

Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1

Rachmi Rachmassari¹ Sunanih² Rahmat Permana³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat,
Indonesia^{1,2,3}

Email: rachmirachmassari@gmail.com¹ sunanih@umtas.ac.id³ rahmat.pgsd@umtas.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui Pengaruh media video animasi terhadap kemampuan membaca siswa Kelas 1 SDN 1 Sukaresik. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Post test Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas 1 SDN 1 Sukaresik sebanyak 2 kelas. Sampel yang digunakan sebanyak dua kelas yaitu kelas 1A sebagai kelas kontrol sebanyak 39 orang dan 1B sebagai kelas eksperimen sebanyak 39 orang, yang diambil dengan teknik *Sampling Jenuh*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil membaca siswa pada materi bahasa Indonesia. Teknik pengolahan data uji normalitas menggunakan uji Chi-kuadrat (X^2) setelah data berdistribusi normal dilanjutkan dengan uji homogenitas menggunakan $F_{maksimum}$ setelah data berdistribusi normal dan homogen dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t, serta perbandingan nilai gain yang dikonversi antara kelompok eksperimen dan kontrol yang diambil dari hasil *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t hasil yang didapat adalah Berdasarkan hasil perhitungan uji skor *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol $t_{hitung} = 4,89$ dan $t_{tabel} = 1,99$ karena nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, sehingga nilai t_{hitung} berada didaerah penolakan H_0 dan kesimpulan analisis yang didapat adalah tolak H_0 artinya ada pengaruh media video animasi berpengaruh signifikansi terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN 1 Sukaresik. Pengaruh tersebut disebabkan karena media pembelajaran dapat membantu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam kemampuan membaca. Hal ini disebabkan karena peserta didik menerapkan apa yang mereka lihat ke dalam pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memiliki pembelajaranyang mendorong peserta didik memiliki rasa percaya diri serta mampu belajar secara mandiri tidak hanya berasal dari guru atau buku saja tetapi dari pengalaman mereka sendiri. Penelitian menyimpulkan bahwa ada Pengaruh media video animasi terhadap kemampuan membaca siswa Kelas 1 SDN 1 Sukaresik.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Media Pembelajaran, Kemampuan Membaca, Bahasa Indonesia



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

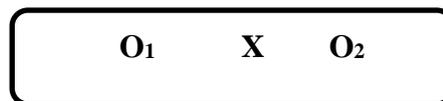
PENDAHULUAN

Seiring perkembangan teknologi dan komunikasi kita dituntut untuk memiliki keterampilan membaca yang baik sebagaimana Rahim (2008) menyatakan bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut terciptanya masyarakat yang gemar membaca. Oleh karena itu perlu adanya keterampilan membaca yang harus dimiliki oleh anak usai dini, sehingga dapat mengikuti perkembangan zaman. Mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat pembelajaran keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa itu sendiri meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Letasado & muhsam 2020). Salah satu keterampilan berbahasa adalah keterampilan

membaca, membaca itu sendiri dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan Yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata – kata bahasa tulisan (Balatondok, 2022) keterampilan membaca sendiri terdapat indikator yang menentukan tingkatan kemampuan membaca antara lain membaca huruf , membedakan bunyi awal (Fonem) membaca kata bermakna , membaca kata tak bermakna, membaca cepat, memahami isi bacaan (Udin, 2021).

METODE Penelitian

Dalam mengumpulkan serta mendapatkan data-data dalam suatu penelitin penting adanya sebuah metode. Metode penelitian merupakan cara ilmiah dalam mencari dan mendapatkan data. Penggunaan metode dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, dimana metode eksperimen merupakan metode inti dari model penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis atau model yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Gay (1998) dalam Sudaryono (2019:90) “Metode Eksperimen dapat mewakili pendekatan yang paling sah dalam memecahkan masalah baik secara praktis maupun teori. Bentuk desain dalam penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental Design* dengan macam bentuk desain *One-Group Pre test-Post test Design*, dengan alasan hasil perlakuan lebih akurat, karena dapat membandingkan hasil sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Bentuk desain *One Group Pre Test-Post test Design* yaitu terdapat suatu kelompok yang diberikan *Pre test* sebelum perlakuan kemudian diberi perlakuan dan diberi *Post test* setelah perlakuan. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. One-Group Pretest-Post test Design

Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan dalam suatu penelitian. Ada dua variabel dalam penelitian ini, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Kedua variabel tersebut diidentifikasi ke dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*). Variabel bebas (X) yang memengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah “media *Video Animasi*”.
2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*). Variabel terikat (Y) yang menjadi akibat atau yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah “kemampuan membaca”



Gambar 2.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan tes adapun langkah – langkah pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut :

1. Wawancara. Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Pada penelitian ini wawancara dilakukan dengan guru kelas 1 SDN 1 Sukaresik secara terstruktur dengan mengacu pada pedoman wawancara yang berisi pertanyaan pertanyaan untuk mendapatkan informasi tentang hal yang akan diteliti.

2. Teknik Tes. Tes adalah sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk mengukur pengetahuan seorang individu, dengan menggunakan tes ini peneliti dapat mengetahui kemampuan membaca siswa. Peneliti menggunakan dua macam tes yakni *pre test- post test* yang dilakukan di kelas eksperimen untuk mengetahui kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah setelah dilakukan media pembelajaran dengan media video animasi, tes yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan membaca dalam bentuk abjad.
- a. *Pre test*. Untuk mengetahui keadaan awal dari sampel penelitian yakni seluruh siswa kelas 1 terlebih dahulu dilakukan pretest, peneliti memberikan instrumen berupa instrument kemampuan membaca, pemberian instrument soal tersebut diberikan sebelum siswa diperlakukan atau pengajaran tentang materi tersebut.
 - b. *Post test*. Peneliti menyebarkan *Post test* berupa instrument video animasi , penyebaran *post test* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan membaca, setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis Uji Persyaratan

Penelitian ini bertujuan untuk mengujicobakan dan mengetahui pengaruh Media Video Animasi terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN Sukaresik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t. untuk menggunakan uji t. untuk menggunakan teknik analisis data tersebut maka persyaratan yang harus dipenuhi adalah mengetahui normalitas dan homogenitas kedua varians.

Uji Normalitas

Untuk menguji kenormalan data digunakan Uji χ^2 . Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho: data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Ha: data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

Kaidah pengujian hipotesis yang digunakan sebagai berikut:

Tolak H_0 Jika χ^2 hitung $\geq \chi^2$ tabel

Hasil analisis uji normalitas dapat dilihat pada tabel:

Tabel 1. Ringkasan Hasil Uji Normalitas

No	Data	χ^2 hitung	χ^2 tabel	Hasil Analisis	Kesimpulan
1	Skor <i>Pre-test</i> (eksperimen)	3,55	7,81	χ^2 hitung $\geq \chi^2$ tabel	Terima H_0
2	Skor <i>Post-test</i> (eksperimen)	4,77	9,49	χ^2 hitung $\geq \chi^2$ tabel	Terima H_0
3	Skor <i>Gain</i> (eksperimen)	5,24	9,49	χ^2 hitung $\geq \chi^2$ tabel	Terima H_0
4	Skor <i>Pre-test</i> (kontrol)	5,3	9,49	χ^2 hitung $\geq \chi^2$ tabel	Terima H_0
5	Skor <i>Post-test</i> (kontrol)	1,90	7,81	χ^2 hitung $\geq \chi^2$ tabel	Terima H_0
6	Skor <i>Gain</i> (kontrol)	2,32	9,49	χ^2 hitung $\geq \chi^2$ tabel	Terima H_0

Uji Homogenitas

Untuk mengetahui apakah kedua data tersebut homogen atau tidak, dilakukan uji homogenitas.

