunakan peneliti pada pengembangan menggunakan Media video pembelajaran animasi kartu bergambar untuk mengenal bentuk huruf alfabet pada siswa kelas 1 sekolah dasar.

1. Media Video Animasi Kartu Bergambar yang dikembangkan ini diuji cobakan di SDN 2 Selat.
 2. Media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis video Animasi Kartu Bergambar pada materi mengenal bentuk huruf ini mampu membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
 3. Siswa dapat belajar dengan mandiri.
 4. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu juga validator ahli media yang juga sudah cakap dalam bidang multimedia.
 5. Item-item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak atau tidaknya produk untuk digunakan
2. Keterbatasan Penelitian
1. Pengembangan ini dibuat dengan keterbatasan fasilitas tempat penelitian.
 2. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba empiris (uji coba lapangan).
 3. Uji coba produk dilakukan pada 2 kelas, uji coba terbatas di kelas 2 sedangkan uji lapangan pada kelas 1 sekolah dasar

1.6 Batasan Operasional.

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka istilah yang perlu didefinisikan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran media video animasi kartu bergambar untuk mengenal bentuk huruf alfabet adalah serangkaian proses yang dilakukan untuk menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang valid, efisien dan praktis.
2. Pengembangan media video animasi untuk membantu proses pembelajaran berupa video dengan alat bantu software untuk mendukung dalam proses pembuatan video animasi kartu bergambar.
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu proses atau kegiatan guru Bahasa Indonesia dalam mengajarkan Bahasa Indonesia kepada siswanya, yang di dalamnya terkandung upaya guru untuk menciptakan kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan siswa yang beragam.
4. Menegenal bentuk huruf Alfabet
Kemampuan mengenal bentuk huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf alfabet, sehingga anak dapat mengetahui bagaimana bentuk huruh supaya bisa dibaca dengan jelas.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan merupakan penelitian terdahulu yang dilakukan sebelum penelitian ini, penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Adapun penelitian yang terkait dengan penelitian ini ilalah:

1. Penelitian terkait di lakukan oleh Putu Jerry Radita Ponza (2018) dengan judul skripsi" Pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas V di Sekolah Dasar". Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan metode (*Research & Development*). Hasil penelitiannya sebagai berikut. (1) Rancang bangun video animasi dibuat dalam naskah video. Naskah ini diwujudkan menjadi video animasi melalui tahapan pengembangan ADDIE. (2) Hasil validitas video animasi berdasarkan penilaian ahli isi yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran, diperoleh persentase 92% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian ahli media pembelajaran, diperoleh persentase 86% dengan kualifikasi baik. Dengan demikian, video animasi pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid. (3) Efektivitas video yang dikembangkan diperoleh thitung -20,88, lebih besar dari tabel yaitu 2,00. Terdapat perbedaan yang signifikan, hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran. Dengan

demikian 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.

Persama pada penelitian ini adalah sama-sama melakukan jenis penelitian pengembangan. Persamaan juga terlihat pada pengembangan Video Animasi. Perbedaan pada penelitian ini adalah pada media yang dikembangkan. Perbedaan juga terlihat pada variabel yang di ukur

2. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Khoirul Absor (2015) dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videosribe pada Tema Indahnya Negeriku pada Subtema Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan untuk Meningkatkan Hasil Belajar". Penelitian ini memberikan dampak positif, bahwa menggunakan media Video besiswa dipengaruhi penelitian sehingga pengaruh belajar sarjana meningkat dan telah diujicobakan pada siswa kelas 4 MI Perwanida Blitar. Kesamaan antara penelitian Muhammad Khoirul Absor dengan peneliti adalah sama menggunakan R & D (Research And Development) mengembangkan dan menggunakan manekin perbaikan Borg And Gall, untuk menghasilkan barang dagangan yang memungkinkan dan untuk melihat efektivitas produk ini. Perbedaan penelitian Muhammad Khoirul Absor dengan peneliti

adalah penelitian Muhammad Khoirul Absor mengukur hasil belajar sedangkan peneliti mengukur minat belajar.

Sudarman (2018) dengan penelitian yang berjudul yang jika diterjemahkan menjadi “Pengembangan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, Dalam penelitian ini diindikasikan bahwa media ini merupakan salah satu media pendidikan yang berpotensi membangkitkan minat siswa. dan kegairahan dalam belajar karena menghibur, terkesan lucu, dan cocok untuk anak-anak sekolah dasar. Studi ini memanfaatkan proses penelitian dan pengembangan yang disebut ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi pendidikan memiliki kualitas yang sangat baik, layak digunakan di lingkungan pendidikan, dan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV yang sedang mempelajari bahasa tema Kaliuntu di ruang kelas SD N 1. . Kehadiran di SD N 1 Kaliuntu diperlukan dari partisipan dalam penelitian ini. Efisiensi film yang diproduksi dapat ditentukan dengan mengambil t hitung -20,88 dan membandingkannya dengan t tabel yang bernilai 2,00. Hasil uji lapangan diperoleh 97,16% calon dengan kualifikasi sangat baik, sedangkan hasil ujian kelompok kecil diperoleh 93,08% calon dengan kualitas sangat baik. Jika dibandingkan dengan hasil yang diperoleh siswa yang tidak menggunakan film pembelajaran, mereka yang menggunakannya mengalami peningkatan prestasi akademik yang cukup besar. Ini

adalah kasus terlepas dari apakah siswa menonton film pembelajaran atau tidak.

Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama melakukan jenis penelitian pengembangan. Persamaan juga terlihat pada pengembangan Video Animasi. Perbedaan pada penelitian ini adalah pada media yang dikembangkan. Perbedaan juga terlihat pada variabel yang diukur.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Kata media, merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*", yang secara etimologi berarti perantara atau pengantar. Kamus Besar Ilmu Pengetahuan (dalam Dagun, 2006: 634) Kata "media" mengacu pada segala bentuk komunikasi yang bertindak sebagai perantara atau penghubung antara dua pihak yang berbeda, seperti surat kabar, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Menurut Arsyad (2002: 4), setiap jenis perantara buatan manusia yang digunakan untuk menyampaikan atau menyebarluaskan gagasan, pemikiran, atau pandangan agar gagasan, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju secara bersama-sama disebut sebagai media.

Dalam bidang pendidikan, penelitian Gerlach dan Ely (dikutip dalam Arsyad, 2002: 3) menunjukkan bahwa media pada umumnya dapat dianggap sebagai orang, benda, atau peristiwa yang

menciptakan keadaan yang memungkinkan siswa memperoleh informasi, keterampilan, atau sikap. Dengan cara ini, instruktur, buku pelajaran, dan lokasi fisik kelas semuanya berfungsi sebagai bentuk media. Secara lebih tegas, konsep media dalam konteks proses pendidikan sering dipahami merujuk pada alat-alat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk merekam, mengolah, dan menata ulang informasi yang bersifat visual atau vokal.

