



Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia is licensed under  
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

## **Pengembangan Media Animasi Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar**

**Mety Toding Bua**

*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Borneo Tarakan, Tarakan, Indonesia*  
*E-mail: [mety.toding02@gmail.com](mailto:mety.toding02@gmail.com)*

**Abstrak.** Media animasi digunakan karena anak akan lebih tertarik untuk mengenal berbagai lambang huruf dan suku kata dalam pembelajaran membaca permulaan. Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (RnD) dengan model pengembangan ASSURE. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan media animasi. Hasil penelitian menunjukkan uji coba produk terhadap 2 pendidik dari SD 035 diperoleh hasil rata-rata presentase 83% dengan tingkat kemenarikan video animasi pembelajaran cukup menarik, pada SD 032 Tarakan uji coba produk terhadap 10 peserta didik di kelas A dan B siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami video animasi pembelajaran. Berdasarkan hasil dari uji coba produk siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami video animasi pembelajaran dan diperoleh hasil rata-rata 83% tingkat kemenarikan video animasi yang cukup menarik sehingga penggunaan media animasi berbasis pendidikan karakter dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar di daerah 2P. Berdasarkan validasi media, materi, bahasa menunjukkan media ini layak dijadikan media membaca permulaan. Kemudian, berdasarkan uji coba yang dilakukan membuktikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar. Hal ini membuktikan media membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan melalui animasi.

**Kata kunci:** Media Animasi, Keterampilan Membaca Dini, Sekolah Dasar.

**Abstract.** Animation media is used because children will be more interested in getting to know various letter symbols and syllables in learning early reading. This research uses Research and Development (RnD) research with the ASSURE development model. This research was carried out to develop animation media. The results showed that the product trial of 2 educators from SD 035 obtained an average percentage of 83% with a level of learning animation video literacy is quite interesting, in elementary school 032 Tarakan product trials of 10 learners in class A and B students did not have difficulty in understanding learning animation videos. The results of the product trial, students have no difficulty in understanding learning animated videos and obtained an average result of 83% of the level of animation video literacy is interesting enough that the use of character education-based animation media can improve the reading skills of elementary school students in the 2P area. Based on media validation, material, and language indicates this media is worthy of being a medium of reading beginnings. Then, based on the trials conducted proved that this medium is effective in improving the reading skills of elementary school students. This proves that media helps students in understanding the learning materials provided through animation.

**Keywords:** Animation Media, Early Reading Skills, Elementary School.

### I. INTRODUCTION

Membaca merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki seseorang. Salah satu yang berperan dalam membiasakan anak dalam membaca adalah guru. Guru ialah sosok yang dapat dicontoh dan ditiru. Guru memiliki pengaruh yang besar terhadap peserta didik dalam proses pembelajarannya. Strategi pembelajaran yang dipilih oleh para

guru mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, para guru harus selektif dalam pilihan yang mereka buat. Keterampilan guru dalam mengajar adalah hal pokok yang menjadi ujung dari pembelajaran terutama dalam hal membaca. Mengajak anak untuk suka membaca sejak dini sebenarnya bukanlah hal yang sulit. Anak akan melakukan dan meniru segala aktivitas yang sering dilakukan oleh orang-orang di lingkungan sekitarnya. Selain dari faktor lingkungan, anak juga

akan tertarik melakukan aktivitas tersebut jika ada bagian dari aktivitas tersebut yang menarik, begitu pula dalam hal membaca. Membaca awal pada anak sering disebut sebagai membaca permulaan.

Salah satu dari teknik membaca permulaan adalah membaca permulaan. Teknik membaca permulaan dilakukan dengan melafalkan lambang-lambang menjadi bunyi yang bermakna, walaupun anak belum memahami arti dari satu kata/kalimat itu sendiri. Artinya, anak hanya dituntut untuk dapat melafalkan bunyi lambang tersebut. Membuat kemampuan membaca permulaan anak lancar tak lepas dari peranan guru dalam berkeaktifitas mengembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran hendaknya efektif dalam menyampaikan pesan dalam sebuah pembelajaran kepada pendidik. Namun kenyataannya pemanfaatan media masih jarang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, terutama membaca permulaan. Kurangnya penggunaan media mempengaruhi kemampuan membaca permulaan siswa. Dimana berdasarkan observasi dan wawancara awal yang dilakukan kemampuan siswa berada pada kategori cukup dengan rentang skor 65-70. Guru perlu mengembangkan media yang efektif yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dalam penelitian ini harus dilakukan. Dalam hal ini guru berperan sebagai peneliti dan pengembang. Ketika peneliti akan mengembangkan sebuah media, terlebih dahulu peneliti perlu melakukan analisis kebutuhan yang nantinya dapat digunakan pada domain anak usia 7-11 tahun.

Pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media animasi yang berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 2 SD di Kota Tarakan. Penelitian ini mengembangkan multimedia. Dimana pemilihan multimedia ini diharapkan mampu memberikan dukungan dalam pembelajaran agar anak lebih tertarik dalam belajar. Menurut Robin dan Linda multimedia merupakan salah satu alat yang dapat menciptakan interaktif dan presentasi yang dinamis karena mengkombinasikan grafik, teks, animasi, gambar video serta audio. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan multimedia yang dalam hal ini media pembelajaran animasi (Andriyani et al., 2020). Selain itu, penelitian ini masih berkaitan dengan pendidikan karakter maka peneliti akan memasukkan fungsi media berupa fungsi afektif, artinya media tersebut dapat digunakan untuk menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan peserta didik terhadap materi ajar yang telah disiapkan oleh guru. Media animasi yang dikembangkan juga diharapkan dapat berbasis pendidikan karakter. Sebagaimana yang diharapkan dalam pembelajaran literasi disekolah harus memiliki nilai karakter. Hal ini juga diungkapkan bahwa pembiasaan penggunaan cerita bergambar dalam pembiasaan karakter khususnya disiplin memberikan dampak yang positif bagi siswa. Siswa dapat mengambil hal-hal yang baik dari sumber cerita yang ada (Mety Toding Bua, Rizna, Risma, 2019). Oleh karena itu, peneliti lebih tertarik membuat inovasi berupa animasi yang berbasis pendidikan

karakter dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

## II. METHODS

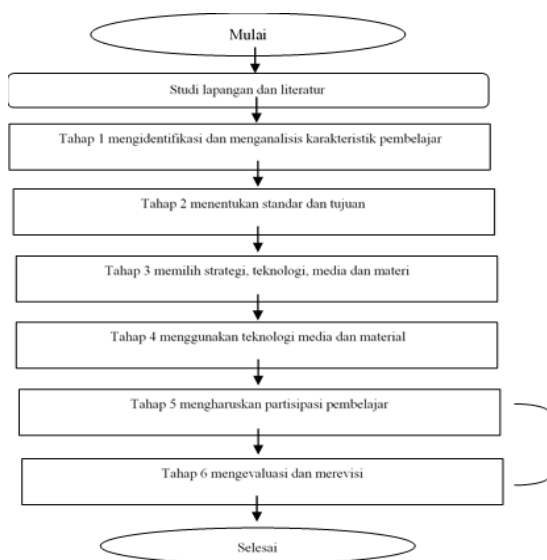
Penelitian yang peneliti gunakan ialah penelitian *Research and Development (RnD)* yang produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media dan bahan ajar. Model pengembangan yang digunakan mengadaptasi dari langkah-langkah ASSURE (*analyze learners; state objectives; select methods; media and materials; utilize media and materials; require learner partisipation; and evaluate and rivise*) (Potensia, 2022).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 SDN 032 dan 035 Tarakan. Dimana sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diteliti yaitu 20 siswa kelas II dari SDN 032 dan 035 Tarakan.

Variabel penelitian merupakan sebuah karakteristik yang ada pada suatu individu atau benda yang menunjukkan suatu perbedaan/variasi nilai dan suatu kondisi yang dimiliki (Mulyatiningsih, 2013). Adanya suatu hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya, maka terdapat beberapa macam variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu perlakuan yang diberikan berupa video animasi dalam pembelajaran membaca permulaan berbasis karakter. Dengan variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar dari video animasi dalam pembelajaran membaca permulaan berbasis pendidikan karakter.

