Contents list avaliable at Directory of Open Access Journals (DOAJ)
Aulad : Journal on Early Childhood
Volume 6 Issue 3 2023, Page 392-401
ISSN: 2655-4798 (Printed); 2655-433X (Online)
Journal Homepage: https://aulad.org/index.php/aulad

Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Riau untuk Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar

Dinda Suzianti[1]✉, Febrina Dafit[2]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau[(1),(2)]
DOI: 10.31004/aulad.v6i1.559

✉ Corresponding author:
[dindasuzianti80@gmail.com]

Article Info

Kata kunci:
Pembelajaran Membaca;
Video Animasi;
Siswa Sekolah Dasar;
Kearifan Lokal Riau

Abstrak

Kurangnya tersedianya media pembelajaran yang menarik di sekolah dasar menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, terutama media pemahaman membaca siswa. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran animasi berbasis kearifan lokal Riau, untuk mengetahui validitas dan praktikalitas media video yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model 4D. Partisipan dalam penelitian ini adalah guru, siswa, dan validator, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Data dikumpulkan dari wawancara dan kuesioner. Hasil penelitian ini adalah media video pembelajaran animasi dinyatakan valid dengan memperoleh skor ahli materi sebesar 84,37% dengan kategori sangat valid, 90% dengan kategori sangat valid untuk ahli bahasa, dan 94,22% untuk ahli desain dengan kategori valid. kategori. Kemudian setelah dinyatakan valid, media mendapat predikat sangat praktis dari siswa dengan rata-rata 92,91% dan sangat praktis dari guru dengan rata-rata 100%.

Keywords:
Reading Learning;
Animation Video;
Primary Student;
Riau Local Wisdom

Abstract

The lack of interesting learning media in elementary schools causes learning to become monotonous, especially for students' reading comprehension. The research aims to develop animated learning video media based on local Riau wisdom to determine the validity and practicality of the video media being developed. This research uses development research methods with a 4D model. Participants in this research were teachers, students, and validators; material experts; language experts; and design experts. Data was collected from interviews and questionnaires. The results of this research were that the animated learning video media was declared valid by obtaining a material expert score of 84.37% in the very valid category, 90% in the very valid category for language experts, and 94.22% for design experts in the valid category. Then, after being declared valid, the media received a very practical title from students with an average of 92.91% and a very practical title from teachers with an average of 100%.

Received 21 December 2023; Received in revised form 21 December; Accepted 31 December
Available online 31 December 2023 / © 2023 The Authors. Published by Perkumpulan Pengelola Jurnal PAUD Indonesia. This is an open access article under the CC BY-SA license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0)

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar tentunya diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia (Susanti, 2015). Salah satu keterampilan berbahasa yaitu keterampilan membaca. Keterampilan membaca tidak hanya menjadi persoalan mata pelajaran bahasa Indonesia saja, melainkan seluruh mata pelajaran yang ditempuh siswa di sekolah. Untuk itulah maka semua mata pelajaran mempersyaratkan keterampilan membaca dengan baik untuk penguasaannya. Keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut sangat penting untuk diajarkan pada siswa sejak kelas awal hingga lanjut.

Keterampilan membaca terbagi menjadi dua jenis berdasarkan tingkatan kelasnya yaitu membaca permulaan untuk kelas awal dan membaca pemahaman untuk kelas lanjut. Memberikan gambaran pembelajaran membaca pemahaman terdiri atas sejumlah aktivitas yang bertujuan memahami isi bacaan. Aktivitas tersebut juga berlaku dalam pembelajaran keterampilan berbahasa yang lain dan seluruh mata pelajaran apa pun. Keterampilan membaca merupakan sebuah keterampilan yang amat dibutuhkan oleh siswa yang kelak dapat dipergunakan untuk memahami berbagai informasi yang dibaca. Apalagi dewasa ini kita hidup pada abad informasi dan juga sekaligus dalam rangka melaksanakan "tuntutan" belajar sepanjang hayat. Oleh karena itu, kualitas keterampilan membaca siswa harus mendapat perhatian khusus (Hadiana Hilda et al., 2018; Rahmawati et al., 2018).

Omalik pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Fakhrurrazi, 2018). Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar (Nurrita, 2018). Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam menyampaikan pesan dari guru kepada siswa sehingga siswa memahami pesan yang disampaikan oleh guru.