Menurut Tafonao (2018), pentingnya media pembelajaran dalam keseluruhan proses pendidikan dikatakan sangat penting. Belajar dan mengajar merupakan komponen terpadu yang tidak dapat dipisahkan dari media pembelajaran, yang dapat digunakan untuk membawa pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang ide, emosi, kekhawatiran, dan minat siswa untuk belajar. Belajar dan mengajar merupakan aspek integral yang tidak dapat dipisahkan dari media pembelajaran. (Tafonao, 2018)

Suphatiningrum, (2016:319) berpendapat Suhu, Media pembelajaran adalah cara penyampaian pesan kepada penerima pesan tersebut, dan kondisi serta lingkungan belajar secara keseluruhan dikendalikan dan diproduksi oleh instruktur. Penggunaan media pembelajaran, ketika dimasukkan ke dalam proses belajar mengajar, dapat memotivasi siswa untuk mencari tujuan dan minat baru, menawarkan motivasi, dan meningkatkan minat mereka dalam kegiatan belajar. Ketika digunakan dengan cara

ini, media pembelajaran juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar. Salah satu unsur eksternal yang sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar siswa adalah penggunaan berbagai bentuk media oleh pendidik sebagai sarana penyampaian informasi. Faktor ini memiliki kaitan langsung dengan cara siswa memperoleh pengetahuan melalui penerimaan materi pelajaran. Hal ini disebabkan karena media yang sama yang digunakan oleh pendidik di kelas juga digunakan oleh peserta didik pada saat diajar.

Menurut Hamka, 2018 bahwa Media pembelajaran dapat dianggap sebagai alat, baik berupa sesuatu yang bersifat fisik maupun tidak bersifat fisik, yang sengaja digunakan sebagai perantara antara pengajar dan siswa dalam proses pemahaman isi pembelajaran agar proses pembelajaran lebih berhasil dan efisien. . Agar muatan pendidikan lebih mudah diterima oleh siswa secara keseluruhan dan dapat menggugah minat siswa untuk melanjutkan pendidikannya.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat untuk menyebarkan informasi kepada penerima, serta hal lain yang dapat digunakan untuk menyebarkan pesan dari pengirim ke penerima, dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian penerima untuk memfasilitasi komunikasi yang efektif dan efisien.

2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran.

Daryanto (2013: 8), Peranan media pembelajaran adalah sebagai saluran untuk transmisi pengetahuan atau pesan dari pengajar ke siswa. Teknik adalah strategi yang digunakan untuk siswa menerima dan menyerap pengetahuan yang mereka berikan sehingga mereka dapat mencapai tujuan pendidikan mereka. Menurut Arsyad (2016: 20-21), media pembelajaran memiliki empat fungsi, yaitu sebagai berikut: fungsi perhatian, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi pelajaran; fungsi afektif, yang mengacu pada tingkat kenikmatan yang dialami siswa ketika belajar membaca teks bergambar; fungsi kognitif, yaitu membantu siswa mencapai tujuan memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar; dan fungsi kompetitif, yaitu membantu siswa mencapai tujuan pemahaman.

Pemanfaatan media dalam pendidikan dapat mengakibatkan siswa mengembangkan minat dan minat baru; itu juga dapat meningkatkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar; dan bahkan dapat memiliki dampak psikologis pada siswa. Berikut ini adalah daftar dari banyak peran media pendidikan semacam ini::

1. Fungsi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar

Tujuan berbagai bentuk media pendidikan Yang dimaksud dengan “sumber belajar” adalah berbagai bentuk media pendidikan. Definisi aktivitas diberikan dalam kalimat sumber

belajar ini. Beberapa contoh kegiatan antara lain bertindak sebagai penghubung atau penyalur. Peran utama dari fungsi lainnya adalah fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar.

2. Fungsi Semantik

Kapasitas media untuk menanamkan terminologi kepada siswa yang dimaksudkan untuk mereka pahami, baik dari segi tujuan maupun maknanya, dikenal sebagai fungsi semantiknya. Bahasa mengandung simbol (simbol) yang berasal dari ide atau emosi yang telah menyatu menjadi satu kesatuan dan tidak dapat dipisahkan.

3. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif ini berbagi beberapa kualitas, seperti kapasitas untuk menyimpan informasi, merekamnya, memeliharanya, dan mentransfer baik peristiwa atau benda. Atas dasar ciri-ciri yang luas ini, media memiliki dua kemampuan: yang pertama adalah mengatasi batasan yang dipaksakan oleh indra, dan yang kedua adalah mengatasi batasan yang diberlakukan oleh jarak dan waktu.

4. Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif adalah kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan suatu hal atau peristiwa yang telah terjadi dalam kurun waktu yang lama,

seperti sejarah. Fungsi ini berkaitan dengan kemampuan suatu media dalam merekam sejarah.

5. Fungsi Distributif

Fungsi ini dalam media pembelajaran menunjukkan bahwa siswa dapat mengikuti penggunaan satu materi, objek, atau peristiwa dalam jumlah dan jangkauan yang sangat besar, yang dapat meningkatkan efisiensi waktu dan biaya usaha pendidikan.

6. Fungsi Psikologis

Media pembelajaran jika dilihat dari segi psikologis memiliki beberapa fungsi yang signifikan, antara lain fungsi atensi, emosional, kognitif, imajinatif, dan motivasi, yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran dapat membantu memudahkan belajar bagi siswa dan pendidik, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret), menarik perhatian dan minat belajar siswa, dan dapat membangkitkan menyamakan antara teori dengan realitanya.

2.2.3 Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Menurut Anas (2014), membagi media menjadi empat macam, yaitu media audio, media visual, media audio visual, dan media

multivarietas. Sediakan beberapa contoh dari berbagai bentuk media, antara lain sebagai berikut:

1. Radio, piringan hitam, kaset audio, tape recorder, dan telepon adalah contoh bentuk media audio.

2. Media visual, dipisahkan menjadi 2 yaitu :

a. Media Visual Pasif, yang mencakup hal-hal seperti foto, buku, ensiklopedi, majalah, surat kabar, buku referensi, dan produk cetak lainnya, ilustrasi, kliping, film bingkai/slide, strip film, transparansi, mikrograf, proyektor overhead, grafik, bagan, diagram, sketsa, poster, kartun, peta, dan globe;

b. Media visual bergerak, yang mencakup hal-hal seperti film, acara televisi, dan video game; Televisi, radio, dan gambar bergerak adalah contoh media visual bergerak. Salah satu contohnya adalah media visual gerak, seperti film bisu.

3. Media Audio-visual. Media audio-visual dibagi menjadi 2, yaitu:

a. Media audio-visual yang tidak menghasilkan suara, seperti televisi tanpa suara, slide dengan suara, rangkaian film dengan suara, dan buku dengan suara

b. Media audio-visual bergerak, seperti video, CD, film seri dan suara, televisi, gambar dan suara, dll.

4. Media serba aneka, dibedakan menjadi 5, yaitu:

a. Papan tulis dan pajangan, papan pajangan, papan pengumuman, papan dinding, dan mesin duplikasi

- b. Realia, sampel, artefak, model, diorama, dan pameran semuanya termasuk dalam kategori media tiga dimensi.
- c. Media teknis dramatik, selain pertunjukan seperti teater, pantomim, dan bentuk akting peran lainnya; demonstrasi; parade dan karnaval; wayang dan pertunjukan wayang; dan simulasi
- d. Peluang pendidikan tersedia di area lokal, seperti kerja sukarela, perjalanan pendidikan, dan perkemahan musim panas
- e. Instruksi dengan menggunakan program komputer.

Menurut Nana Sudjana (1990: 3), jenis media yang biasa dipergunakan dalam proses pengajaran adalah:

1. Bentuk media visual seperti foto, ilustrasi, grafik, bagan, atau diagram; poster; komik; kartun; dan bentuk lain yang serupa. Media grafis, sering dikenal sebagai media dua dimensi atau hanya media dengan panjang dan lebarnya, terkadang disebut sebagai istilah media dua dimensi.
2. Media tiga dimensi, lebih khusus dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan diorama, di antara jenis model lainnya.
3. Penggunaan bahan proyeksi seperti slide, strip film, film, dan OHP di antara pilihan lainnya.
4. Strategi instruksional yang memanfaatkan alam sekitar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media dibagi menjadi 4, yaitu (1) media audio, (2) media visual, (3) media audio visual, (4) media beragam. Media visual dibagi lagi menjadi dua kategori: media visual diam dan media visual bergerak. Begitu pula dengan media audio-visual, dibagi menjadi dua kategori: media audio-visual yang diam dan media audio-visual yang bergerak. Pertama, ada media grafis; kedua, ada media tiga dimensi; ketiga, ada media proyeksi; dan keempat, pemanfaatan lingkungan sebagai media pengajaran. Semua jenis media ini dapat digunakan dalam proses pendidikan.