Data yang dikumpulkan adalah data tentang keefektifan media melalui, kuisioner dan dokumentasi. Langkah-langkah mengenai tahap pengumpulan data dapat dilihat sebagai berikut: 1) kuisioner, pengumpulan data penelitian pada kondisi tertentu yang tidak memerlukan kehadiran peneliti. Pertanyaan peneliti dan jawaban responden dikemukakan secara tertulis melalui suatu kuisioner. Teknik ini digunakan karena dapat memberikantanggung jawab kepada setiap responden untuk membaca dan menjawab pertanyaan yang ada (Sangadji & Sopiah, 2010). Data kuisioner yang digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap kemampuan membaca permulaan dengan media animasi berbasis pendidikan karakter; 2) dokumentasi adalah upaya mengumpulkan data melalui catatan, arsip, transkrip, buku, koran majalah dan sebagainya (Sangadji & Sopiah, 2010). Dokumentasi yang dijadikan sumber informasi atau data dalam penelitian adalah catatan dan transkrip angket yang telah diisi oleh informan.

Analisis data merupakan sebuah usaha yang digunakan untuk memilih, memilah, membuang, menggolongkan serta menyusun sebuah data ke dalam kategori, kemudian mengklasifikasi data yang ada untuk menjawab pertanyaan pokok (Sangadji & Sopiah, 2010). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik. Data kuantitatif merupakan presentase dari hasil pengumpulan kuesioner yang kemudian dapat di analisis. Rancangan penelitian model ASSURE. Adapun tahap penelitian model ASSURE dijabarkan dalam bagan alir dibawah ini.



**Gambar 1. Bagan alir model ASSURE**

Penjabaran lebih lanjut dari bagan di atas sebagai berikut. Kegiatan yang dilakukan di awal ialah melakukan studi lapangan dan literature. Kegiatan ini dilakukan untuk menemukan permasalahan. Dari permasalahan tersebut kemudian di lakukan analisis kebutuhan untuk menentukan solusi yang tepat digunakan. Pada penelitian ini, karena permasalahan yang muncul merupakan permasalahan kurangnya perhatian dalam kegiatan membaca permulaan dengan menggunakan media pembelajaran. Maka dari itu, peneliti tertarik memberikan solusi dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis karakter dalam keterampilan membaca permulaan.

Setelah itu, langkah yang dilakukan adalah dengan menggunakan model ASSURE berdasarkan rancangan penelitian yang dipilih. Tahap pertama (mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik pemelajar). Area-area kunci yang harus dipertimbangkan selama analisis pemelajar meliputi: (1) karakteristik umum, (2) kompetensi dasar spesifik (pengetahuan, kemampuan, dan sikap tentang topik). Cara yang dilakukan untuk memperoleh informasi tentang karakteristik peserta didik menggunakan instrumen wawancara dan angket. Pada proses pengembangan media animasi, wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi dari pemelajar yang berkaitan dengan karakteristik peserta didik.

Sebelum melaksanakan wawancara dengan pemelajar, terlebih dahulu menyiapkan pedoman wawancara. Pedoman tersebut bertujuan agar mempermudah dalam memperoleh informasi mengenai karakteristik peserta didik. Dalam pengembangan media animasi, angket digunakan untuk mengumpulkan informasi dari pendidik mengenai analisis dalam materi pembelajaran tematik dengan fokus pada membaca. Angket diberikan kepada empat pendidik dan seluruh siswa kelas II SD 032 dan 035 Tarakan. Tujuan dari penyebaran angket pada peserta didik dan pendidik yaitu, untuk mengumpulkan data mengenai kebutuhan peserta didik,

pengetahuan, dan kemampuan.

Tahap kedua (menyatakan standar dan tujuan). Memulai dengan kurikulum dan teknologi, NETS untuk siswa (NET-S), standar yang diadopsi oleh distrik anda, tujuan yang dinyatakan dengan baik (menurut ABCD). Pada tahap ini, peneliti memilih buku Tematik yaitu Tema 2 Bermain di Lingkunganku Subtema 2 Bermain di Rumah Teman. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil 3 pembelajaran yaitu pembelajaran 2, pembelajaran 5, dan pembelajaran 6.