Salah satu jenis media pembelajaran adalah media audiovisual. Mulyadi et al., (2018) menjelaskan bahwa audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. media audio visual dapat dimaknai sebagai alat yang bisa menampilkan gambar dan memunculkan suara. Beberapa contoh yang termasuk media ini adalah film bersuara, televisi dan video. Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Munir mengatakan bahwa salah satu manfaat dari penggunaan media video yaitu dapat mempermudah penyajian materi secara efektif dan efesien (Awalia et al., 2019). Penggunaan video dalam pembelajaran dapat membawa siswa pada situasi nyata sehingga siswa dapat memahami materi secara konkret. Dengan menggunakan video animasi maka siswa akan mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran sehingga pengalaman siswa yang semula abstrak akan berubah menjadi lebih konkret sehingga minat belajar akan terus timbul pada diri siswa (Gae et al., 2021; Nurfadhillah et al., 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa guru menyebutkan bahwa siswa mayoritas menganggap yang penting adalah dapat membaca dengan lancar namun ketika ditanya siswa tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut. Kesadaran siswa untuk membaca juga masih dikategorikan rendah. Media yang guru gunakan dalam belajar berbentuk media gambar dan media power point. Namun khusus untuk memperkuat kemampuan membaca pemahaman belum ada penggunaan media melainkan kegiatan yang sering dilakukan yaitu setiap belajar diusahakan untuk membaca teks atau mengulangi pembelajaran sebelumnya. Guru menyadari bahwa pentingnya memahami bacaan bukan hanya sekedar bisa membaca. Hal ini diperkuat dengan ketika siswa diminta untuk membaca kemudian siswa menceritakan kembali isi teks bacaan yang berhasil berjumlah 10 orang dari keseluruhan 38 siswa. Hal ini terjadi dikarenakan ketika membaca siswa sambil mengobrol dengan temannya dan ada yang mengganggu temannya.

Permasalahan sejalan ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Safitri (2022) ketika siswa diminta untuk membaca sebuah teks bacaan dan ditugaskan untuk menceritakan kembali, hanya ada beberapa siswa yang fokus membaca bacaan tersebut, dangan yang ada yang menganggu temannya, ada yang membaca sambil berbicara dengan temannya, sehingga menyita waktu lama. Pada saat siswa diminta untuk menceritakan kembai isi bacaan, mereka kesulitan karena kurang memahaminya. Permasalahan sejalan lainnya ditemukan yaitu rendahnya penggunaan media membuat siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran (Azimah & Febrina Dafit, 2022). Oleh sebab itu, diperlukan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan dan memilih media yang tepat.

Berdasarkan pemaparan ini peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran yaitu media video animasi dengan harapan siswa dapat fokus dalam membaca. Media video animasi menggunaan teknologi dalam pembuatannya. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Teknologi informasi membuat lebih mudah seorang dalam mencari sumber belajar. Penggunaan TIK dalam proses pembelajaran sangat diperlukan agar pembelajaran dapat berjalan efektif, efisien, dan menarik perhatian peserta didik saat ini yang sudah disebut Generasi Z (Huda, 2020).

Pengembangan media video animasi juga menyajikan kearifan lokal Riau dalam artian media video animasi berbasis kearifan lokal Riau. Hal ini untuk menambah pengetahuan siswa tentang budaya daerah tempat tinggal siswa. Kearifan lokal banyak memiliki nilai dan norma yang dapat menambah pengetahuan siswa, membantu dalam membangun karakter siswa, dan dipelajari oleh siswa (Fajarini, 2014). Keunggulan media video animasi kearifan lokal ini tidak hanya dapat dilihat tetapi juga dapat didengar. Fungsi lain dari video ini dengan adalah dapat menarik minat, perhatian anak, memperjelas sajian ide dan mengilustrasikan sehingga anak tidak cepat lupa. Disamping itu secara ekonomis video termasuk media yang relatif

lebih murah baik harga maupun pengoperasiannya. Keunggulan media video animasi berbasis kearifan lokal pada anak sekolah dasar dapat meningkatkan pengetahuan serta dapat menjadi media pembelajaran mengenalkan kearifan lokal Riau dan tahap perkembangan anak (Afrilia et al., 2022; Awuni & Isni, 2022; Fatmawati, 2021).