2.2.4 Manfaat Media Pembelajaran

Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2017) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik minat siswa, yang pada gilirannya akan mendorong mereka untuk melanjutkan pendidikan.
2. Makna materi pembelajaran akan lebih transparan, yang akan memudahkan siswa untuk memahaminya dan memberi mereka kemampuan untuk berhasil menguasai dan menyelesaikan tujuan pembelajaran.
3. Metode pengajaran akan lebih beragam; mereka tidak akan terbatas pada komunikasi verbal melalui kata-kata guru. Ini untuk memastikan bahwa siswa tidak bosan dan instruktur

tidak kelelahan, yang sangat penting jika instruktur mengajar setiap kelas.

4. Siswa mampu mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran karena selain mendengarkan penjelasan guru, mereka juga mengikuti berbagai kegiatan lain, seperti menonton, melakukan, mendokumentasikan, memerankan, dan lain-lain.

Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik (1994: 15) menyatakan manfaat dari media pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- a. Menetapkan dasar pemikiran yang kokoh, dengan tujuan mengurangi ketergantungan pada verbalisme
- b. Perbesar perhatian murid
- c. Menetapkan dasar-dasar yang diperlukan untuk tumbuhnya pembelajaran, yang akan menghasilkan pembentukan bahan ajar yang lebih kokoh
- d. Sediakan bagi siswa pengalaman dunia nyata yang dapat mendorong mereka untuk terlibat dalam kegiatan komersial
Siswa dapat didorong untuk mengejar kegiatan yang mengarah ke wirausaha jika pengalaman dunia nyata disediakan.
- e. Menumbuhkan ide-ide yang teratur dan tahan lama, khususnya melalui penggunaan gambar-gambar yang hidup,

berkontribusi pada pembentukan pemahaman, yang pada gilirannya dapat merangsang perkembangan.

- f. Keterampilan bahasa
- g. Menyediakan pengalaman yang tidak dapat diperoleh dengan cara lain, dan berkontribusi pada peningkatan efektivitas dan variasi dalam proses pembelajaran.

2.2.5 Media Video Animasi Kartu Bergambar

1. Pengertian Video Animasi Kartu Bergambar.

Menurut Susilana dan Riyana (2008) Media video animasi merupakan salah satu media yang menawarkan informasi berupa suara atau gambar bergerak. Berikut ini dapat dianggap sebagai contoh elemen pendengaran: narasi, percakapan, efek suara, dan musik. Selanjutnya, berikut ini dapat dianggap sebagai contoh elemen visual: gambar/foto diam, gambar bergerak, animasi, dan teks.

Soeharto dalam Dyah Ayu Setianingrum (2005:5), Telah dikemukakan bahwa menggunakan kartu sebagai salah satu cara untuk menyampaikan gagasan atau pandangan dalam bentuk tulisan adalah salah satu konsepnya. Sementara itu, gambar adalah alat bantu visual yang berguna yang mudah didapat dan nyata dalam hal masalah yang digambarkannya. (Amir Hamzah Sulaiman, 1985:270)

Dapat dikatakan bahwa video animasi kartu bergambar adalah sebuah tampilan video yang berisi kartu bergambar yang bergerak yang isinya menampilkan bentuk-bentuk huruf alfabet dengan desain semenarik mungkin. Media video kartu bergambar memiliki kekuatan besar dalam merespon otak anak, selain anak-anak menangkap bunyi lafal dari suatu huruf atau nama tertentu, anak-anak juga akan ingat bentuk dari nama-nama tersebut.

2. Tujuan Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran

Dalam mengembangkan suatu produk pembelajaran, Mengidentifikasi alasan untuk menggunakan produk dan memperhatikan alasan itu adalah yang paling penting. Berikut adalah beberapa tujuan yang dapat dicapai dengan menggunakan film pembelajaran sebagai bagian dari pengenalan karir bagi siswa (Warshina, 2009:76):

- a. Kognitif, dalam hal ini berkaitan dengan kemampuan mengingat dan kemampuan menghantarkan rangsangan berupa gerak-gerak harmonis yang berasal dari rekaman nyata kejadian-kejadian yang sedang terjadi. Video menyertakan visual, suara, dan gambar bergerak yang memberikan kesan bahwa karakter lebih hidup dari yang sebenarnya. Selain itu, pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari dapat diperkuat dengan menonton video sebelum atau sesudah membaca.

- b. Afektif: Karena video dapat menggunakan berbagai efek dan metode, video berpotensi menjadi media yang sangat efektif untuk memengaruhi perasaan dan perspektif siswa.
- c. Psikomotor, menawarkan contoh-contoh kemampuan yang berhubungan dengan gerak dan penampilan serta demonstrasi melalui video adalah media yang tepat.

Dalam domain kognitif, siswa memiliki kesempatan untuk melihat interpretasi teatrikal dari peristiwa sejarah masa lalu serta pengalaman orang pertama dari kejadian saat ini. Hal ini bisa dibayangkan karena unsur warna, suara, dan gerak dalam lingkup ini berpotensi memberikan kesan karakter yang lebih hidup. Siswa juga dapat mempertimbangkan tanggapan dramatis terhadap peristiwa sejarah yang terjadi di masa lalu. Selain itu, akan bermanfaat bagi pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan dengan meminta mereka menonton video setelah mereka selesai membaca atau sebelum mulai membaca.

Dalam ranah pembelajaran afektif, video dapat membantu siswa menjadi lebih peka terhadap komponen sikap emosional yang dihasilkan dari pembelajaran yang berhasil. Mempelajari film yang merekam aksi motorik atau gerakan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memeriksa dan mengevaluasi kembali perilaku tersebut. film memiliki manfaat untuk

mengilustrasikan bagaimana sesuatu bekerja, yang bermanfaat dalam domain psikomotorik.

Video, yang bukan merupakan bentuk tertulis dari bahan ajar, mencakup banyak informasi yang dapat digunakan untuk menginformasikan proses pembelajaran. Hal ini karena pembelajaran dapat disampaikan kepada siswa secara langsung. Siswa tidak hanya dapat melihat gambar pada bahan ajar cetak dan mendengar suara dari program audio, tetapi dengan video siswa dapat menerima keduanya yaitu visual bergerak bersamaan dengan suara pengiring. Ini menambahkan lapisan tambahan untuk proses pembelajaran. Video juga memberikan level baru untuk belajar.

3. Manfaat Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran.

Manfaat media video menurut Andi Prastowo (2012:28) antara lain:

- a. Menggambarkan sesuatu yang sebelumnya hanya dipikirkan dan diartikulasikan secara abstrak.
- b. Memeriksa pergeseran yang telah terjadi selama waktu tertentu.
- c. Berikan siswa kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang menempatkan mereka dalam skenario tertentu.
- d. Sajikan presentasi studi kasus kehidupan nyata dengan cara yang dapat memicu perdebatan di antara para siswa.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, tidak ada ruang spekulasi tentang kehadiran media video di dalam kelas. Siswa dapat mengamati situasi yang tidak dapat dilihat secara langsung, berisiko, atau yang terjadi di masa lalu dan tidak dapat dibawa langsung ke kelas melalui penggunaan film. Para siswa memiliki kemampuan untuk memutar ulang film berdasarkan preferensi dan harapan mereka. Keingintahuan siswa terpacu dan mereka termotivasi untuk terus memamerkan hasil karyanya saat diajar menggunakan materi berbasis video..

