

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI PELACA BERBASIS KINEMASTER DAN ZEPETO SEBAGAI MEDIA BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI MEMBACA PERMULAAN KELAS 1 SD

Wafirotul Afkar Erlina¹, Khusnul Fajriyah², Rofian³

¹²³PGSD FKIP Universitas PGRI Semarang

[1wafirotul41@gmail.com](mailto:wafirotul41@gmail.com)), ([2khunulfajriyah@upgris.ac.id](mailto:khunulfajriyah@upgris.ac.id)), ([3rofian@upgris.ac.id](mailto:rofian@upgris.ac.id))

ABSTRACT

This research is motivated by learning which still tends to use the lecture method, in material on initial reading competency. When learning does not use a variety of learning media to support learning. One effort that can be used is through Kinemaster and Zepeto-based Pelaca Animation media. The aims of this research are (1) Testing the effectiveness of the Kinemaster and Zepeto based tracking animation media in improving student learning competence (2) Analyzing the level of feasibility of the Kinemaster and Zepeto based tracking animation media in improving the beginning reading abilities of grade 1 elementary school students. This research uses research and development (R&D) research methodology. Research and development methods are used to produce certain products and test the effectiveness of these products. The product produced in this research is Pelaca Animation Media based on Kinemaster and Zepeto. This research uses the ADDIE development steps (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data processing is taken from material expert validation and media expert validation, student response questionnaires with gain-scores. The analysis results for the validation of the first material expert were 55% (quite feasible), the validation of the second material expert was 100% (very feasible), the validation of the third material expert was 100% (very feasible), the first media expert was 72.5% (decent), the second media expert 97.5% (very decent). This shows that the Kinemaster and Zepeto-based Spelling Animation is effective in learning to read beginning.

Keywords: Media Pelaca, Kinemaster and Zepeto, Reading

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang masih cenderung menggunakan metode ceramah, dalam materi pada kompetensi membaca permulaan. Saat pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk mendukung pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat digunakan yaitu melalui media Animasi Pelaca Berbasis Kinemaster Dan Zepeto. Tujuan penelitian ini adalah (1) Menguji efektivitas media animasi pelaca berbasis kinemaster dan zepeto dalam meningkatkan kompetensi belajar siswa (2) Menganalisis tingkat kelayakan media animasi pelaca berbasis Kinemaster dan Zepeto dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian research and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah Media Animasi Pelaca berbasis Kinemaster dan Zepeto. Penelitian ini menggunakan langkah-langkah pengembangan ADDIE

(Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Pengolahan data diambil dari validasi ahli materi dan validasi ahli media, angket respon siswa dengan gain-score. Hasil analisis pada validasi ahli materi pertama 55% (cukup layak), validasi ahli materi kedua 100% (sangat layak), validasi ahli materi ketiga 100% (sangat layak), ahli media pertama 72,5% (layak), ahli media kedua 97,5% (sangat layak). Hal ini menunjukkan bahwa Animasi Pelaca berbasis Kinemaster dan Zepeto efektif dalam pembelajaran membaca permulaan.

Kata Kunci: Media Pelaca, Kinemaster, Membaca

A. Pendahuluan

Kemampuan membaca adalah kunci utama dalam pengembangan literasi, yang akan memberikan dampak besar pada proses belajar siswa di masa depan. Kemampuan membaca yang baik akan memberikan dasar yang kuat bagi siswa untuk memahami materi pelajaran, mengembangkan imajinasi, dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Pendidikan pada usia dini, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD), memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk fondasi kemampuan akademik dan keterampilan dasar bagi anak-anak. Salah satu aspek yang sangat vital dalam proses pembelajaran pada tahap ini adalah kemampuan membaca. Namun, mengajarkan siswa membaca pada usia dini bukanlah tugas yang mudah. Berdasarkan hasil prasurvey yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas I SDN Karangwotan 01

diketahui bahwa siswa kelas 1 SD banyak mengalami kesulitan dalam memahami huruf, kata, dan kalimat. Sebanyak 40% siswa kelas 1 SD di sekolah tersebut mengalami kesulitan dalam pembelajaran membaca permulaan. Persentase siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca di kelas 1 tergolong cukup tinggi. Besarnya jumlah siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca di kelas 1 SD ini menunjukkan adanya permasalahan yang perlu segera diatasi dalam pembelajaran membaca permulaan. Dengan demikian, diperlukan upaya untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan membaca tersebut. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pendekatan pengajaran yang dapat membuat proses belajar membaca menjadi lebih menarik dan efektif. Salah satu cara agar proses belajar mengajar berjalan secara efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga

siswa akan lebih bersemangat dalam belajar.