Penelitian ini dibatasi pada materi Transitif dan Intransitif dan pengembangan dilakukan sampai pada tahap *development*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal Riau untuk pembelajaran membaca pemahaman kelas IV di sekolah dasar; (2) kelayakan media video animasi berbasis kearifan lokal Riau untuk pembelajaran membaca pemahaman kelas IV di sekolah dasar; (3) praktikalitas media video animasi berbasis kearifan lokal Riau untuk pembelajaran membaca pemahaman kelas IV di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru untuk lebih berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran agar siswa tidak bosan saat melaksanakan pembelajaran di kelas. Kemudian siswa lebih dapat memahami materi karena tertarik dengan proses pembelajaran yang berlangsung.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualiatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian penelitian pengembangan menggunakan model 4D. adapun langkah dalam model 4D yaitu *define* (pendefinisian), *design* (desain), *development* (pengembangan), dan *dissemination* (penyebaran). Tahap *define* (pendefinisian) yaitu peneliti melakukan (1)definisi tentang kebutuhan guru dan siswa melalui wawancara; (2)definisi tentang lingkungan belajar melalui wawancara; dan (3) definisi kurikulum melalui analisis. Selanjutnya tahap *design* (desain) yaitu melakukan desain video pembelajaran (1) menyiapkan aplikasi yang digunakan; (2) menentukan tujuan pembelajaran; (3) menyiapkan konsep cerita yang sesuai tujuan pembelajaran; (4) menambahkan gambar aninasi untuk video pembelajaran; (5) menyiapkan rekaman suara sebagai pengisi suara pada video pembelajaran; (6) menambah musik ke dalam video pembelajaran. Selanjutnya tahap *development* (pengembangan) yaitu ada dua hal yang dilakukan yaitu validitas memiliki arti memvalidkan produk yang dikembangkan yaitu video pembelajaran kepada ahl yang disebut validator. Kemudian media video pembelajaran digunakan oleh 10 orang siswa sebagai uji coba terbatas dan 10 orang siswa ini memberikan respon.

Penelitian ini dilakukan di SDN 138 Pekanbaru. SDN 138 Pekanbaru berada di Jl. Handayani Sidomulyo Timur, Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau 28293. Data dalam penelitian ini yaitu data primer yang diperoleh secara langsung dari wawancara dan angket. Kemudian data sekunder yang mendukung data primer yaitu dari buku dan artikel. Subjek dalam penelitian ini adalah guru, siswa, dan validator dari ahli materi, bahasa, dan desain. Teknik pengumpul data dalam penelitian ini yaitu wawancara. Instrumen dari wawancara disebut lembar wawancara. Adapun kisi-kisi lembar wawancara dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-Kisi Lembar Wawancara

Komponen	Butir Pertanyaan
Membaca pemahaman	1,2,3,4
Cara guru mengajarkan anak tentang membaca pemahaman	5
Media yang diharapkan guru dan siswa	6, 7,8,9

Kemudian angket. Angket dalam penelitian digunakan untuk ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain serta respon siswa setelah uji coba terbatas. Adapun kisi-kisi angket dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Ahli Materi

Komponen Penilaian	Aspek yang dinilai
Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
	Materi jelas dan spesifik
	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa
Penyajian	Keruntutan konsep
	Isi video tidak bermakna dua
Gambar	Kesesuaian gambar dengan materi
Kearifan lokal Riau	Materi menarik siswa mengetahui tentang kearifan lokal Riau
Kebermaknaan media	Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran membaca pemahaman

Tabel 3. Kisi-kisi Angket Ahli Bahasa

Komponen Penilaian	Aspek yang dinilai
Lugas	Ketepatan struktur kalimat
	Keefektifan kalimat
	Kebakuan istilah
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi
Dialogis dan interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik untuk mengetahui tentang kearifan lokal
	Kemampuan mendorong peserta didik tertarik membaca cerita kearifan lokal
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik
	Kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik
Kesesuaian istilah dan symbol	Konsistensi penggunaan istilah
	Konsistensi penggunaan symbol

Tabel 4. Kisi-kisi Angket Ahli Desain

Komponen Penilaian	Aspek yang dinilai
Tampilan media	Kemenarikan media
	Ketetapan pemilihan warna *background*
	Kualitas gambar
	Gambar sudah sesuai dengan kearifan lokal Riau
Visual	Keterbacaan teks
	Kesesuaian warna tampilan video
	Kualitas animasi
	Tata letak (*layout*) video
	Penggunaan bahasa mudah dipahami
Audio	Kejelasan pengucapan suara
	Durasi video untuk pembelajaran
Penggunaan	Dapat digunakan secara individu
	Dapat digunakan dimana saja

Tabel 5. Kisi-kisi Angket Respon Siswa

Komponen Penilaian	Aspek yang dinilai
Tampilan	Tampilan
	Gambar
Isi	Materi
Suara	Audio dan musik
Huruf	Ukuran huruf
Manfaat	Kebermanfaatan media video

Kemudian setelah data diperoleh maka data akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Secara kualitatif peneliti akan menganalisis dari saran dan komentar yang diberikan. Sedangkan secara kuantitatif diperoleh dari skor pada angket. Rumus yang digunakan peneliti untuk mengolah data diadopsi dari (Riefani, 2020) sebagai berikut.

$$\textit{Skor validasi} = \frac{\textit{Skor yang diberikan}}{\textit{total skor (seluruhnya)}} \times 100\%$$

Dari nilai persentase kelayakan yang di dapat, selanjutnya peneliti akan menentukan kriteria kevalidan produk dengan rincian pada tabel 6 sebagai berikut.