4. Pengertian Animasi

Animasi diartikan sebagai pergerakan gambar atau video, serta pergerakan individu yang terlibat dalam suatu aktivitas, dan seterusnya dan seterusnya. Menurut Sutopo (2003:54), ide sentral dari animasi ini menunjukkan betapa sulitnya menyampaikan informasi melalui media gambar tunggal atau kumpulan gambar. Sedangkan menurut Suheri (2006:47), video adalah kumpulan gambar diam yang diolah sedemikian rupa sehingga menimbulkan ilusi gerak. Menganimasikan sebuah adegan memberi kesan bahwa adegan itu bergerak. Istilah "animasi" mengacu pada proses menggambarkan atau menyajikan rangkaian gambar yang berubah secara bertahap (progresif) pada tingkat yang cepat. Ini menghasilkan tampilan gerakan. Gerakan item dapat diartikulasikan menggunakan media animasi.

Menganimasikan apa pun memberi benda diam atau tidak bergerak kemampuan untuk bergerak dan memberi kesan bahwa benda itu hidup. Metode pembuatan gerakan dari berbagai jenis media atau objek, kemudian memodifikasi gerakan tersebut menggunakan efek dan filter transisi yang berbeda dikenal sebagai animasi multimedia. Bunyi diatur waktunya dengan sempurna untuk mengikuti gerakan animasi.

a. Jenis – jenis Animasi

Animasi yang sering kita lihat memiliki bentuk dan ragam sesuai dengan fungsi maupun merancu pada teknik pembuatannya. Jenis-jenis animasi menurut Antonius Rachmat (2005:62) diantaranya:

1. Animasi Frame

Jenis animasi yang paling mendasar dikenal sebagai animasi bingkai. Misalnya, ketika kita menggambar gambar di tepi buku menggunakan berbagai macam gerakan, pertama-tama kita pastikan untuk membuka buku menggunakan ibu jari kita dengan benar sehingga gambar tersebut akan tampak bergerak.

2. Animasi Sprite

Animasi Sprite pada sprite, gambar dianimasikan seperti bergerak dengan backdrop yang tidak terlihat. Bagian dari

animasi yang bergerak sendiri disebut sprite. Beberapa contoh sprite adalah burung terbang, bola dunia yang berputar, bola yang memantul, dan logo yang berputar.

3. Animasi Cell

Istilah cell berasal dari kata seluloid, yang mengacu pada zat yang digunakan dalam produksi film film selama tahun-tahun awal animasi. Biasanya, animasi sel tunggal terdiri dari banyak lembar yang disatukan untuk menghasilkan animasi. Karena setiap sel mewakili komponen yang berbeda, seperti batas antara item dan latar belakangnya, sel dapat bergerak bebas dalam hubungannya satu sama lain.

4. animasi Path

Item dianimasikan untuk bergerak di sepanjang garis kurva yang telah ditentukan dalam bentuk jalur saat sedang berjalan dalam animasi jalur. Misalnya, saat menganimasikan kereta api, pesawat terbang, burung, dan objek lain yang pergerakannya harus mengikuti pola tertentu, Anda memerlukan lintasan. Sebagian besar animasi rute juga memiliki efek pengulangan, yang menyebabkan pergerakan jalur terjadi terus menerus. Ini memastikan bahwa jalur selalu dianimasikan.

5. Animasi spline

Kurva dapat direpresentasikan secara matematis menggunakan teknik yang disebut animasi spline. Agar pergerakan barang tidak hanya berbentuk garis lurus, tetapi juga kurva

6. Animasi Karakter

Kartun animasi adalah media paling umum untuk animasi karakter. Dalam kartun, setiap komponen selalu bergerak serempak. Tidak peduli jenis animasi apa itu; hal yang paling penting adalah memberikan efek hidup pada gambar atau objek, juga dikenal sebagai efek visual.

7. Efek visual dan animasi Sub-genre desain grafis yang menggabungkan elemen ilustrasi, tipografi, fotografi, dan videografi menjadi satu bagian melalui penggunaan metode animasi.

b. Animasi Dalam Pembelajaran

Penggunaan animasi hasil dalam pembelajaran dapat berbeda tergantung pada tingkat sekolah yang telah diterima. Meskipun aplikasinya bervariasi tergantung pada tingkat pendidikan yang ditempuh, animasi cenderung lebih bermanfaat untuk sekolah dasar, serta pendidikan tinggi, daripada sekolah menengah atas. Misalnya, Dalam mengembangkan informasi faktual, animasi lebih berhasil di tingkat perguruan tinggi daripada di tingkat sekolah dasar,

dan dalam hal meningkatkan pemahaman, animasi lebih berhasil dalam meningkatkan pemahaman untuk sekolah menengah pertama daripada universitas. Penggunaan animasi dalam media presentasi bertujuan untuk menarik perhatian audiens atau peserta presentasi terhadap materi yang disampaikan. Hal ini dimaksudkan agar penyebaran informasi atau terjadinya komunikasi yang baik dalam kegiatan presentasi dapat dilakukan dengan bantuan animasi yang telah ditambahkan pada media presentasi sehingga membuat lingkungan penyajian tidak kaku. Hal ini akan memungkinkan terjadinya penyampaian informasi atau terjadinya komunikasi yang baik selama kegiatan presentasi. Seperti yang dikemukakan dalam penelitian Agus Suheri (2006). Tujuan animasi antara lain:

- a. Menarik perhatian dengan gerakan dan suara yang terkoordinasi.
- b. Memperindah tampilan presentasi
- c. Memudahkan susunan presentasi
- d. Mempermudah penggambaran dari suatu materi.

Animasi memiliki kemampuan untuk dapat memberikan penjelasan untuk sesuatu yang sulit dipahami hanya dengan melihat visual atau membaca kata-kata. Karena kemampuan ini, animasi dapat digunakan untuk menjelaskan konten yang

tidak dapat dilihat oleh mata manusia; lebih khusus lagi, materi dapat dilihat dan kemudian diartikulasikan dengan cara yang lebih mudah dipahami. Selain itu, animasi sebagai media pengetahuan dapat digunakan sebagai alat pengajaran yang siap setiap saat untuk mengajarkan informasi yang telah dianimasikan. Hal ini terutama berlaku dengan teknologi interaktif saat ini, yang dapat diakses baik melalui komputer atau perangkat elektronik lainnya. Hal ini memungkinkan animasi dapat digunakan untuk mengajarkan materi yang telah dianimasikan setiap saat.

2.2.6 Kemampuan Dalam Mengenal Huruf.

1. Pengertian Mengenal Huruf

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam proses pengumpulan data untuk mempermudah pekerjaannya dan hasil temuannya menjadi lebih baik dalam arti lebih akurat, menyeluruh, dan sistematis sehingga lebih mudah untuk dianalisis. Alat dan fasilitas juga memudahkan tugas peneliti itu sendiri. Dengan mengubah kegiatan yang direncanakan pada hari itu, peneliti dapat langsung menyaksikan bagaimana perubahan kegiatan tersebut mempengaruhi kemampuan anak untuk menunjuk, mengidentifikasi bunyi huruf, dan menyebutkan huruf awal pada gambar pada kelompok anak yang diteliti. di sekolah.