Media animasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, karena mampu menggabungkan unsur visual, audio, dan narasi yang menarik. Oleh karena itu, pengembangan media animasi menjadi alternatif yang menjanjikan untuk membantu siswa kelas 1 SD dalam mempelajari keterampilan membaca. Penggunaan animasi dan efek khusus sangat bagus dan efektif untuk menarik perhatian siswa dalam situasi pembelajaran baik permulaan maupun akhir rangkaian pelajaran. Terdapat dua aplikasi yang dapat digunakan dalam pengembangan media animasi, yaitu Kinemaster dan Zepeto. Untuk memudahkan dalam penyebutannya, maka peneliti membuat istilah Pelaca yang merupakan akronim dari (petualangan belajar membaca) yang berbasis aplikasi Kinemaster dan Zepeto.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana pengembangan media animasi pelaca berbasis Kinemaster dan Zepeto dapat menjadi media pembelajaran yang efektif bagi siswa

kelas 1 SD dalam meningkatkan kompetensi membaca permulaan mereka?, (2) Bagaimana tingkat kelayakan media animasi pelaca berbasis Kinemaster dan Zepeto dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD?. Sedangkan tujuan dalam penelitian ini adalah (1) Menguji efektivitas media animasi pelaca berbasis kinemaster dan zepeto dalam meningkatkan kompetensi belajar siswa. (2) Menganalisis tingkat kelayakan media animasi pelaca berbasis Kinemaster dan Zepeto dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD.

Manfaat dari penelitian ini adalah pembelajaran membaca akan lebih efektif menggunakan media Animasi Pelaca Berbasis Kinemaster dan Zepeto sehingga dapat mempermudah pemahaman materi membaca dan menambah semangat belajar siswa.

Media Animasi yaitu bentuk media yang menggunakan gambar-gambar bergerak atau objek-objek yang disusun secara berurutan untuk menciptakan ilusi Gerakan (Sari, dkk., 2022: 4). Media ini dirancang khusus untuk membantu proses

pembelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh para pembelajar. Pelaca merupakan akronim dari petualangan belajar membaca. Kinemaster adalah sebuah aplikasi pengeditan video yang tersedia untuk perangkat mobile. Dengan menggunakan Kinemaster, pengguna dapat membuat dan mengedit video dengan berbagai fitur dan efek yang tersedia (Handoko, 2021:21). Sedangkan Zepeto adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat avatar 3D atau karakter digital yang unik dan personal. Pengguna dapat membuat avatar mereka sendiri dengan menggunakan opsi kustomisasi yang beragam, termasuk pilihan gaya rambut, pakaian, aksesoris, dan fitur wajah (Arriansyah, 2018: 36). Media Belajar merupakan alat atau sarana yang sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran dengan cara yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajar (Rusman, 2012:15). Kompetensi Membaca adalah kemampuan seseorang dalam memahami dan menginterpretasikan teks secara efektif. Ini mencakup kemampuan untuk mengenali, memahami,

menafsirkan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi yang terdapat dalam berbagai jenis teks, termasuk teks naratif, deskriptif, ekspositori, dan persuasif (Shobirin, 2016:88).

B. Metode Penelitian

Model pengembangan ini menggunakan *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan produk yang dilakukan dalam penelitian ini didasarkan pada alur prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah (1) Tahap pengumpulan data, (2) Tahap pengembangan produk, (3) Tahap Pengujian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran maka dibutuhkan data tentang kondisi pembelajaran. Oleh sebab itu penulis

mengadakan observasi tentang kegiatan pembelajaran pada kompetensi membaca permulaan di SDN Karangwotan 01 yang ada di wilayah Kecamatan Pucakwangi Kabupaten Pati. Observasi dilakukan ketika pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada kompetensi membaca permulaan. Ada beberapa temuan yang didapat oleh peneliti yaitu: (1) siswa kelas I banyak mengalami kesulitan dalam memahami huruf, kata, dan kalimat. (2) Siswa terkadang melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran misalnya mengganggu temannya, mengobrol, membawa perilaku bermain yang tidak terkontrol di dalam kelas. (3) Guru belum menggunakan media yang menyenangkan untuk mendukung pembelajaran. (4) Siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca permulaan mencapai 40% dari total jumlah siswa. Berdasarkan analisis kebutuhan di lapangan, peneliti mengembangkan sebuah media animasi pelaca berbasis kinemaster dan zepeto sebagai media belajar siswa pada kompetensi membaca permulaan kelas 1 SD, dimana media tersebut sangat digemari oleh siswa

terutama kelas 1 SD karena video pembelajaran animasi dikemas sangat menarik.