Tabel 6. Kriteria Kevali dan Produk

Nilai (%)	Keterangan
79,78 – 100	Sangat valid
59,52 – 79,77	Valid
39,26 – 59,51	Kurang Valid
19,00-39,25	Tidak Valid

Selanjutnya praktikalitas. Penilaian angket respon siswa dan guru dinilai dari pernyataan terhadap aspek tampilan, aspek penyajian materi, dan aspek manfaat keterbacaan. Hasil angket respon siswa dianalisis berdasarkan hasil angket menggunakan rumus:

$$P = \frac{AA}{BB} \times 100\%$$

Menghitung penilaian angket respon siswa untuk melihat persentase dengan parameter yang dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut

Tabel 7. Kategori Penilaian Angket Respon Siswa

Nilai (%)	Keterangan
80,1 – 100	Sangat Praktis
60,1 – 80	Praktis
40,1 – 60	Cukup Praktis
20,1 – 40	Tidak Praktis
0,0 – 20	Sangat Tidak Praktis

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang peneliti lakukan ini digolongkan sebagai penelitian pengembangan. Menurut Okpatrioka, (2023) penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau tahapan untuk mengembangkan atau meningkatkan produk baru atau produk yang sudah ada, dan dapat dipertanggung jawabkan. Menurut Hanafi (2017), penelitian ini merupakan upaya untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan mendapat temuan-temuan yang baru. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media video pembelajaran animasi berbasis kearifan lokal Riau untuk membaca pemahaman.

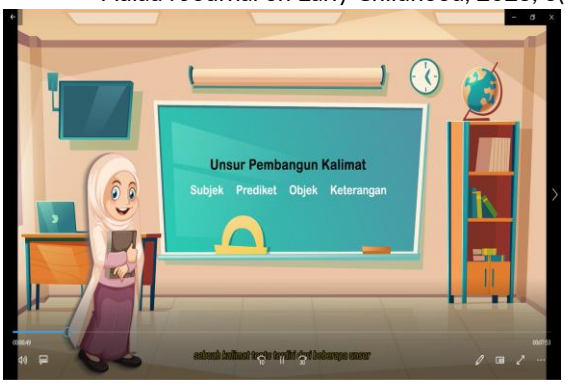
Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model 4D. Widiyasari et al., (2020) mengatakan model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Desseminate* (penyebaran). Johan et al., (2023) mengatakan dalam konteks pengembangan media video pembelajaran untuk keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan, model 4-D memungkinkan pendekatan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik media tersebut. Untuk itu, model ini dapat digunakan untuk mengembangkan media video keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan. dalam penelitian pengembangan ini untuk mengetahui validitas dari produk yang dikembangkan dan praktikalitas dari produk yang dikembangkan.

Tahap Define (Pendefinisian).

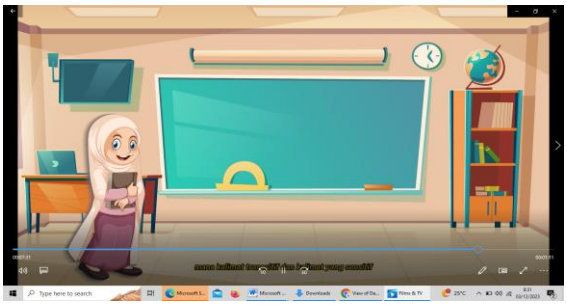
Tahap pertama pada penelitian ini adalah tahap *define* (pendefiisian). Hal ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam menyusun media sesuai dengan kebutuhan siswa (Darma Wisada et al., 2019; Suwarti et al., 2020). Dalam tahapan ini peneliti melakukan pendefinisian terhadap kebutuhan guru dan siswa, mendefinisikan lingkungan belajar serta mendefinisikan kurikulum. belajar. Peneliti melakukan wawancara kepada guru yang memperoleh bahwa membaca pemahaman yang harus dikuasain oleh siswa tidak mudah, banyak dari keseluruhan siswa sulit untuk menguasai keterampilan membaca pemahaman. Seperti siswa sulit menceritakan kembali tentang teks yang dibaca. Guru merasakan perlu adanya media bantu yang menarik dalam memperbaiki kemampuan membaca pemahaman ini, namun guru memiliki batas yaitu kekurangan waktu untuk membuat media bantu dan keterbatasan kemampuan terutama membuat media pembelajaran berbasis IT. Kemudian peneliti melakukan wawancara kepada siswa yang memperoleh bahwa siswa merasa kesulitan untuk memahami teks bacaan dan kesulitan untuk menceritakannya kembali isi teks tersebut. Siswa merasa membutuhkan pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya yaitu seperti menggunakan media pembelajaran atau sumber belajar yang menarik. Menarik bagi siswa yaitu ada gambar, suara, warna-warna yang menarik. Selanjutnya peneliti mendefinisikan bahwa lingkungan belajar monoton karena siswa merasa kurang tertarik dengan pembelajaran. Selanjutnya peneliti melakukan analisis kurikulum yaiu berkaitan dengan materi yang akan dikembangkan dalam media video pembelajaran animasi berbasis kearifan lokal Riau. Adapun materi yang diangkat oleh peneliti tentang kalimat transitif dan intransitif.