Kegiatan observasi kemampuan anak mengenal huruf yaitu dengan menunjukan huruf, menyebutkan bunyi huruf, serta menyebutkan awal yang sama pada suatu gambar. Soenjono Pateda (2010: 54) tahap perkembangan di mana seorang anak beralih dari ketidaktahuan akan hubungan antara bentuk dan bunyi huruf menjadi kesadaran akan hubungan, di mana anak-anak dapat mengenali bentuk huruf dan menafsirkannya.

Khairunnisa (2017: 78) Kemampuan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri tanda aksara dalam tulisan adalah kemampuan mengenali huruf. Hal ini dikarenakan kemampuan mengenal huruf identik dengan kemampuan mengenali tanda aksara dalam tulisan. Kemampuan mengenal huruf, khususnya kemampuan mengenal lambang huruf dan mengetahui huruf awal suatu benda, merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak, sebagaimana diatur dalam peraturan menteri Pendidikan Anak Usia Dini. Hal ini dikarenakan kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari kemampuan anak dalam membaca dan menulis.

2. Pentingnya Pengenalan Huruf

Pengenalan huruf siswa adalah hal yang paling penting pengajarannya harus melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan (Achmad, 2013:102).

Pateda (2010: 65) membaca adalah keterampilan bahasa yang akan menjadi proses fisik dan psikologis, mengatakan. Huruf cetak adalah keterampilan yang dikembangkan. Mereka kemampuan untuk berinteraksi dengan huruf cetak. Pelajari tentang genus huruf untuk menguasai seni membaca awal untuk anak-anak.

Menurut Carol Seefelt dan Barbara A Wasik (2008: 329), membaca merupakan Proses pengembangan kemampuan linguistik melibatkan tubuh dan pikiran. Kemampuan memahami huruf cetak merupakan salah satu bakat yang dapat dipupuk. Anak-anak diberi kesempatan untuk terlibat dengan huruf cetak. Kemampuan membaca dapat dikembangkan sejak dini pada anak-anak jika mereka diajari untuk membedakan setiap huruf. Proses mengidentifikasi huruf secara fisik dan psikologis mirip dengan proses pengembangan kemampuan linguistik. Proses fisik terdiri dari memeriksa secara visual tulisan saat sedang diproduksi. Anak-anak dapat merasakan dan membedakan gambar suara dan kombinasi dari gambar tersebut menggunakan indra penglihatan mereka. Anak-anak mengembangkan kemampuan untuk mengkorelasikan gambar suara dan kombinasi gambar tersebut dengan suara melalui proses perekaman. Transformasi serangkaian karakter tertulis, juga dikenal sebagai rangkaian bunyi bahasa, menjadi kata-kata yang dapat dipahami

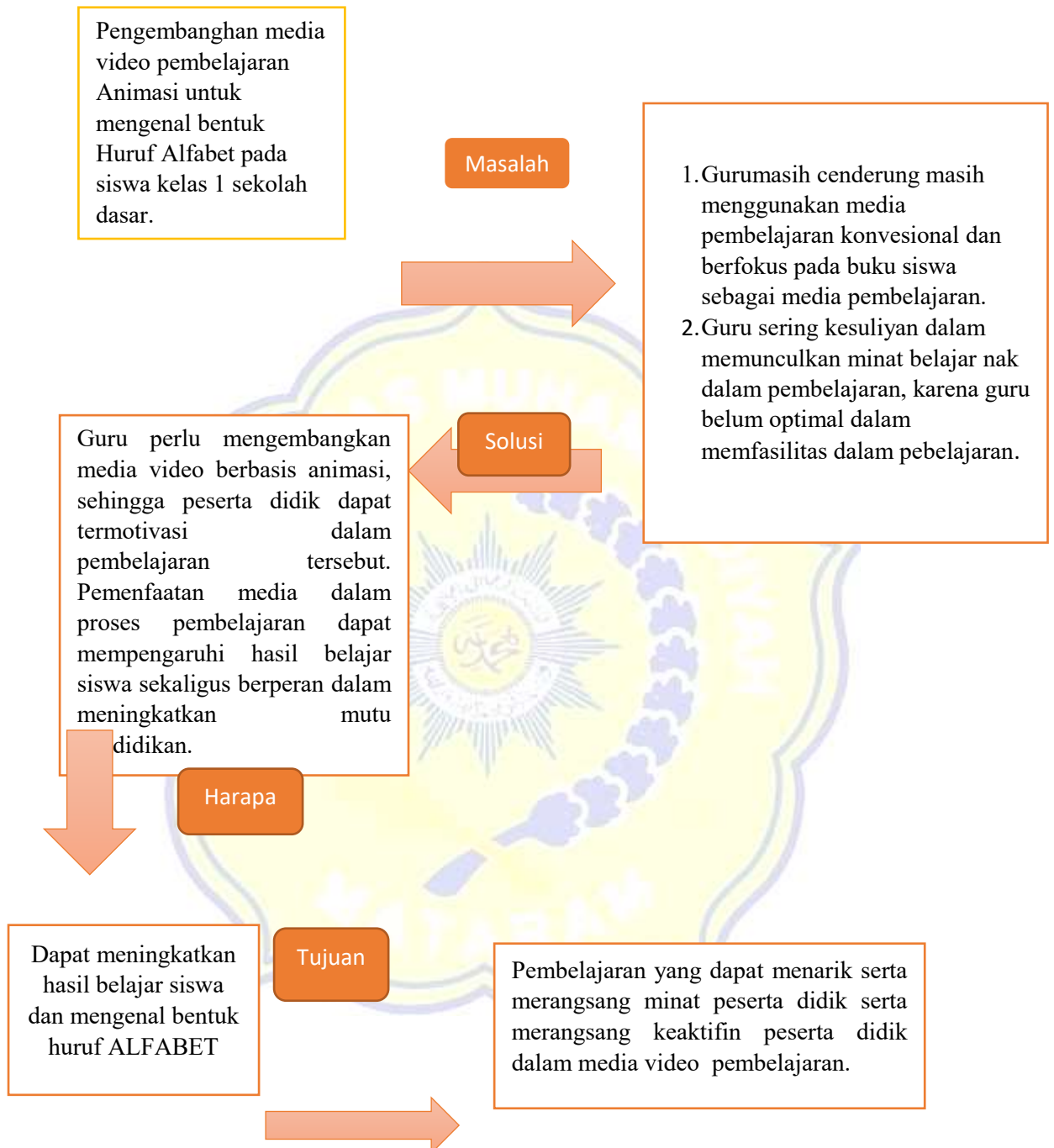
dengan menggabungkan kombinasi huruf. Dalam tindakan mencerna informasi, proses psikologis berupa aktivitas mental dilakukan. Proses decoding melibatkan identifikasi, deskripsi, dan akhirnya memberi arti pada gambar suara dan kombinasi dari gambar suara tersebut. Proses ini memerlukan penyimpanan pengetahuan seseorang tentang dunia dalam sesuatu yang disebut skema, yang merupakan klasifikasi dari berbagai informasi dan pengalaman berbeda yang disimpan di gudang memori. (Imam Syafi'ie, 2013: 7).

2.3 Kerangka Berpikir

Peneliti ini mengembangkan tentang materi pengenalan bentuk huruf Alfabet dengan media Video kartu bergambar untuk pengenalan bentuk huruf.

Penyajian media pembelajaran akan divalidasi terlebih dahulu oleh dosen ahli dan guru, sehingga pembelajaran yang dihasilkan akan sesuai dengan tingkat kebutuhan siswa dan guru. Dalam proses penggunaannya, secara tidak langsung media pembelajaran ini dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran. Siswa akan berada pada tahap berpikir secara konkret. Dengan media tersebut dapat disajikan lebih konkret agar mudah dipahami peserta didik.