Hasil pengembangan Media Animasi Pelaca berbasis *Kinemaster* dan *Zepeto* menunjukkan bahwa data kelayakan produk Animasi Pelaca berbasis *Kinemaster* dan *Zepeto* didapatkan dari validator ahli materi dan ahli media. Dari tiga validator tersebut maka hasil analisis yang sudah didapatkan yaitu dari validasi ahli materi pertama sebesar 55% dengan kategori Cukup Layak, dan ahli materi kedua sebesar 100% dengan kategori Sangat Layak, sedangkan validasi ahli materi ketiga sebesar 100% dengan kategori Sangat Layak. Hasil validasi ahli media pertama sebesar 72,5% sedangkan validasi ahli media kedua sebesar 97,5% dengan kategori Sangat Layak. Dengan demikian kelayakan produk Animasi Pelaca berbasis *Kinemaster* dan *Zepeto* termasuk dalam kategori Sangat Layak.

Data yang didapatkan dari siswa yaitu mengenai angket tanggapan siswa terhadap produk Animasi Pelaca berbasis *Kinemaster* dan *Zepeto*. Angket yang diberikan meliputi penilaian dari keseluruhan

media Animasi Pelaca berbasis Kinemaster dan Zepeto yang terdiri dari 15 butir pernyataan dan jawaban disajikan 1-4 poin yang diberikan untuk siswa SDN Karangwotan 01 kelas I.

Uji instrumen berupa uji coba terbatas dengan 15 butir soal yang diberikan kepada 7 siswa kelas I SDN Karangwotan 01.

a. Desain Produk

Produk Animasi Pelaca berbasis Kinemaster dan Zepeto dikembangkan menjadi video animasi berbasis avatar dengan tampilan dan gambar-gambar yang menarik sehingga dapat membuat siswa lebih semangat dan tidak bosan dalam belajar. Adapun langkah pembuatannya sebagai berikut:

- 1) Membuat opening video pembuka dengan menggunakan aplikasi Kinemaster dan Zepeto.



Gambar 1 Opening Pembuka Video Animasi

- 2) Menentukan Capaian Pembelajaran (CP).



Gambar 2 Menentukan Capaian Pembelajaran (CP)

- 3) Menentukan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).



Gambar 3 Menentukan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

- 4) Memulai Materi dengan Menjelaskan Huruf Alfabet



Gambar 4 Memulai materi dengan mengenalkan huruf Alfabet

- 5) Belajar membaca melalui permulaan



Gambar 5 Belajar Membaca menggunakan aplikasi KineMaster dan Zepeto

- 6) Siswa diajak bernyanyi huruf Alfabet



Gambar 6 Siswa menyanyi lagu Alfabet

- 7) Video ditutup dengan ucapan salam



Gambar 6 Pembelajaran ditutup dengan ucapan salam

b. Validasi Produk

Skor hasil validasi diperoleh dari perhitungan persentase kelayakan dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Jumlah skor responden

$\sum xi$: Jumlah skor ideal

100% : Konstanta

Tabel 1
Penentuan Kualifikasi Kelayakan Produk

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

1) Hasil validasi ahli materi

Setelah lembar validasi diberikan kepada validator diperoleh data seperti tabel berikut :

Tabel 2 Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi pada Validasi Pertama

No	Aspek	$\sum x$	$\sum xi$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Indikator Kualitas Materi	12	20	$\frac{x}{xi} \times 100\% = 60\%$	Cukup Layak
2.	Indikator Dampak Afektif	4	8	$\frac{x}{xi} \times 100\% = 50\%$	Cukup Layak
3.	Indikator Kemantapan	6	12	$\frac{x}{xi} \times 100\% = 50\%$	Cukup Layak
Total		22	40		

Persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \sum x &= 22 \\ \sum xi &= 40 \\ P &= \frac{x}{xi} \times 100\% = 55\% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 55% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Cukup Layak.