Tahap Design (Desain)

Tahap *design* (desain) yaitu melakukan desain video pembelajaran (1) menyiapkan aplikasi yang digunakan; (2) menentukan tujuan pembelajaran; (3) menyiapkan konsep cerita yang sesuai tujuan pembelajaran; (4) menambahkan gambar aninasi untuk video pembelajaran; (5) menyiapkan rekaman suara sebagai pengisi suara pada video pembelajaran; (6) menambah musik ke dalam video pembelajaran. Adapun tampilan media video pembelajaran yang telah dikembangkan pada Gambar 1 dan Gambar 2 berikut ini.



Gambar 1. Menyampaikan Tujuan Pembelajaran Dan Menjelaskan Materi Pembelajaran



Gambar 2. Menceritakan Sebuah Kisah Berkaitan Dengan Kearifan lokal Riau yaitu dari pakaian yang digunakan dan Menyimpulkan mana kalimat transitif dan kalimat intransitif dalam cerita tersebut.

Tahap Development (Pengembangan).

Pada tahapan ini dilakukan validasi atas produk video pembelajaran animasi berbasis kearifan lokal Riau. Dengan melakukan validasi, maka peneliti dapat melihat dimana saja letak kesalahan-kesalahan dalam proses pembuatan media pembelajaran ataupun saran perbaikan oleh validator yang dapat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik. Kevalidan media video pembelajaran animasi berbasis kearifan lokal Riau yang dibuat, ditentukan oleh hasil dari skala diberikan validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa (Ulfa dan Saripah, 2021; Monika, et. al, 2023). Menurut Nafsiah dan Rizal (2019) menyatakan bahwa lembaran validasi terdiri dari tiga yaitu validasi konteks bahasa, validasi materi dan validasi desain/penyajian. Peneliti melakukan validasi kepada 6 ahli. Validasi dilakukan kepada ahli materi sekolah dasar dan kepala sekolah dasar. Adapun hasil dari materi validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Validasi 1				
A	33	48	68,75%	Valid
B	36	48	75%	Valid
Rata-rata			**71,87%**	**Sangat Valid**
Validasi 2				
C	41	48	85,41%	Sangat Valid
D	40	48	83,33%	Sangat Valid
Rata-Rata			**84,37%**	**Sangat Valid**

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Berdasarkan Tabel 8 dapat di jelaskan bahwa ketika validasi 1 media video pembelajaran animasi berbasis kearifan lokal Riau mendapatkan rata-rata 71,87% dengan kategori sangat valid. Lalu peneliti memperbaiki media tersebut berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh ahli materi. selanjutnya dilakukan validasi kedua dan memperoleh rata-rata 84,37% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya validasi dilakukan kepada ahli bahasa. Adapun hasil dari validasi ahli bahasa pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi 1				
Validator	**Skor Empiris**	**Skor Maksimal**	**Persentase**	**Kategori**
E	27	40	67,5%	Valid
F	29	40	72,5%	Valid
Rata-rata			**70%**	**Valid**
Validasi 2				
E	35	40	87,5%	Sangat Valid
F	37	40	92,5%	Sangat Valid
Rata-Rata			**90%**	**Sangat Valid**

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Berdasarkan Tabel 9 dapat di jelaskan bahwa ketika validasi 1 media video pembelajaran animasi berbasis kearifan lokal Riau mendapatkan rata-rata 70% dengan kategori valid. Lalu peneliti memperbaiki media tersebut berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh ahli materi. selanjutnya dilakukan validasi kedua dan memperoleh rata-rata 90% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya validasi dilakukan kepada ahli desain Adapun hasil validasi ahli desain pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Desain

Validasi 1				
Validator	**Skor Empiris**	**Skor Maksimal**	**Persentase**	**Kategori**
G	40	52	76,92%	Valid
H	39	52	75%	Valid
Rata-rata			**75,96%**	**Valid**
Validasi 2				
G	50	52	96,15%	Sangat valid
H	48	52	92,30%	Sangat valid
Rata-Rata			**94,22%**	**Sangat Valid**