Tahap ketiga (memilih teknologi, media, dan materi). Langkah ini bertujuan untuk membangun jembatan antara pengetahuan, kemampuan, dan sikap siswa dengan tujuan belajar. Pemilihan teknologi dalam pembuatan animasi sangat diperlukan guna untuk memudahkan dalam pembuatan animasi. Dalam pembuatan animasi pembelajaran, memerlukan komponen seperti laptop. Dengan menggunakan teknologi ini, peserta didik dapat memperoleh pengetahuan mengenai pendidikan karakter melalui animasi plotagon. Kemudian, pemilihan format media animasi dengan menggunakan aplikasi Plotagon dan aplikasi tambahan berupa KineMaster. Format media meliputi *flip chart* (gambar diam dan teks), slide (gambar atau foto yang diproyeksikan), audio (suara atau musik), video (gambar bergerak), dan multimedia komputer. Dengan pemilihan media berupa animasi, dapat membantu siswa dalam menumbuhkan minat membaca. Tahap ini menjelaskan bahwa dalam memilih bahan pada umumnya menggunakan salah satu dari tiga cara: (1) memilih materi yang tersedia; (2) memodifikasi materi yang tersedia; (3) merancang materi yang baru. Apabila bahan atau materi sudah tersedia maka peserta didik dapat langsung menggunakannya, ketika materi kurang sesuai dengan tujuan maka dapat dilakukan dengan langkah modifikasi. Jika masih belum memungkinkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka menggunakan langkah yang terakhir yaitu dengan menyusun materi baru, hal ini dilakukan meskipun sedikit menghabiskan waktu. Materi atau isi merupakan substansi yang perlu dipelajari oleh peserta didik agar dapat memiliki kompetensi sesuai seperti yang diinginkan.

Tahap keempat (menggunakan teknologi, media, dan material). Tahap keempat ini (1) pratinjau teknologi, media dan bahan ajar (*preview*), tujuan dari pratinjau yaitu untuk memilih teknologi, (2) menyiapkan teknologi, media dan bahan ajar (*prepare*), (3) menyiapkan lingkungan (*prepare*) di manapun pembelajaran dilakukan, baik di kelas, laboratorium, ataupun pusat media, fasilitas harus sudah diatur agar penggunaan teknologi, media, dan bahan ajar dapat efektif, (4) menyiapkan pemelajar (*prepare*), (2) menyediakan pengalaman belajar (*provide*).

Draft pertama adalah pengujian pakar ahli media terhadap media animasi yang telah dihasilkan sebelumnya. Ahli tersebut meliputi ahli Media, Materi dan Bahasa. Apabila dalam pengujian pakar ahli media menyatakan bahwa media animasi pembelajaran kurang baik, maka akan dilakukan revisi sehingga menghasilkan media animasi pembelajaran yang baik. Namun, apabila pakar ahli menyatakan bahwa media animasi pembelajaran sudah baik, maka akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba produk. Validasi ahli terdiri dari tiga yaitu validas media, validasi materi, dan validasi bahasa. Rancangan pertama akan direvisi sesuai dengan hasil

penilaian dan masukan dari pakar validasi media, materi dan bahasa. Sehingga menghasilkan draft 2 media animasi pembelajaran yang kemudian berlanjut pada tahap selanjutnya yaitu uji coba produk.

Draft pertama yang telah divalidasikan oleh pakar ahli kemudian direvisi dan menghasilkan draft 2 media animasi pembelajaran. Rancangan ini akan diuji kepada pengguna 1. Apabila dalam pengujian tersebut menyatakan bahwa media animasi pembelajaran kurang baik, maka akan dilakukan revisi untuk menghasilkan media animasi pembelajaran yang menarik. Namun, jika pada rancangan media pembelajaran dinyatakan menarik, maka akan dilanjutkan pada tahapan selanjutnya yaitu uji coba lapangan.

Desain uji coba dilakukan dengan 2 tahap. Pertama uji coba pengguna 1 dilakukan oleh dua pendidik dari SD 035 dan dua pendidik dari SD 032 Tarakan. Kemudian, tahap kedua oleh uji coba pengguna 2 dilakukan oleh 10 peserta didik di kelas A, 10 peserta didik di kelas B dari SD 032 Tarakan, kemudian 10 Peserta kelas A, dan 10 peserta didik dari SD 035 Tarakan.