Gambar. 2.3 Bagan Kerangka Berpikir Pengembangan



Pengembangan media video pembelajaran Animasi untuk mengenal bentuk

Huruf Alfabet.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

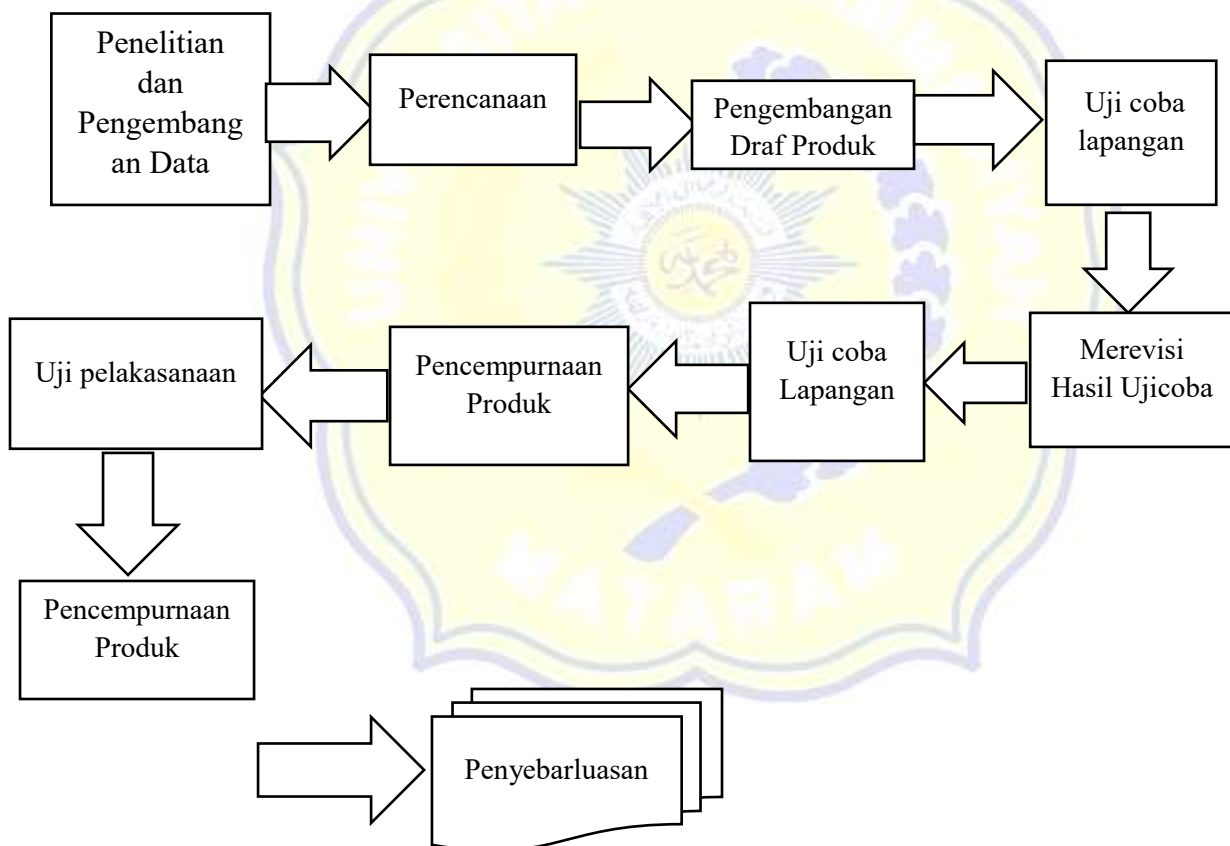
Penelitian ini termaksud penelitian pengembangan (*Development research*). Menurut Sugiyono (2016:407) penelitian serta pengembangan ini merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keaktifan suatu produk sedangkan menurut Emzair (2014:263) penelitian dan pengembangan merupakan suatu penelitian yang dimana mengembangkan produk-produk tertentu dengan spesifikasi yang detail. Jadi penelitian pengembangan disini merupakan suatu proses yang dimana disini digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran pengembangan suatu media pembelajaran bahasa berbasis video animasi yang dimana dari *Borg and Gall* mempunyai 10 tahap:

Berikut ini merupakan 10 tahap dari *Borg and Gall* menurut Sugiyono (2016:407):

1. Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research and Information collectin*)
2. Perencanaan (*Planning*)
3. Pengembangan Draf Produk (*Develop preliminary from of produk*)
4. Uji coba lapangan (*Preminary fiely testing*)
5. Merevisi Uji Coba (*Main product revisi*)

6. Uji coba Lapangan (*Main field testing*)
7. Penyempurnaan produk uji coba lapangan (*Operasional product revision*)
8. Uji pelaksanaan lapangan (*Operasional field testing*)
9. Penyempurnaan produk akhir (*Final product revision*)
10. Penyebarluasan (*Dessemination*)

Adapun bagan pengembangan dari *Brog and Gall* menurut Sugiyono (2016:407) iyalah sebagai berikut:



3.2 Prosedur Pengembangan

pada penelitian ini sebagaimana yang telah dipaparkan sebagaimana Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Namun karena terbatasnya waktu dan tenaga serta media pembelajaran dalam mengenal bentuk huruf dengan menggunakan video Animasi sebagai bahan ajar sebagian penelitian mencoba untuk mengidentifikasi media video agar apa yang diharapkan bias dicapai. Maka penelitian ini dilakukan sampai tahap penyempurnaan produk.

1. Penelitian dan Pengumpulan Data.

Pada tahap ini penelitian akan mengetahui potensi terkait masalah dengan pengembangan video dalam mengenal bentuk huruf. Pada saat penelitian ini melakukan observasi untuk, mengumpulkan informasi ini dilakukan dengan cara observasi langsung kepada sekolah tersebut. Maka dari itu penelitian melakukan observasi secara langsung tujuannya adalah sebagai acuan untuk membuat suatu produk media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

2. Perencanaan.

Setelah identifikasi terkait dengan potensi dan masalah, pada tahap ini merupakan tindak lanjut dari tahap analisis, penelitian akan merancang dan mengembangkan video pembelajaran dalam mengenal bentuk huruf.

3. Desain Produk.

Pada penelitian ini akan melakukan pengembangan pada media pembelajaran berbasis video dalam mengena bentuk huruf. di tahap ini penelitian akan mempelajari tahap dalam cara penggunaan dan fungsi video animasi. Pada tahap pengembangan ini merupakan tahapan yang dimana media pembelajaran pengenalah huruf yang telah dibuat berdasarkan dengan desaint yang telah dirancang. Setelah itu penelitian membuat instrument validasi produk untuk para ahli yaitu ahli media, ahli materi serta uji coba kepada guru.

4. Validasi Desain

Validasi desain ialah tugas-tugas yang membentuk suatu proses untuk mengevaluasi bagaimana desain produk diproduksi. Media video animasi merupakan produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini. Validasi desain produk dapat dilakukan dengan menghadirkan tenaga ahli atau ahli yang memiliki keahlian terhadap nilai produk yang sedang dibuat. Melalui penggunaan angket validasi media yang telah ditetapkan untuk tujuan penelitian ini, ahli media dan ahli materi seperti guru akan dapat mengevaluasi kevalidan desain produk.

5. Revisi Desain

Setalah melakukan desain produk validasi dengan cara melalui angket validasi yang dimana berupa pendapat sebagai penyempurnaan produk yang dilakukan oleh para ahli, maka akan

diketahui kelemahannya. Kelemahan produk dapat diuji cobakan dengan mengurangi dengan cara memperbaiki suatu desain. Revisi desain akan dilakukan oleh peneliti yang akan menghasilkan suatu produk.