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Berdasarkan tabel 10 dapat di jelaskan bahwaketika validasi 1 media video pembelajaran animasi berbasis kearifan lokal Riau mendapatkan rata-rata 75,96% dengan kategori valid. Lalu peneliti memperbaiki media tersebut berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh ahli materi. selanjutnya dilakukan validasi kedua dan memperoleh rata-rata 94,22% dengan kategori sangat valid. Setelah hasil keseluruhan media video pembelajaran animasi berbasis kearifan lokal Riau untuk 2 validasi diakumulasikan, maka peneliti mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan untuk 6 validator pada validasi pertama yaitu 72,61 % dengan kategori valid dan untuk hasil validasi kedua yang diperoleh dari gabungan enam validator termasuk kategori sangat valid dengan nilai rata-rata 89,53% .Adapun hasil validasi dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari 6 validator dapat dilihat pada Tabel 11

Tabel 11. Aspek Dari Seluruh Materi, Bahasa, Dan Desain

Aspek yang Dinilai	**Validitas I**		**Validitas II**	
	Persentase	**Kategori**	**Persentase**	**Kategori**
Materi	71,87%	Valid	84,37%	Sangat Valid
Bahasa	70%	Valid	90%	Sangat Valid
Desain	75,96%	Valid	94,22%	Sangat Valid
Rata-rata	**72,61%**	**Valid**	**89,53%**	**Sangat Valid**

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 10 diatas adalah hasil validasi dari keseluruhan aspek media video pembelajaran animasi berbasis kearifan lokal Riau yaitu aspek isi/materi, bahasa dan aspek desain yang diperoleh dari 6 validator untuk dua kali validasi. Dapat dilihat pada validitas I yang memperoleh nilai rata-rata tertinggi terdapat pada aspek desain dengan persentase 75,96% berkategori valid dan yang terendah adalah aspek bahasa dengan persentase 70% berkategori cukup valid. Sedangkan pada validitas II yang

memperoleh nilai rata-rata tertinggi terdapat pada aspek desain dengan persentase 94,22% berkategori sangat valid dan yang terendah adalah aspek materi dengan persentase 84,37% berkategori valid.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media video pembelajaran aimasi berbasis kearifan lokal Riau memperoleh nilai rata-rata validitas adalah 94,22%. Dengan demikian, media video pembelajaran aimasi berbasis kearifan lokal Riau yang dikembangkan sudah termasuk sangat valid tanpa revisi sehingga media ini dapat meningkatkan daya ingat karena siswa belajar dengan cara yang menyenangkan melalui cara mereka sendiri dengan imajinasi yang diarahkan dari pemberian materi yang ada di dalam komik. Selain itu dapat memberikan pengetahuan tambahan mengenai kearifan lokal Riau.

Sejalan dengan hasil penelitian dari (Ponza et al., 2018) 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. Persentase yang diperoleh dari hasil uji perorangan yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik. kecil diperoleh 93.08% dengan kualifikasi sangat baik. Selanjutnya media ini diuji cobakan dengan skala terbatas yaitu kepada 10 orang siswa. Adapun hasil dari uji coba terbatas dapat dilihat pada Tabel 12 sebagai berikut.

Tabel 12. Hasil Uji Coba Terbatas

Aspek	Persentase	Keterangan
Tampilan	87,5%	Sangat Praktis
Isi	95,83%	Sangat Praktis
Suara	93,75%	Sangat Praktis
Huruf	89,58%	Sangat Praktis
Manfaat	97,91%	Sangat Praktis
Rata-Rata	**92,91%**	**Sangat Praktis**

Sumber: data olahan peneliti

Berdasarkan Tabel 12 dapat dijelaskan bahwa media video pembelajaran animasi berbasis kearifan lokal Riau telah dinyatakan sangat praktis ketika uji coba terbatas yaitu rata-rata 92,91%. Selain respon siswa ini penulis juga meminta respon guru yang memperoleh rata-rata 100% dengan katergori sangat praktis. Dalam hal ini terlihat bahwa media video pembelajar animasi berbasis kearifan lokal Riau yang dikembangkan dapat memberikan manfaat kepada siswa. Media ini dapat memotivasi guru dalam mengajarkan materi, memotivasi siswa untuk belajar, memudahkan siswa dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pendapat (Dewayanti et al., 2023) Kelebihan penggunaan video animasi: membantu tugas guru dalam memberikan materi, dapat membangun daya imajinasi peserta didik, memotivasi peserta didik untuk lebih semangat belajar, dan memudahkan peserta didik mengingat materi karena disampaikan dengan animasi.