Hipotesis yang di uji adalah

Ho: kedua varians homogen

Ha: kedua varians tidak homogen

Kaidah pengujian hipotesis yang digunakan sebagai berikut:

Tolak H_0 Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$

Hasil analisis uji homogenitas dapat dilihat pada tabel:

Tabel 2. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas

Data	F_{hitung}	F_{tabel}	Hasil Analisis	Kesimpulan	Kesimpulan Analisis
Skor <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	1,32	1,74	$F_{hitung} \leq F_{tabel}$	Terima H_0	Kedua Varians Homogen
Skor <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	1,39	1,74	$F_{hitung} \leq F_{tabel}$	Terima H_0	Kedua Varians Homogen
Skor <i>gain eksperimen</i> dan <i>gain kontrol</i>	1,05	1,74	$F_{hitung} \leq F_{tabel}$	Terima H_0	Kedua Varians Homogen

Pengujian Hipotesis

Pengujian Hipotesis kelas Eksperimen

Hipotesis Kelas Eksperimen yang akan diuji adalah:

Ho: tidak ada pengaruh media video animasi terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN 1 Sukaresik.

Ha: ada pengaruh media video animasi terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN 1 Sukaresik.

Kaidah pengujian hipotesis yang digunakan adalah:

Terima H_0 jika $t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$

Hasil analisis $t_{hitung} -20,14$ dan $t_{tabel} 2,04$ dapat dilihat pada tabel:

Tabel 3. Ringkasan Hipotesis Kelas Eksperimen

t_{hitung}	t_{tabel}	Hasil Analisis	Kesimpulan Analisis	Kesimpulan Penelitian
-20,14	2,04	$-t_{tabel} < t_{hitung} < + t_{tabel}$	Tolak H_0	ada pengaruh media video animasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN 1 Sukaresik

Pengujian Hipotesis kelas Kontrol

Hipotesis Kelas Kontrol yang akan diuji adalah:

Ho: tidak ada pengaruh media video animasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN 1 Sukaresik.

Ha: ada pengaruh media video animasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN 1 Sukaresik.

Kaidah pengujian hipotesis yang digunakan adalah:

Terima H_0 jika $t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$

Hasil analisis $t_{hitung} -12,49$ dan $t_{tabel} 2,04$ dapat dilihat pada tabel:

Tabel 4. Ringkasan Hipotesis Kelas Kontrol

t_{hitung}	t_{tabel}	Hasil Analisis	Kesimpulan Analisis	Kesimpulan Penelitian
-20,14	2,04	$-t_{tabel} < t_{hitung} < + t_{tabel}$	Tolak H_0	ada pengaruh media video animasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN 1 Sukaresik

Pengujian Hipotesis *Gain* Eksperimen dan *Gain* Kontrol

Hipotesis Statistik yang akan diuji adalah:

H_0 : tidak ada pengaruh media video animasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN 1 Sukaresik.

H_a : ada pengaruh media video animasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN 1 Sukaresik.

Kaidah pengujian hipotesis yang digunakan adalah:

Terima H_0 jika $t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$

Hasil analisis t_{hitung} 4,89 dan t_{tabel} 1,99 dapat dilihat pada tabel:

Tabel 5. Ringkasan Hipotesis *Gain* Eksperimen dan *Gain* Kontrol

t_{hitung}	t_{tabel}	Hasil Analisis	Kesimpulan Analisis	Kesimpulan Penelitian
4,89	1,99	$-t_{tabel} < t_{hitung} < + t_{tabel}$	Tolak H_0	ada pengaruh media video animasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN 1 Sukaresik