6. Uji coba produk.

Seperti yang sudah dijelaskan dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk berupa media video kartu bergambar. Produk yang dihasilkan ini yang nantinya diuji cobakan di SDN 2 Selat. Oleh karena itu, hasil pengembangan media video animasi kartu bergambar akan diuji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

7. Revisi produk.

Hasil uji coba awal dilakukan agar merevisi produk media video animasi agar menghasilkan media yang lebih baik guna meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara mereview di bagian-bagian yang berupa menjadi sasaran.

8. Uji coba pemakaian.

Setelah pengajuan uji coba awal produk berhasil, selanjutnya produk yang berupa animasi pengenalan huruf albet diterapkan untuk lingkup yang lebih luas.

9. Revisi produk.

Revisi produk ini dilakukan agar uji coba lapangan terdapat kekurangan atau kelemahan, sehingga nanti dapat direvisi lagi guna untuk mencapai penyempurnaan atau pembuatan produk.

10. Penyebarluasan.

Penyebarluasan yang digunakan dalam meneliti ini adalah dengan cara *share* file video kartu bergambar ke guru-guru dan siswa serta ke sosial media seperti youtube.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba media video animasi kartu bergambar ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari produk yang telah dikembangkan. Oleh karena itu pengembangan media video animasi kartu bergambar, akan di uji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

3.4 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media dan siswa kelas 2 dan kelas 1 SDN 2 SELAT. pada rangkaian uji coba pada pengembangan ini ialah subjek uji coba terbatas dilakukan kepada 7 siswa kelas 2 SDN 2 SELAT sedangkan Subjek uji coba lapangan dilakukan dikelas 1 sebanyak 17 orang siswa SDN 2 SELAT.

3.5 Jenis Data

Data merupakan suatu fakta, informasi atau keterangan yang disajikan sebagai sumber atau bahan dalam menemukan kesimpulan

dan membuat suatu keputusan. Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan produk data kualitatif dan data kuantitatif.

1. Kuantitatif.

Data kuantitatif dikumpulkan melalui meminta tanggapan dan ide dari profesional media serta mengumpulkan tanggapan dari siswa. Selama proses validasi produk, data kuantitatif ini dikumpulkan dan disimpan untuk kemudian digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan revisi produk.

2. Kualitatif.

data kualitatif berupa skor yang diperoleh dari evaluasi produk yang dilakukan oleh validator, skor yang diperoleh dari lembar penilaian respon siswa, dan hasil yang diperoleh dari tes hasil belajar siswa. Statistik kualitatif ini ditawarkan sebagai indikator potensi kualitas produk yang telah dihasilkan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang dipakai untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah:

1. Teknik Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data untuk mengetahui kevalidan dan kepratisan. Angket dalam penelitian ini meliputi angket validasi produk, angket respon guru, dan angket respon siswa

2. Teknik Observasi

Teknik non test adalah kerangka kerja dalam menentukan sebuah kegiatan penelitian yang dapat dikembangkan dalam skala nilai atau berupa catatan temuan hasil penelitian. Teknik non test yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang dimana lembar observasi ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana keterlaksanaan proses pembelajaran didalam kelas ketika menggunakan media pembelajaran video animasi kartu bergambar.

3. Teknik Tes Kemampuan Pemahaman

Tes dilakukan untuk mengukur pemahaman siswa kelas 1 Sekolah Dasar, yaitu berupa pemberian LKPD berjumlah 5 soal.

3.7 Instrumen Pengumpulan Data.

Instrumen adalah dalam proses pengumpulan data, penelitian dapat menggunakan beberapa alat ukur atau pedoman. Pengumpulan data merupakan alat yang dapat digunakan oleh penelitian dalam proses pengumpulan data. Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti dengan memanfaatkan angket, dokumentasi, lembar observasi siswa, dan sebagainya, untuk memastikan bahwa kegiatan tersebut dilakukan secara metodis, yang dapat membuat penelitian lebih mudah diakses. Instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini akan berusaha memenuhi persyaratan, validitas, keefektifan, dan kepraktisan pembuatan media video untuk

mengidentifikasi bentuk animasi huruf Albert yang akan dihasilkan oleh peneliti. Langkah-langkahnya, yaitu yang tercantum di bawah ini:

1. Instrumen Lembar Angket

Lembar angket adalah suatu alat pengumpulan data yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang disusun secara tertulis yang ditunjukkan oleh ahli dan diberikan kepada siswa untuk memperoleh jawaban dari pada masalah dilapangan. Angket tersebut diberikan kepada beberapa pihak seperti berikut:

- a. Instrument Lembar Angket Ahli Materi.

Pada data validasi ahli, menganalisis hasil penilaian ahli dan praktisi arah pembuatan media pembelajaran, baik ahli media maupun ahli isi termasuk dalam roda hoki. Hasil temuan lembar validasi yang telah diisi oleh ahli media dan ahli materi yang bukan praktisi digunakan untuk menilai validitas media dan materi yang dimuat dalam media video kartu bergambar animasi. Media dibangun atau dikonstruksi untuk memenuhi kompetensi, kompetensi dasar (KD), dan indikasi, dan lembar validasi digunakan untuk memverifikasi valid atau tidaknya media dan konten. lembar pengesahan.. Kriteria skor validasi ahli materi dan ahli media penelian dapat dilihat pada table 3.1:

Table 3.1. Kriteria Penilaian

	Kriteria	Skor
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	1

Kisi-kisi validasi Ahli materi dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3.2 Kisi Angket Validasi Ahli Materi.

No.	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1.	Aspek Materi	Sesuai dengan kurikulum 2013				
		Sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran				
		Keluasan Materi yang harus dipelajari siswa mengenai pengenalan bentuk huruf				

Materi disajikan secara runtut				
Membantu siswa memahami materi yang di sampaikan dalam proses pembelajaran				
Meningkatkan pemahaman siswa				
Mendorong rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran				
Meningkatkan daya ingat siswa terhadap pembelajaran				
Interakasi antar siswa				
Ilustrasi yang di gunakan sesuai dengan materi yang di sajikan				

b. Instrument Angket Ahli Media

Dalam hal ini media mempunyai tugas dalam memberikan penilaian dalam segi media secara keseluruhan, yang meliputi tampilan atau bentuk media. Penilaian ini meliputi 1 dosen dan 2 guru.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

NO	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1.	Penyajian Media	Kerapian bentuk dan ukuran desain media video menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran				
		Kombinasi media harus bagus dan kreatif				
		Media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran				
		Kesesuaian media dengan pembelajaran bentuk huruf Alfabet				
		Media Video membantu siswa untuk meningkatkan				

	pemahaman siswa				
	Pengisian suara dengan konten video pembelajaran				
	Alur tampilan media video menarik				
	Durasi media sesuai dengan pembelajaran				
	Media pembelajaran mudah untuk dioperasikan				

c. Instrumen Angket Respon Siswa.