Tabel 3 Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi pada Validasi Kedua

No	Aspek	$\sum x$	$\sum xi$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Indikator Kualitas Materi	20	20	$\frac{x}{xi} \times 100\% = 100\%$	Sangat Layak
2.	Indikator Dampak Afektif	8	8	$\frac{x}{xi} \times 100\% = 100\%$	Sangat Layak
3.	Indikator Kemantapan	12	12	$\frac{x}{xi} \times 100\% = 100\%$	Sangat Layak
Total		40	40		

Persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \sum x &= 40 \\ \sum xi &= 40 \\ P &= \frac{x}{xi} \times 100\% = 100\% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 100% setelah

dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Sangat Layak.

Tabel 4 Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi pada Validasi Ketiga

No	Aspek	$\sum x$	$\sum xi$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Indikator Kualitas Materi	20	20	$\frac{x}{xi} = \frac{20}{20} = 100\%$	Sangat Layak
2.	Indikator Dampak Afektif	8	8	$\frac{x}{xi} = \frac{8}{8} = 100\%$	Sangat Layak
3.	Indikator Kemanfaatan	12	12	$\frac{x}{xi} = \frac{12}{12} = 100\%$	Sangat Layak
	Total	40	40		

Persentase kelayakan sebagai berikut :

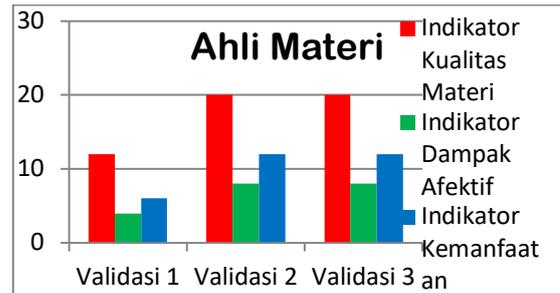
$$\sum x = 40$$

$$\sum xi = 40$$

$$P = \frac{40}{40} \times 100\% = 100\%$$

Hasil perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 100% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Sangat Layak.

Gambar persentase skor tiap aspek ahli materi dalam bentuk diagram batang ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 7 Diagram Batang Persentase Skor Tiap Aspek Ahli Materi

2) Hasil validasi ahli media

Setelah lembar validasi diberikan kepada validator diperoleh data seperti tabel berikut:

Tabel 5 Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Media pada Validasi Pertama

No	Aspek	$\sum x$	$\sum xi$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Aspek Kualitas pesan	12	12	$\frac{x}{xi} = \frac{12}{12} = 100\%$	Sangat Layak
2.	Aspek Performa	7	8	$\frac{x}{xi} = \frac{7}{8} = 87,5\%$	Sangat Layak
3.	Aspek Tata Bahasa	15	20	$\frac{x}{xi} = \frac{15}{20} = 75\%$	Layak
4.	Aspek Penyajian gambar	15	24	$\frac{x}{xi} = \frac{15}{24} = 62,5\%$	Layak
5.	Unsur suara	9	16	$\frac{x}{xi} = \frac{9}{16} = 56,25\%$	Cukup Layak
	Total	58	80		Sangat Layak

Persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\sum x = 58$$

$$\sum xi = 80$$

$$P = \dots \times 100\% = 72,5\%$$

Hasil perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 72,5% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Layak.

Tabel 6 Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Media pada Validasi Kedua

No	Aspek	$\sum x$	$\sum xi$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Aspek Kualitas pesan	12	12	$\frac{x}{xi} = \frac{12}{12} = 100\%$	Sangat Layak
2.	Aspek Performa	8	8	$\frac{x}{xi} = \frac{8}{8} = 100\%$	Sangat Layak
3.	Aspek Tata Bahasa	20	20	$\frac{x}{xi} = \frac{20}{20} = 100\%$	Layak
4	Aspek Penyajian gambar	23	24	$\frac{x}{xi} = \frac{23}{24} = 95,83\%$	Sangat Layak
5	Unsur suara	15	16	$\frac{x}{xi} = \frac{15}{16} = 93,75\%$	Sangat Layak
	Total	78	80		Sangat Layak

Persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\sum x : 78$$

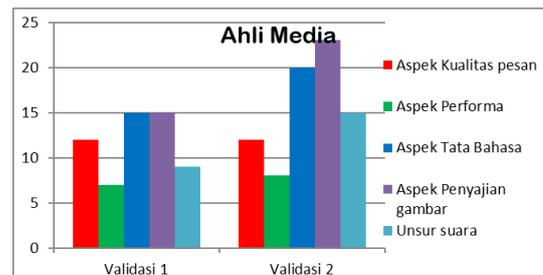
$$\sum xi : 80$$

$$P = \frac{78}{80} \times 100\% = 97,5\%$$

Hasil perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 97,5% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan

produk berada pada kualifikasi Sangat Layak.