Hasil dari uji coba pengguna 1 akan menjadi pedoman perbaikan dalam media animasi pembelajaran sebelum masuk pada tahap uji coba lapangan. Uji coba pengguna 2 melibatkan 10 peserta didik di kelas A, 10 peserta didik di kelas B dari SD 032 Tarakan, kemudian 10 peserta didik kelas A dan 10 peserta didik di kelas B dari SD 035 Tarakan. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang dimana peserta didik sebagai responden dalam penggunaan media animasi pembelajaran. Produk media animasi pembelajaran akan direvisi sesuai dengan responden peserta didik sesuai dengan efektivitas produk.

Tahap Kelima (mengharuskan partisipasi pembelajar). Partisipasi pembelajar diharapkan muncul pada setiap diri pembelajar agar mereka mendapatkan pengalaman secara langsung, dan juga mempermudah guru untuk melihat ketercapaian siswa dalam pembelajaran. Pengalaman belajar yang maksimal salah satunya dapat diperoleh dari partisipasi pembelajar dalam pembelajaran. Pada tahap ini, pembelajar perlu menyiapkan mental peserta didik sebelum pembelajaran. Persiapan tersebut akan membuat peserta didik siap melaksanakan proses pembelajaran.

Tahap keenam (mengevaluasi dan merevisi). Komponen terakhir dari model ASSURE untuk belajar yang efektif adalah Mengevaluasi dan Merevisi. Ada dua tujuan yang akan dibahas: (1) menilai prestasi pembelajar, dan (2) mengevaluasi dan merevisi strategi, teknologi dan media. Evaluasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data dari pembelajar terkait dengan pengembangan media animasi pembelajaran. Hasil dari data-data dijadikan sebagai bahan revisi dalam pengembangan media animasi pembelajaran yang akan ditujukan kepada peserta didik.

### III. RESULT AND DISCUSSION

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh sebuah produk yang layak dan menarik yang ditinjau oleh validasi ahli bahasa, media/desain pembelajaran, dan materi. Penyajian data hasil uji coba produk terdiri dari dua tahap, yaitu penyajian data hasil uji coba produk sebagai langkah awal dan penyajian data

hasil uji coba lapangan sebagai langkah akhir. Penyajian data hasil uji coba produk diperoleh dari hasil angket yang dibagikan kepada siswa terhadap video animasi pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba produk dilakukan terhadap 4 pendidik dari SD 035 dan 032 Tarakan kemudian dilakukan oleh 10 peserta didik di kelas A, 10 peserta didik di kelas B dari SD 032 Tarakan, lalu 10 Peserta kelas A, dan 10 peserta didik dari SD 035 Tarakan pada tanggal 25 September 2020. Alasan pemilihan siswa kelas II sebagai subjek uji coba produk antara lain dikarenakan siswa kelas II telah belajar membaca tapi tidak menggunakan video animasi pembelajaran. Hal ini tentu memungkinkan peneliti mendapatkan masukan dan saran untuk melakukan penelitian terhadap produk. Data hasil uji coba produk terhadap dua pendidik dari SD 035 Tarakan dan dua pendidik dari SD 032 Tarakan dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut:

**Table 1 Uji Coba Produk**

No	Responden	Jumlah Skor			Presentase
		Pembelajaran 2	Pembelajaran 5	Pembelajaran 6	
1	SBB	76	74	78	76%
2	SSP	88	88	88	88%
3	J	68	68	68	68%
4	IHWP	100	100	100	100%
<b>RATA-RATA</b>					<b>83%</b>

Hasil uji coba produk terhadap dua pendidik dari SD 032 Tarakan dan dua pendidik dari SD 035 Tarakan, diperoleh hasil rata-rata presentase sebesar 83% dengan tingkat kemenarikan video animasi pembelajaran cukup menarik.

Analisis data dalam penelitian ini berupa analisis data hasil validasi dan analisis data uji coba lapangan. Analisis data hasil validasi ahli media oleh ibu Desy Irsalina Savitri, M. Pd selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Borneo Tarakan pada tanggal 25 September 2020. Berdasarkan hasil validasi media diperoleh persentase sebesar 100% dimana nilai tersebut berada pada kategori sangat baik. Validator media menyatakan bahwa media pembelajaran, animasi berbasis pendidikan karakter digunakan dilapangan tanpa revisi.