Media video animasi berorientasi membaca pemahaman pada siswa kelas IV khususnya pada muatan Bahasa Indonesia layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu pertama, kualitas video animasi yang meliput materi disampaikan sudah sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar serta sesuai dengan RPP yang telah dirancang serta sudah mengaitkan pembelajaran sebelumnya sehingga siswa bisa mengingat pembelajaran sebelumnya. Sebuah pembelajaran yang baik, justru bertolak dari tujuan yang jelas. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hastari et al., 2019) bahwa tujuan yang jelas, akan menjadi acuan dalam setiap proses pembelajaran yang dilangsungkan, demikian pula sebaliknya. Penggunaan video dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman baru kepada siswa. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Munir (ALVIOLITA & HUDA, 2019) bahwa salah satu manfaat dari penggunaan media video yaitu dapat mempermudah penyajian materi secara efektif dan efesien. Kedua, desain dari media yang telah dikembangkan. Mendesain suatu pembelajaran merupakan suatu kewajiban seorang pendidik. Desain pembelajaran harus disesuaikan dengan keadaan peserta didik (Nehru & Syarkowi, 2017). Desain media ini dikatakan sangat baik karena aspek perumusan dan tujuan pembelajaran sudah dikembangkan berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar. selain itu terdapat kelebihan dari media yang dikembangkan ialah media video animasi dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Widiasih et al., 2018) bahwa Penggunaan media dalam pemebelajaran harus sesuai sehingga dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan siswa dalam kegiatan belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi serta bersungguh-sungguh dan bersemangat dalam belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Ketiga, dilihat dari produk video animasi. Produk video animasi selalu memperhatikan pada prinsip desain pesan. Hal tersebut terlihat pada penggunaan jenis huruf dan ukuran huruf 14 points yang dapat dilihat jelas oleh siswa sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi. Selain itu, pewarnaan yang digunakan dalam video animasi tidaklah monoton melainkan menggunakan warnawarna yang berbeda dalam setiap materinya agar siswa tidak merasa jenuh dengan penampilan video animasi yang disimaknya. Karena video pembelajaran ditambahkan dengan backsound musik yang mampu menarik perhatian dalam pembelajaran. Dengan adanya penambahan musik dalam media video akan mampu menarik perhatian siswa untuk memyimak pelajaran yang diberikan (Harianto, 2020; Njatrijani, 2018). Media video pembelajaran akan menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa untuk lebih termotivasi dan proses pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memperoleh informasi mengenai materi yang diajarkan (Sulistiyowati, 2013).

Penggunaan video dalam pembelajaran dapat membawa siswa pada situasi nyata sehingga siswa dapat memahami materi secara konkret. Dengan disertakannya penayangan video cerita semut dan belalang siswa akan mendapatkan gambar yang jelas mengenai jalan cerita yang disampaikan secara konkret. Produk yang dikembangkan oleh peneliti ialah video animasi.

4. KESIMPULAN

Media pembelajaran yang dihasilkan adalah media video animasi untuk membaca pemahaman pada materi kata transitif dan intransitif. Untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran ini ada beberapa langkah yang dilakukan yaitu 1) menyiapkan aplikasi yang digunakan; (2) menentukan tujuan pembelajaran; (3) menyiapkan konsep cerita yang sesuai tujuan pembelajaran; (4) menambahkan gambar aninasi untuk video pembelajaran; (5) menyiapkan rekaman suara sebagai pengisi suara pada video pembelajaran; (6) menambah musik ke dalam video pembelajaran. Validitas media video animasi memperoleh kategori sangat valid tanpa revisi ditinjau berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Pada aspek materi memperoleh nilai rata-rata 84,37% dengan kategori sangat valid, pada aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata 90% dengan kategori sangat valid, dan pada aspek desain memperoleh nilai rata-rata 94,22% dengan kategori sangat valid. Kemudian respon siswa setelah melakukan uji coba terbatas mendapatkan nilai rata-rata yaitu 92,91% dengan kategotri sangat praktis dilihat dari aspek tampilan, isi, suara, huruf, manfaat. Kemudian respon guru memperoleh rata-rata 100% dengan kategori sangat praktis.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada seluruh pihak dari orang tua, keluarga besar, dosen pembimbing, seluruh dosen PGSD FKIP UIR, pendidik dan tenaga kependidikan di SDN 138 Pekanbaru, siswa SDN 138 Pekanbaru, dan seluruh teman-teman seperjuangan.