Gambar persentase skor tiap aspek ahli media dalam bentuk diagram batang ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 8 Diagram Batang Persentase Skor Tiap Aspek Ahli Media

Hasil persentase kelayakan dari uji ahli materi dan media Animasi Pelaca Berbasis Kinemaster dan Zepet di jelaskan ke dalam Tabel 4.7 di bawah ini.

Tabel 7 Kategori Kelayakan Produk Hasil Analisis Validator Ahli

No	Validator atau Ahli	Persentase		Kategori
		Validasi 1	Validasi 2	
1	Ikha Listyarini, S.Pd.,M.Hum	55%	100%	Sangat Layak
2	M. Arif Budiman, S.S.,M.Hum	100%	-	Sangat Layak
3	Prasena Ariyanto, M.Pd	72,5%	97,5%	Sangat Layak

3) Revisi Produk

Tahap revisi produk merupakan tahap berdasarkan masukan, saran

dan komentar perbaikan yang diberikan serta hasil data yang telah dilakukan kepada ahli media dan ahli materi pembelajaran. Berikut merupakan masukan dari tiga ahli validator:

a) Masukan dari Uji Ahli Materi

Media animasi Pelaca perlu dimunculkan Tujuan Pembelajaran (TP) sehingga siswa memahami tujuan dari pembelajaran akan dicapai. Desain gambar dalam media animasi sudah diubah dengan mencantumkan Tujuan Pembelajaran (TP) sebelum pembelajaran dimulai. Selain itu, ada masukan oleh validator untuk memasukkan kata yang dengan tingkatan yang lebih sulit agar kemampuan membaca siswa lebih meningkat.

b) Masukan dari Uji Ahli Media

Pada media animasi yang dibuat ada beberapa *scene* yang menggunakan setting *background* yang terlihat monoton dan perlu adanya perbaikan sehingga siswa yang melihat media animasi tersebut akan merasa tertarik dengan tampilan media.

c. Deskripsi Hasil Uji Keefektifan

1) Uji Coba Terbatas

Uji coba produk dilaksanakan di kelas I SDN Karangwotan 02. Setelah produk media pembelajaran diperbaiki maka diujicobakan terbatas yaitu diuji cobakan pada 7 siswa yang mewakili dalam satu kelas yaitu siswa yang mewakili kemampuan rendah, sedang dan tinggi. Pelaksanaan uji terbatas ini yaitu tanggal 23 Juli 2024.

Data hasil angket respon siswa pada uji coba terbatas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Table 8 Hasil Uji Coba Terbatas Respon Siswa

No	Indikator	Nomor Kriteria	Skor yang diperoleh (7 siswa)	Skor yang diharapkan	Persentase
1	Aspek Desain Media	1,2,3,4	92	112	82,14%
2	Aspek Kualitas Materi	5,6,7,8	90	112	80,35%
3	Aspek Kemanfaatan	9,10,11	68	84	80,95%
4	Aspek Kebahasan	12,13,14,15	94	112	83,92%
Jumlah			344	420	

Persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\sum x : 344$$

$$\sum xi : 420$$

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = 81,90\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 81,90% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Sangat Layak.

2) Angket Respon Siswa

Jumlah siswa dalam penelitian ini sebanyak 15 siswa. Pembelajaran dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan media Animasi Pelaca Berbasis Kinemaster dan Zepeto. Penelitian dilakukan dengan menganalisis data yang telah

diperoleh melalui angket respon siswa. Sedangkan untuk uji instrumen dilakukan di SDN Karangwotan 01.

Tabel 9 Hasil Analisis Angket Respon Siswa Pertemuan Pertama

No	Indikator	Nomor Kriteria	Skor yang diperoleh (15 siswa)	Skor yang diharapkan	Persentase
1	Aspek Desain Media	1,2,3,4	215	240	89,58%
2	Aspek Kualitas Materi	5,6,7,8	208	240	86,66%
3	Aspek Kemanfaatan	9,10,11	163	180	90,55%
4	Aspek Kebahasan	12,13,14,15	216	240	90,00%
Jumlah			802	900	

Persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\sum x : 802$$

$$\sum xi : 900$$

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = 89,11\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 89,11% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi

kelayakan produk berada pada kualifikasi Sangat Layak.