Analisis data hasil validasi ahli materi oleh ibu Santi, S. Pd guru di SD 032 Tarakan pada tanggal 25 September 2020. Berdasarkan hasil validasi materi diperoleh persentase sebesar 88% dimana nilai tersebut berada pada kategori baik. Validator materi menyatakan bahwa media pembelajaran, Animasi berbasis pendidikan karakter digunakan dilapangan tanpa revisi.

Analisis data hasil validasi ahli bahasa oleh bapak Muhammad Ilham, S.S., M. Pd dosen jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Borneo Tarakan pada tanggal 31 September 2020. Berdasarkan hasil validasi bahasa diperoleh persentase sebesar 89% dimana nilai tersebut berada pada kategori baik. Validator bahasa menyatakan bahwa media pembelajaran, Animasi berbasis pendidikan karakter digunakan dilapangan tanpa revisi.

Uji coba lapangan yang pertama dilaksanakan pada tanggal 21 - 26 September 2020 terhadap seluruh siswa kelas II A dan kelas II B SD 032 Tarakan dengan menggunakan LKS guna mengetahui pemahaman siswa terkait membaca permulaan dengan video animasi pembelajaran di kelas awal. Berdasarkan hasil analisis LKS siswa kelas II A SD 032 Tarakan, terhadap pemahaman mengenai membaca permulaan

di kelas awal, menunjukkan nilai rata-rata yaitu 97,5. Hal ini tentu sangat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan melalui animasi pembelajaran sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan angket uji coba lapangan, peneliti tidak mendapatkan komentar dan saran dari siswa sehingga video animasi pembelajaran telah menjadi produk akhir tanpa direvisi.

Berdasarkan hasil analisis LKS siswa kelas II B SD 032 Tarakan, terhadap pemahaman mengenai membaca permulaan di kelas awal, menunjukkan nilai rata-rata yaitu 97,5. Hal ini tentu sangat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan melalui animasi pembelajaran sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan angket uji coba lapangan, peneliti tidak mendapatkan komentar dan saran dari siswa sehingga video animasi pembelajaran telah menjadi produk akhir tanpa direvisi. Hasil uji coba ini menunjukkan hasil yang signifikan dari kemampuan sebelum dilakukan penelitian.

Uji coba lapangan yang kedua dilaksanakan pada tanggal 21 - 26 September 2020 terhadap seluruh siswa kelas II A dan kelas II B SD 035 Tarakan dengan menggunakan LKS guna mengetahui pemahaman siswa terkait membaca permulaan dengan video animasi pembelajaran di kelas awal. Berdasarkan hasil analisis LKS siswa kelas II A SD 035 Tarakan, terhadap pemahaman mengenai membaca permulaan di kelas awal, menunjukkan nilai rata-rata yaitu 99,1. Hal ini tentu sangat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan melalui animasi pembelajaran sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan angket uji coba lapangan, peneliti tidak mendapatkan komentar dan saran dari siswa sehingga video animasi pembelajaran telah menjadi produk akhir tanpa direvisi. Hasil uji coba ini menunjukkan hasil yang signifikan dari kemampuan sebelum dilakukan penelitian.

Berdasarkan hasil analisis LKS siswa kelas II B SD 035 Tarakan, terhadap pemahaman mengenai membaca permulaan di kelas awal, menunjukkan nilai rata-rata yaitu 97. Hal ini tentu sangat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan melalui animasi pembelajaran sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan angket uji coba lapangan, peneliti tidak mendapatkan komentar dan saran dari siswa sehingga video animasi pembelajaran telah menjadi produk akhir tanpa direvisi. Hasil uji coba ini menunjukkan hasil yang signifikan dari kemampuan sebelum dilakukan penelitian.

Uji coba media yang dilaksanakan tersebut mendapatkan masukan untuk perbaikan media animasi. Kemudian dilakukan revisi produk, dimana revisi produk dalam pengembangan ini dilaksanakan sebanyak dua kali. Revisi pertama dilakukan ketika media animasi pembelajaran telah mendapat penilaian dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Berdasarkan penilaian, saran-saran dari validator, maka perlu dilakukan revisi pada media yang dikembangkan. Hal ini dilakukan karena perlu adanya perbaikan pada media animasi pembelajaran.