Siswa menganalisis media pembelajaran berdasarkan kualitas, serta isi dan tujuan kualitas pembelajaran. Setelah menggunakan berbagai bentuk media pendidikan, siswa diminta untuk menanggapi angket berikut guna memberikan umpan balik berupa komentar dan saran. Kisi kuesioner jawaban siswa ditunjukkan pada tabel berikut untuk Anda teliti.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

NO	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Media	Penyajian media sangat baik karena ada banyak pilihan warna dan pilihan gambar yang berbeda.				
		Jenis komunikasi yang digunakan cukup menarik.				
		Informasi baru yang baru diperoleh menarik untuk diserap karena disajikan dalam format yang mudah dipahami.				
		Karena menurut saya media tidak membosankan, hal itu membuat saya termotivasi untuk				

		mempelajari hal-hal baru.				
2	Materi	Media seperti ini memudahkan saya untuk memperoleh informasi Media seperti ini membuat saya lebih semangat dalam belajar				
		Karena saya suka menggunakannya sebagai alat pembelajaran, ini membantu pemahaman saya tentang materi pelajaran, yang penting bagi saya.				
3	Pembe- lajaran	Jenis media ini tidak termasuk aspek yang tidak menguntungkan.				
		Untuk membiasakan diri dengan tampilan huruf				

		<p>abjad, saya merasa terbantu dengan menggabungkan media video animasi dengan kartu gambar.</p> <p>Akibatnya, saya lebih senang dengan hasil yang saya dapatkan.</p>				
		<p>Penyajian media sangat baik karena ada banyak pilihan warna dan pilihan gambar yang berbeda.</p>				

2. Lembar Observasi

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan petunjuk pilihan. Kisi-kisi instrument observasi keterlaksanaan pembelajaran disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No.	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan				Catatan
		1	2	3	4	
a. Pendahuluan						
1.	Setelah sambutan guru, kegiatan pembelajaran pertama terdiri dari pembacaan doa.					
2.	Agar pembelajaran dapat berlangsung, instruktur menyatukan kehadiran siswa, ketenangan mereka, dan keterasingan mereka.					
3.	Bernyanyi bersama lagu alfabet adalah cara yang bagus untuk memulai					

	latihan.					
4.	Tujuan pembelajaran dikomunikasikan oleh instruktur.					
5.	Instruktur membangkitkan minat siswa pada mata pelajaran saat ini, yaitu bentuk surat Albrecht, dengan memberikan informasi tentangnya.					
b. Inti						
6.	Isi dikomunikasikan oleh instruktur sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
7.	Pendidik membimbing siswa melalui proses pemahaman isi huruf					

	<p>abjad dengan menggunakan media video dan kartu grafis animasi.</p>					
8.	<p>Guru menginstruksikan siswa untuk menonton video animasi yang sedang ditampilkan.</p>					
9.	<p>Instruktur memberikan arahan kepada siswa untuk mempelajari huruf alfabet satu per satu, berdasarkan pengamatan siswa, dan mendorong mereka untuk melakukannya.</p>					
10.	<p>Guru mendorong siswa untuk membaca,</p>					

	memahami, dan menggunakan huruf alfabet dalam pekerjaan mereka.					
11.	Instruktur membantu siswa mencari solusi untuk kesulitan dengan siswa lain tentang alfabet dengan cara yang tepat dan akurat.					
c. Penutup						
12.	Guru muntup pembelajaran dan mengucapkan salam					
Jumlah skor						

3. Lembar Soal.

Table 3.6 Kisi-Kisi Soal.

Muatan Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Hasil Belajar		Jumlah Soal
		C1	C2	
Bahasa Indonesia	3.3 Mengenal lambang bunyi vocal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau daerah	1, 2	3	5
	4.3 Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah		4	

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pendekatan pengumpulan data menggunakan dokumen. Dokumen adalah catatan tertulis, gambar, atau karya monumental yang dibuat oleh seseorang yang memberikan informasi tentang peristiwa yang terjadi di masa lalu. Nama siswa dapat ditemukan pada dokumen yang digunakan untuk mengumpulkan data sekolah dan identifikasi. Ini dapat dilakukan dengan melihat kertas-kertas yang disimpan di sekolah. Dalam proses pelaksanaan penelitian, dokumentasi seringkali mencakup pengambilan foto dan video.

3.8 Metode Analisis Data

1. Analisis Kevalidan (Validator Ahli).

Analisis kevalidasi di dasarkan suatu data hasil validasi ahli. Adapun pedoman penilaian kevalidan pada lembar penilaian media video. Media video menggunakan skor rata-rata dengan menggunakan rumus

$$Y = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$$

Keterangan:

Y = Nilai uji validitas produk

$\sum x$ = Nilai yang diperoleh

$\sum xi$ = Nilai maksimal

Tabel 3.7 Pedoman Skor Penelitian

No	Interval Skor	Kriteria Kevalidan
1	86% - 100 %	Sangat Valid
2	68% - 84 %	Valid
3	54% - 65 %	Cukup Valid
4	36% - 52 %	Kurang Valid
5	20% - 36%	Tidak Valid

Diadaptasi dari Kusuma (2018)

Hasil yang diperoleh dari perhitungan persentase setelah itu ditentukan berdasarkan kepraktisan alat media pendidikan yang digunakan. Ketika rata-rata temuan evaluasi kuantitatif tahap ini mencapai tingkat minimal validitas, tahap validasi produk dianggap telah berhasil diselesaikan.

2. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan didasarkan pada data hasil angket respon siswa. Dalam pedoman penilaian kepraktisan pada pember penilaian media pembelajaran media video animasi kartu bergambar menggunakan skala Liker 1-5. Perhitungan persentase respon siswa dari data yang sudah dikumpulkan maka menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai uji kepraktisan

$\sum x$ = Respon peserta didik

$\sum xi$ = Nilai maksimal

Untuk data hasil kepraktisan Adapun kriteria nilai analisis nilai rata-rata yang digunakan dalam table berikut:

Tabel 3.8 Pedoman Skor angket respon siswa

No	Presentase	Kriteria
1	85-100 %	Sangat Praktis
2	69-84 %	Praktis
3	53-65 %	Cukup Praktis
4	37-52 %	Kurang Praktis
5	20-36%	Tidak Praktis

Diadaptasi dari Kusuma (2018)

Berdasarkan analisis kepraktisan diatas, media pembelajaran yang dihasilkan dikatakan praktis apabila hasil angket respon siswa memenuhi kriteria minimal cukup praktis.

3. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan media video animasi kartu bergambar dapat diperoleh dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) didasarkan pada hasil belajar.

Berikut langkah-langkah menganalisis keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik menurut Eko Putro Widoyoko (2009: 238) adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan skor jawaban pada setiap jawaban dari lembar kerja siswa.
- 2) Menjumlahkan skor yang diperoleh siswa.
- 3) Menghitung nilai yang diperoleh masing-masing siswa.
- 4) Mengkategorikan hasil tes hasil belajar siswa
- 5) Melakukan tabulasi hasil tes siswa
- 6) Menghitung presentase tes siswa, dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\text{Banyak siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

Adapun kriteria ketuntasan hasil tes belajar siswa pada media video animasi kartu bergambar digunakan tabel berikut:

Tabel 3.9 Pedoman Analisis Keefektifan

Persentase Keterlaksanaan	Kategori
81% - 100%	Sangat Efektif
61% - 80%	Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
21% - 40%	Kurang Efektif
< 21 %	Sangat Kurang

Diadaptasi dari Arikunto dan Jabar (2014:35)

Hal ini sesuai dengan pendapat Sigit (2003:2) keefektifan pembelajaran terdiri dari perkembangan yang berubah dari efektif menjadi kurang efektif, kemudian sedang, kemudian sangat sedikit, dan akhirnya tidak efektif. Efektivitas mengacu pada sejauh mana tujuan pembelajaran dapat dicapai. Sudut pandang P. Robbins didukung oleh bukti yang disajikan di sini. Menurut Stephen (2010: 8), efektivitas adalah terlibat dalam kegiatan yang secara langsung membantu pembelajaran dan berkontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, menurut temuan analisis keefektifan, pembelajaran dapat dianggap efektif jika tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan sukses.