Pada pertemuan kedua diperoleh data mengenai hasil angket respon siswa terhadap media Animasi Pelaca Berbasis Kinemaster dan Zepeto pada materi pembelajaran membaca permulaan.

Tabel 10 Hasil Analisis Angket Respon Siswa Pertemuan Kedua

No	Indikator	Nomor Kriteria	Skor yang diperoleh (15 siswa)	Skor yang diharapkan	Persentase
1	Aspek Desain Media	1,2,3,4	226	240	94,16%
2	Aspek Kualitas Materi	5,6,7,8	222	240	92,50%
3	Aspek Kemanfaatan	9,10,11	168	180	93,33%
4	Aspek Kebahasaan	12,13,14,15	223	240	92,91%
	Jumlah		802	900	

Persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\sum x : 802$$

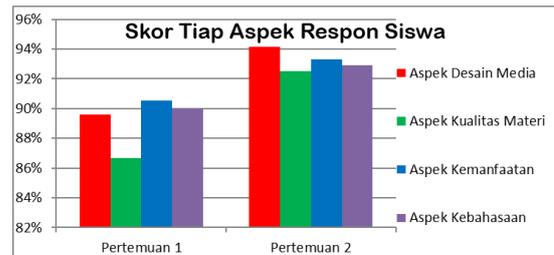
$$\sum xi : 840$$

$$P = \frac{802}{840} \times 100\% = 95,47\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 95,47% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi

kelayakan produk berada pada kualifikasi Sangat Layak.

Gambar rata-rata persentase respon siswa dalam bentuk diagram batang ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 9 Diagram Batang Persentase Skor Tiap Aspek Respon Siswa

2. Pembahasan

Media Animasi Pelaca Berbasis Kinemaster dan Zepeto yang dibuat oleh penulis dirancang untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar siswa merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran, media ini digunakan setelah guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan bertanya umpan balik tentang pengetahuan siswa dalam membaca permulaan.

Proses pembuatan Media Animasi Pelaca Berbasis Kinemaster dan Zepeto melibatkan beberapa langkah utama yaitu (1) Masuk ke apk zepeto untuk membuat karakter animasi yg kita inginkan, (2) Lalu mendesain karakter sesuai dengan keinginan seperti menentukan wajah,

pose dan outfit (pakaian), (3) Record video animasi diapk zepeto menggunakan baground hijau (greenscreen), (4) Masuk ke apk kinemaster untuk Finishing video, (5) Masukkan semua mentahan secara 1 demi 1 (saat memasukan mentahan animasi yg ingin kita hapus bagroundnya pastikan kita aktifkan fitur kunci kroma di aplikasi kinemaster), (6) Sesuaikan durasi mentahan sesuai backsound yg telah kita download, (7) Setelah semua mentahan sudah kita susun menjadi 1 video lalu kita masukan text subtitle video, (8) Lalu export (save video) dengan resolusi yg baik, video ini menggu akan Resolusi 720, 30 FPS(Frame Per Detik).

Validasi yang dilakukan oleh kedua validator menunjukkan adanya peningkatan dari skor dan persentase setiap aspek. Validasi ahli materi sudah melalui validasi dan perbaikan sehingga materi dalam media Animasi Pelaca Berbasis Kinemaster dan Zepeto pada materi pembelajaran membaca permulaan sudah sesuai antara materi yang disajikan secara sistematis dan jelas serta mampu dipahami oleh siswa.

Tahap validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui

kelayakan pembuatan produk “Media Animasi Pelaca Berbasis Kinemaster dan Zepeto pada materi pembelajaran membaca permulaan”. Pada tahap ini, satu validator dipilih sebagai validator ahli media yaitu Bapak Prasena Arisyanto, M.Pd yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang, dilakukan dengan memberikan lembar validasi ahli media.