Revisi yang dilakukan oleh validator pada media animasi pembelajaran sebagai berikut: Pertama, dilakukan

revisi berdasarkan ahli materi. Pada revisi tersebut terdapat beberapa saran dan revisi dari ahli materi, yaitu : 1) mengecek kembali beberapa materi yang akan dijadikan media animasi pembelajaran, 2) memperhatikan kosakata dalam media animasi pembelajaran. Berdasarkan saran dan revisi tersebut, maka peneliti melakukan perbaikan. Perbaikan yang dimaksud yaitu memilih kosakata yang telah dinyatakan tepat oleh validasi ahli materi. Kedua, dilakukan revisi berdasarkan ahli media. Pada revisi ahli media, tidak terdapat saran dan revisi dari ahli media, karena menurut ahli media menyatakan bahwa animasi sudah bagus dan setiap dalam pembelajaran diberikan *point* yang maksimal yaitu 5 (lima). Berdasarkan tidak terdapatnya saran dan revisi dari ahli media maka penelitian tidak melakukan perbaikan pada pembuatan animasi karena telah dinyatakan tepat oleh validasi ahli media.

Ketiga, dilakukan revisi terhadap ahli bahasa. Berdasarkan komentar dan saran dari ahli bahasa, terdapat beberapa bagian media pembelajaran Animasi berbasis pendidikan karakter yang perlu diperbaiki yaitu memperhatikan tanda baca dalam media animasi pembelajaran. Berdasarkan komentar dan saran dari validator bahasa bahwa merubah tanda baca, berdasarkan saran dari validator bahasa maka peneliti melakukan revisi.

#### **Discussion**

Media pembelajaran Animasi berbasis pendidikan karakter merupakan salah satu animasi berbentuk video yang efektif untuk meningkatkan minat dan perhatian siswa untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Supardi yang menyatakan peserta didik menerima pembelajaran dengan baik jika tujuan pembelajaran yang ditetapkan tercapai ditunjukkan dengan hasil belajar yang diperoleh peserta didik meningkat, serta efektivitas dijadikan tolak ukur pembelajaran (Supardi, 2013). Lebih lanjut lagi animasi berbasis pendidikan karakter memiliki kelebihan yaitu (1) penggunaan media animasi yang berbasis pendidikan karakter dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar, (2) keefektifan media animasi tersebut dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar.

Media pembelajaran animasi berbasis pendidikan karakter yang dikembangkan dalam pengembangan ini menggunakan model pengembangan *Assure*. Tujuan pengembangan ini ialah menghasilkan media pembelajaran animasi berbasis pendidikan karakter yang layak ditinjau dari validasi ahli media, validasi ahli materi dan bahasa. Selain itu, pengembangan ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran animasi berbasis pendidikan karakter yang telah dikembangkan. Berdasarkan pendapat ahli, diperoleh bahwa penggunaan multimedia dan animasi mampu mempengaruhi kemampuan membaca awal siswa (Andriyani et al., 2020).

Berdasarkan hasil validasi media yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran Animasi berbasis pendidikan karakter yang dikembangkan telah melalui tahap validasi untuk melihat kelayakan media saat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi media diperoleh dari lembar angket validasi ahli materi yang berisi indikator-indikator yang telah dimodifikasi (Armansyah et al., 2019). Indikator tersebut terdiri dari : 1) media sangat mudah

digunakan, 2) kelancaran media pembelajaran, 3) media ini menarik siswa sekolah dasar, 4) media memiliki daya tarik dalam animasinya., 5) media bersifat simple, 6) media ini bersifat interaktif, 7) teks dalam media mudah dibaca, 8) jenis huruf yang digunakan sudah cukup baik, 9) ukuran font sudah proporsional, 10) kesesuaian bentuk tulisan dan *background* gambar, 11) kalimat yang digunakan mudah di pahami siswa, 12) kombinasi warna sudah menarik, 13) kombinasi warna background dengan warna teks sudah tepat, 14) desain gambar menarik, 15) resolusi gambar sudah menarik, 16) resolusi video sudah jelas, 17) animasi sesuai dengan karakter, 18) backsound sudah tepat, 19) kejelasan suara pada media , 20) tampilan media secara keseluruhan sudah menarik. Hasil validasi media memperoleh presentase 100% berada di kriteria sangat baik. Kelayakan media pembelajaran Animasi berbasis pendidikan karakter sesuai dengan kriteria yaitu hasil validasi termasuk dalam kategori sangat layak jika mencapai presentase 81%-100%.