Pembahasan

Proses Pembelajaran Menggunakan Media Video Pembelajaran

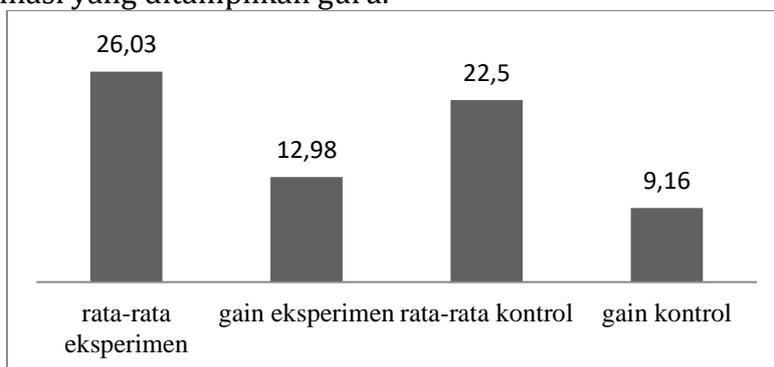
Berdasarkan hasil perhitungan uji skor *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen $t_{hitung} = -20,14$ dan $t_{tabel} = 2,04$ karena nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, sehingga nilai t_{hitung} berada didaerah penolakan H_0 dan kesimpulan analisis yang didapat adalah tolak H_0 artinya ada pengaruh media video animasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN 1 Sukaresik. Media pembelajaran video animasi adalah media pembelajaran yang efektif untuk merangsang siswa dalam belajar dan mempejari isi materi secara efektif dengan mencoba melihat gambar dan mendengarkan. Dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas eksperimen guru menampilkan sebuah video animasi bacaan sebagai titik awal untuk melihat ketertarikan siswa dalam melihat video animasi. Guru membantu siswa apa yang dilihat dalam video animasi yang dimana siswa akan mengikuti apa yang diarahkan guru dan mulai menghafalkan abjad serta huruf sambil menyanyi sehingga siswa mudah untuk mengingat huruf tersebut. Pada saat melakukan *post-test* di kelas eksperimen, cenderung siswa bisa mengerjakan dan hampir kebanyakan siswa mampu mengerjakan soal dengan baik dan hasil belajar di kelas eksperimen sangat memuaskan.

Proses Pembelajaran Menggunakan Media Video Pembelajaran

Berdasarkan hasil perhitungan uji skor *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol $t_{hitung} = -12,49$ dan $t_{tabel} = 2,04$ karena nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, sehingga nilai t_{hitung} berada didaerah penolakan H_0 dan kesimpulan analisis yang didapat adalah tolak H_0 artinya ada pengaruh media video animasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN 1 Sukaresik. Proses pembelajaran langsung, pada saat guru menyampaikan materi hanya sebagian kecil siswa yang mendengarkan penjelasan guru itu pun hanya siswa yang duduk di depan. Kebanyakan siswa bersikap acuh tak acuh dan terkadang ada siswa yang malah bermain main sehingga penerimaan materipun kurang maksimal. Kendala lain dalam proses pembelajaran adalah pada saat memberikan tugas untuk membaca, peserta didik hampir kebanyakan tidak bisa mengerjakan apa yang ditugaskan guru, sehingga guru harus menyampaikan materi sebanyak dua kali dalam satu pertemuan sehingga menyebabkan tersitanya waktu belajar. Pada saat melakukan *post-test* di kelas kontrol, cenderung siswa tidak bisa mengerjakan dan hampir kebanyakan mencontek kepada teman sebangkunya sehingga menyebabkan hasil belajar dari kelas kontrol lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen.

Pengaruh Media Animasi Terhadap Kemampuan Membaca Siswa

Berdasarkan hasil perhitungan uji skor *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol $t_{hitung} = 4,89$ dan $t_{tabel} = 1,99$ karena nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, sehingga nilai t_{hitung} berada didaerah penolakan H_0 dan kesimpulan analisis yang didapat adalah tolak H_0 artinya ada pengaruh media video animasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN 1 Sukaresik. Pengaruh tersebut disebabkan oleh media animasi yang dapat membantu serta mengembangkan kemampuan membaca siswa. Hal ini disebabkan karena siswa menerapkan apa yang ditampilkan pada media animasi tersebut yang dimana media tersebut mampu mendorong kemampuan siswa terutama dalam kemampuan membaca untuk belajar mandiri tidak hanya berasal dari guru atau buku saja tetapi dari pengalaman mereka sendiri saat melihat media animasi yang ditampilkan guru.