6. REFERENSI

Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(3), 710–721. https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559

ALVIOLITA, N. W., & HUDA, M. (2019). Media Pop Up Book Dalam Pembelajaran Bercerita. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, *7*(1), 49. https://doi.org/10.30659/j.7.1.49-57

Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, *10*(1), 49–56. https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534

Awuni, N. S., & Isni, K. (2022). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Promosi Kesehatan Manfaat Buah dan Sayur. *Jurnal Formil (Forum Ilmiah) Kesmas Respati*, *7*(2), 169. https://doi.org/10.35842/formil.v7i2.436

Azimah, N., & Febrina Dafit. (2022). Pengembangan Media Lift the Flap Book pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *5*(2), 372–382. https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.51391

Darma Wisada, P., Komang Sudarma, I., & Wayan Ilia Yuda S, I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, *3*(3), 140–146. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21735

Dewayanti, A., Sri Suryanti, H. H., & Wicaksono, A. G. (2023). Analisis Video Animasi Inovatif dalam Pembelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid-19 di MIM Girimargo Miri Sragen Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Sinektik*, *4*(2), 187–195. https://doi.org/10.33061/js.v4i2.6658

Fajarini, U. (2014). Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter. *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal*, *1*(2), 123–130. https://doi.org/10.15408/sd.v1i2.1225

Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Tafkir*, *11*(1), 85–99. https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529

Fatmawati, N. L. (2021). Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, *26*(1), 65–77. https://doi.org/10.24090/insania.v26i1.4834

Gae, N. A., Ganing, N. N., & Kristiantari, M. R. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman Dengan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Pada Muatan Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *5*(1), 100–108. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32453

Hadiana Hilda, L., Mochamad Hadad, S., & Marlina, I. (2018). Penggunaan Media Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *4*(2), 212–242. https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.73

Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, *4*(2), 129–150. http://www.aftanalisis.com

Harianto, E. (2020). "Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa." *Jurnal Didaktika*, *9*(1), 2. https://jurnaldidaktika.org/

Hastari, G. A. W., Agung, A. A. G., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Modul Elektronik Berpendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal EDUTECH Universitas*

Pendidikan Ganesha, *7*(1), 33–43. https://doi.org/10.23887/jeu.v7i1.20006
Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Pendidikan, Jurnal*, *2*(2), 121–125. https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.622
Johan, J. R., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, *01*(06), 372–378. https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i6.455
Mulyadi, F., & Julianda, R. (2018). *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Langung*. *9*, 1–26. https://doi.org/10.46244/visipena.v9i1.428
Nehru, N., & Syarkowi, A. (2017). Analisis Desain Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Sains Berdasarkan Profil Penalaran Ilmiah. *WaPFi (Wahana Pendidikan Fisika)*, *2*(1), 20–24. https://doi.org/10.17509/wapfi.v2i1.4867
Njatrijani, R. (2018). Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang Gema Keadilan Edisi Jurnal Gema Keadilan Edisi Jurnal. *Gema Keadilan Edisi Jurnal 17*, *5*(September), 16–31. https://doi.org/10.14710/gk.2018.3580
Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., Widyastuti, T., & Tangerang, U. M. (2021). Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Cengklong 3. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, *3*(2), 396–418. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/1272
Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, *3*(1), 171. https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171
Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(1), 86–100. https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154
Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, *6*(1), 9–19. https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257
Rahmawati, S., Rahman, Sopandi, W., & Darmawati, B. (2018). Pop-Up Book in Reading Comprehension Ability Context in Thematic Learning. *Journal of Education Research and Evaluation*, *1*(1), 1–7. http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR. PEND. BAHASA DAERAH/195704011984121-RAHMAN/Pop-Up Book in Reading Comprehension Ability Context in Thematic Learning %281%29.pdf
Riefani, M. K. (2020). Validitas Dan Kepraktisan Panduan Lapangan "Keragaman Burung" Di Kawasan Pantai Desa Sungai Bakau. *Vidya Karya*, *34*(2), 193. https://doi.org/10.20527/jvk.v34i2.7578
Safitri, H. (2022). *Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SDN Romang Rappoa*. https://repository.ubt.ac.id/repository/UBT09-02-2023-140830.pdf
Sulistiyowati, E. (2013). Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, *8*(2), 311–330. https://doi.org/10.21043/edukasia.v8i2.756
Susanti, R. dwi. (2015). Pembelajaran apresisasi sastra di sekolah dasar. *Jurnal Elementary*, *3*(1), 136–155. https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elementary/article/view/1447
Suwarti, S., Laila, A., & Permana, E. P. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, *7*(2), 140–151. https://doi.org/10.23917/ppd.v7i2.11553
Widiasih, R., Widodo, J., & Kartini, T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, *11*(2), 103. https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6454
Widiyasari, R., Astriyani, A., & Irawan, K. V. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Media Evaluasi Thatquiz. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, *6*(2), 131. https://doi.org/10.24853/fbc.6.2.131-154