Berdasarkan hasil validasi materi diperoleh dari lembar angket validasi ahli materi yang berisi indikator-indikator yang telah dimodifikasi (Armansyah et al., 2019). Indikator tersebut terdiri dari : 1) ketetapan KI dan KD dengan judul media, 2) ketetapan prosedur analisis tujuan, 3) kebenaran substansial isi media, 4) ketetapan struktur kerangka untuk menggambarkan langkah prosedural dalam mempelajari media, 5) ketepatan memilih bahan/materi yang sesuai untuk penyusunan media, 6) keruntutan kronologi waktu dalam materi, 7) ketetapan pemilihan gambar sebagai media untuk memperjelas materi, 8) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, 9) kemampuan latihan untuk memandu peserta didik dalam menguji penguasaan dan pemahaman terhadap materi, 10) kemampuan umpan balik untuk menuntun peserta didik pada pemahaman yang benar. Hasil validasi materi memperoleh presentase 88% berada di kriteria sangat baik. Kelayakan media pembelajaran Animasi berbasis pendidikan karakter sesuai dengan kriteria yaitu hasil validasi termasuk dalam kategori sangat layak jika mencapai presentase 81%-100% (Purwanto, 2014).

Berdasarkan hasil validasi bahasa diperoleh dari lembar angket validasi ahli bahasa yang berisi indikator-indikator yang telah dimodifikasi (Armansyah et al., 2019). Indikator tersebut terdiri dari: 1) kejelasan bahasa yang digunakan, 2) ketepatan penggunaan kata tiap kalimat, 3) keefektifan kalimat, 4) kejelasan organisasi pesan, 5) ketepatan penggunaan kaidah bahasa, 6) keruntutan kronologi waktu dalam materi, 7) kemampuan mendorong minat baca, 8) kemampuan memotivasi pesan atau informatif, 9) ketepatan penggunaan bahasa dengan pemahaman pembaca, 10) ketepatan penggunaan bahasa dalam video animasi. Hasil validasi bahasa memperoleh presentase 89% berada di kriteria sangat baik. Kelayakan media pembelajaran animasi berbasis pendidikan karakter sesuai dengan kriteria yaitu hasil validasi termasuk dalam kategori sangat layak jika mencapai presentase 81%-100% (Purwanto, 2014). Oleh karena itu, media interaktif animasi ini menjadi salah satu media yang efektif digunakan dalam pembelajaran (Suryanto, 2005).

#### IV. CONCLUSIONS

Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh bahwa media animasi berbasis pendidikan karakter memiliki tingkat kemenarikan video animasi pembelajaran cukup menarik. Siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami video animasi pembelajaran. Selain itu, media ini memiliki efektifitas yang baik dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa, hal ini sesuai dengan hasil tes yang dilakukan melalui lembar kerja siswa memiliki peningkatan yang signifikan naik dengan hasil diatas 97. Oleh karena itu, media animasi berbasis pendidikan karakter dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah.

#### ACKNOWLEDGMENT

Terima kasih kepada Bapak Prof. Adri Patton, M. Si Selaku Rektor Universitas Borneo Tarakan yang telah mendukung penelitian. Terima kasih kepada LPPM Universitas Borneo Tarakan yang telah memberikan dukungan dana dalam penelitian ini.

#### REFERENCES

- Andriyani, A., Dewi, H. I., & Zulfitriya, Z. (2020). Penggunaan Multimedia Dan Animasi Interaktif Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa. *Instruksional*, *1*(2), 172. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.172-180>
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *2*(3), 224–229. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>
- Mety Toding Bua, Rizna, Risma, A. L. P. (2019). PENERAPAN MEMBACA NYARING CERITA BERGAMBAR BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER SEBAGAI APERSEPSI PADA PEMBELAJARAN TEMATIK. *Jurnal Borneo Humaniora*, *2*(1), 15–21.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Potensia, J. I. (2022). *Received: October 1*. *7*(1), 23–34.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Sangadji, & Sopiah. (2010). *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian*. Penerbit Andi.
- Supardi. (2013). *Sekolah Efektif: Konse Dasar dan Praktiknya*. Raja Grafindo Persada.
- Suryanto. (2005). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Persaingan*. Penerbit Andi.