Gambar 3. Nilai Rata-rata dan Gain Eksperimen dan Kontrol

Nilai rata-rata kelas Eksperimen yang memakai media pembelajaran video animasi yaitu 26,03 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran langsung adalah 22,5 dan nilai gain pada kelas eksperimen adalah 12,98 lebih tinggi dari gain kelas kontrol 9,16. Dilihat dari proses pembelajaran saja lebih baik yang menggunakan media pembelajaran dibanding pembelajaran langsung. Selain dilihat dari proses pembelajarannya, pengaruh media pembelajaran dapat membantu terhadap kemampuan membaca siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengolahan data, dan pengujian hipotesis, maka penulis berkesimpulan bahwa ada pengaruh media video animasi terhadap kemampuan membaca siswa Kelas 1 SDN 1 Sukaresik.

Saran

1. guru mata pelajaran dapat menerapkan media pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.
2. Guru hendaknya selalu memberikan stimulus pada awal pembelajaran supaya peserta didik dapat timbul rasa minat akan pembelajaran apapun bukan hanya bahasa indonesia saja.
3. Untuk peneliti selanjutnya disarankan mencoba media pembelajaran pada konsep yang berbeda ataupun pada mata pelajaran yang berbeda sehingga siswa timbul rasa ketertarikan dalam belajar tanpa ada suruhan dari orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib (2010) media pembelajaran, Jakarta: PT Bumi Aksara
Arikunto, Suharsimi. (2013). Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik). Jakarta: PT. Rineka Cipta
Arsyad Azhar (2014). Media pembelajaran, Jakarta PT RajaGrafindo Persada

- Arsyad, Azhar. 2015. Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Astriani, S. A. 2018. Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. Probolinggo: Universitas Nurul Jadid.
- Asyhar, R. (2011). Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Balatondok, M. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Kristen Elim Kota Makassar (Doctoral dissertation, Universitas Bosowa).
- Daryanto, 2010. Belajar dan Mengajar. Yrama Widya. Bandung.
- Djamarah, Syaifu, Bahri. 2002. Rahasia Sukses Belajar. Rineka Cipta. Jakarta
- Farida Rahim. 2008. Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar. Jakarta : Bumi Aksara.
- Fatria (2017) media pembelajaran, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Fatria Fita Listari.(2017). "Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia". Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia. Volume 2. Nomor 1.(hlm 142).
- Hernawan, Edi. (2014). Pengantar Statistika Parametrik. Tasikmalaya: LPPM Universitas Siliwangi.
- Juniansyah, Reza, et al. Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Membaca Anak Kelas III Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata, 2023, 4.3: 716-722.
- Munir (2012) Buku Multimedia, PT Alfabeta
- Musfiqon (2012) Pengembangan media dan sumber pembelajaran, PT Prestasi Pustakarya
- Padmi, I.G.A. 2014. Efektivitas Implementasi Metode Bermain Berbantuan, Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Gambar dan Sosial Emosional Anak. Jurnal Pendidikan. Volume 4, No.1.
- Rahmi, Mulia. "Keefektifan Media Pembelajaran Online Pada Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19." Al-Abyadh 3.1 (2020): 9-15.
- Rosmita. (2020). Skripsi Efektivitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Ips Sma Negeri 9 Tanjung Jabung Timur Tahun 2019/ 2020)
- Sugihartono, dkk., Psikologi Pendidikan, Yogyakarta: UNY Press, 2007.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV. <https://massugiyantojambi.wordpress.com/2011/04/15/teori-motivasi/>
- Syaiful Bahari Djamarah Dan Aswan Zain. (2020). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta. Trianto. 2017
- Tarigan, Hendry Guntur. (2008.)Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Angkasa: Bandung.
- Widianingsih, Dedeh. (2015). Evaluasi Pembelajaran Matematika. Tasikmalaya : Universitas Tasikmalaya
- Yolandasari, M. B. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II A MI Unggulan Miftahul Huda 51 Universitas Kristen Indonesia Tumang Cepogo Boyolali Tahun Pelajaran 2019/2020. <http://erepository.perpus.iainsalatiga.ac.id/9550/>.