Validasi kedua pada setiap aspek terlihat hasil persentase meningkat dilihat kesesuaian media pembelajaran secara bermakna agar dapat mudah dipahami oleh siswa, materi diatur dan diorganisasikan secara logis dan teratur, tujuan pembelajaran yang akan dicapai diberitahukan kepada siswa melalui media pembelajaran Animasi Pelaca Berbasis Kinemaster dan Zepeto, penggunaan animasi avatar dan karakter serta warna disesuaikan agar terlihat bagus dan menyenangkan bagi siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komponen media dari aspek yang pertama yaitu aspek kualitas pesan meliputi kualitas judul dengan materi, kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik, dan

kesesuaian durasi video terhadap tingkat antusias siswa setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi "Sangat Layak". Aspek yang ke dua yaitu performa yang meliputi kesesuaian visual dengan materi pembelajaran dan kemudahan penggunaan media setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi "Sangat Layak".

Aspek ke tiga yaitu aspek tata bahasa yang meliputi kesesuaian ukuran huruf, kesesuaian font (bentuk huruf), kesesuaian warna teks, kesesuaian tata letak teks dalam video, dan kesesuaian pemilihan kata atau kalimat menunjukkan bahwa setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi "Sangat Layak".

Sedangkan pada aspek ke empat yang meliputi kesesuaian background pada video, kesesuaian terhadap desain warna, kesesuaian bentuk gambar, animasi pendukung menarik, kesesuaian tata letak gambar dalam video, dan kesesuaian keterkaitan gambar dengan materi

menunjukkan bahwa setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi "Sangat Layak". Pada aspek terakhir yaitu aspek unsur suara yang meliputi kesesuaian suara narrator dalam video, kesesuaian suara musik dalam video, kesesuaian suara narrator dan suara musik, dan kesesuaian volume musik tidak mengganggu narasi menunjukkan bahwa setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi "Sangat Layak".

Hal tersebut sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Munadi (2015: 35) tentang komponen standar yang akan menjadi ketentuan dalam pemilihan media. Hal tersebut juga sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Rima (2026: 84) yang menjelaskan bahwa komponen karakteristik media pembelajaran seyogyanya mampu meningkatkan aktifitas dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari, dkk (2022) pada penelitiannya yang berjudul

“Pengaruh Pemanfaatan Media Interaktif Animasi Zepeto Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN II Ringinpitu”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat dilihat pada nilai rata-rata pretest siswa saat sebelum diberikan perlakuan sebesar 57 dan setelah diberikan perlakuan berupa media interaktif animasi zepeto meningkat sebesar 19 yang ditunjukkan dari hasil nilai rata-rata posttest sebesar 76. Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan eksperimen semu (quasi eksperimental design). Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode penelitian R&D. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari pemanfaatan media animasi zepeto terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian pengembangan media Animasi Pelaca Berbasis Kinemaster maka dapat diambil simpulan bahwa: (1) Media pembelajaran ini sudah melalui beberapa penilaian para ahli dan beberapa revisi dan diperoleh

kualifikasi Sangat Layak, hal ini menunjukkan bahwa Animasi Pelaca berbasis Kinemaster dan Zepeto efektif dalam pembelajaran membaca permulaan. (2) Tingkat efektifitas media animasi Pelaca berbasis Kinemaster dan Zepeto ditunjukkan dengan validasi ahli materi dan ahli media diperoleh kualifikasi Sangat Layak, didukung dengan hasil angket tanggapan siswa diperoleh kualifikasi Sangat Layak, hal ini menunjukkan bahwa media tersebut terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Azhar, A. (2015). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Artikel in Press :

Depdiknas., Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Stand, 2006.

Jurnal :

Azizah, R Rofian, L Putriyanti. (2023). “Pengembangan Pembuatan Media Poster Animasi Sebagai Pencegahan Tindakan Bullying Di SDN Kalicari 01 Semarang” Jurnal Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA). 4(1)

Firdayu & Ardipal. (2021). “Pengembangan Video

- Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar". Jurnal Basicedu. 5(6): 6335
- Khaira, H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi KineMaster Sebagai Media Pembelajaran ICT, Universitas Negeri Medan.
- Khoiriyah, D. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Bangun Ruang untuk SD Kelas V. Jurnal PGSD. 8(5): 9
- Maclinton, D., & Dedek, A. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Prisma Berbasis Macromedia Flash Dengan Desain Pembelajaran" Jurnal Inovasi Matematika. 4(1).
- Rindiana Putri Riani, Khoirul Huda, Khusnul Fajriyah. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik "Fun Thinkers Book" Tema Berbagai Pekerjaan". Jurnal Sinektik. 2(2). 173-184.