



Pengembangan Media *Camat Pintar* Melalui Video Animasi Bahasa Indonesia Kelas I MI Sidosari 2 Magelang

Muchamad Latif Mashud^{1*}, Mulyani Rahayu², Setiarini³

¹PGMI/Universitas Islam Negeri Salatiga

Email: latifmashud@gmail.com

²PGMI/Universitas Islam Negeri Salatiga

Email: mulyanirahayu36@gmail.com

³PGMI/Universitas islam negeri salatiga

Email: setiarini@uinsalatiga.ac.id

Abstract. *The need for developing Camat pintar media through animated videos for students and teachers includes the need for videos that can be seen and heard well; can be used repeatedly according to time and place; can understand the presentation of information clearly, can contain the content of the material systematically and comprehensively; can improve student learning outcomes; Testing the effectiveness of the Indonesian language subject as sentence reading material for Class I students at MI Sidosari 2 Salaman, Magelang Regency. This research is R&D development research using ADDIE steps. The research results show that teachers and students need innovative, creative, interesting and easy to understand learning media that can improve student learning outcomes. The form of development is in the form of camat pintar media with animated videos through the steps of analysis, design, development, implementation and evaluation. Camat Pintar media with animated videos in Indonesian language subjects, material reading sentences, was proven to be effective in improving learning outcomes in Indonesian language subjects, material reading sentences (paired sample t test, $p = 0.00 < 0.05$).*

Keywords: *Animation Video; "Camat Pintar" media; Learning Outcomes.*

Abstrak. *Kebutuhan pengembangan media Camat Pintar melalui video animasi bagi siswa dan guru meliputi kebutuhan video yang dapat dilihat, didengar dengan baik; dapat dimanfaatkan secara berulang-ulang sesuai dengan waktu dan tempat; dapat dipahami penyajian informasinya dengan jelas, dapat memuat isi materinya secara sistematis dan komprehensif; dapat meningkatkan hasil belajar siswa; menguji efektivitas mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca kalimat pada siswa Kelas I MI Sidosari 2 Magelang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D dengan menggunakan langkah ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, menarik dan mudah dipahami yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Bentuk pengembangan berupa media Camat Pintar dengan video animasi melalui langkah analisis, perancangan, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Media Camat Pintar dengan video animasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi membaca kalimat terbukti efektif meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca kalimat (uji paired sample t test, $p = 0,00 < 0,05$).*

Kata Kunci: *Video Animasi; Hasil Belajar; Media Camat Pintar.*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah suatu yang dipakai oleh guru untuk menanamkan pengetahuan pada siswa untuk merangsang minat mereka pada suatu mata pelajaran tertentu (Ekayani, 2017). Media pembelajaran juga dapat menimbulkan motivasi, merangsang kegiatan pembelajaran, bisa jadi berdampak pada psikologis bagi pembelajar. Penggunaan media pembelajaran selama fase orientasi pelajaran dapat mendukung efektivitas proses pembelajaran pada saat ini dan penyampaian pesan dan isi pelajaran (Falahudin, 2014). Bagian yang tidak terpisahkan dari upaya meningkatkan hasil belajar adalah inovasi berupa inovasi media pembelajaran. Media pembelajaran sangat mempengaruhi motivasi, minat dan hasil belajar siswa. Kemudian di waktu yang akan datang pengembangan media pembelajaran harus dapat direalisasikan dalam bentuk nyata.

Pada saat ini banyak penelitian tentang video animasi salah satunya penelitian oleh (Lestari, T., 2021) yang berjudul “Pengaruh media sosial tiktok terhadap perkembangan prestasi belajar anak Sekolah Dasar” sama halnya dengan penelitian ini, keduanya menggunakan video animasi untuk media pembelajaran untuk sekolah dasar kelas 1. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu meneliti tentang prestasi siswa sedangkan pada penelitian ini penulis meneliti tentang keefektifan produk video animasi. Penelitian berikutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Afridzal, A, 2018) yang berjudul “Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh”. Persamaan dengan penelitian ini dengan menggunakan video animasi. Perbedaannya adalah materi penelitiannya, yaitu dengan karangan deskripsi sedangkan pada penelitian ini penulis menggunakan materi tentang membaca kalimat. Penelitian yang dilakukan oleh (Asmahanah, 2022) yang berjudul “Studi Deskriptif Efektivitas Media Gambar Berbasis Kinemaster terhadap Pemahaman Materi IPA di Kelas III MIS. Al khoeriyah Bogor”. Persamaan dengan penelitian ini yaitu dengan menggunakan aplikasi *Kinemaster*. Yang membedakan dengan penelitian ini adalah dilakukan secara online dan daring sedangkan dalam penelitian ini dilakukan secara offline dan didalam kelas. Oleh sebab itu Berdasarkan pada pengamatan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Sidosari 2 Salaman Magelang bahwa penulis menemukan keterampilan membaca dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak mudah untuk dipelajari bagi siswa kelas I karena pembelajaran menggunakan buku baca sedangkan anak belum dapat membaca kalimat, maka dari itu penulis mempunyai ide untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang membangkitkan minat baca siswa.

Hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru dan siswa mereka membutuhkan media video animasi yang dapat dilihat dan didengar berulang-ulang, dapat dipahami kata dan kalimatnya, dapat dilakukan konsepnya, dapat dikerjakan proses membacanya serta dapat menciptakan keterampilan memahami dari isi media video animasi pembelajaran yang disajikan menggunakan *Video Camat Pintar* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi *Membaca Kalimat*. Maka penulis berinisiatif membuat video animasi yang dibutuhkan oleh kepala sekolah, guru dan siswa sehingga video animasi ini dapat digunakan sebagai media pengantar untuk pembelajaran baik di kelas dan diluar kelas yang mudah dihafal dan dipahami oleh guru maupun siswa.

Video animasi didasari sebagai pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui penelitian pengembangan tersebut. Perkembangan teknologi *Video animasi*, diharapkan dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai penunjang dalam menjelaskan cara membaca dan mengenali huruf. Video Animasi merupakan salah satu media pembelajaran.

Video merupakan media yang terbentuk dari kumpulan gambar yang dimainkan dengan cepat. Menurut (Wibowo, E., Romika, D. P., 2017) video mempunyai beberapa jenis sebagai berikut: a. Video Analog Video yang dibentuk melalui kamera yang telah merekam sinyal analog dan dipancar luas melewati arus udara. b. Video Digital Video yang dibentuk dari sinyal digital. Video digital menggunakan titik sebagai nilai min dan max. Menurut (Prasetyo, A, 2016) Multimedia mempunyai beberapa jenis yaitu: 1. Multimedia Linear Multimedia yang tidak dapat dikontrol ataupun di interaksi. Multimedia linear berjalan sesuai urutan yang sudah ditentukan. 2. Multimedia Interaktif Multimedia

yang dapat berinteraksi atau dipakai oleh pengguna, dimana pengguna menggunakan alat sebagai kontrol untuk multimedia tersebut.

Animasi adalah sebuah disiplin ilmu yang menggabungkan seni dan teknologi dan sebuah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang meningkatkan proyek multimedia (Ramdhan, Z, 2018). Menurut (Purwanto, A, 2018) prinsip dasar animasi terdapat 12 macam yaitu: 1. Solid Drawing Dalam animasi menggambar adalah sebuah dasar utama peranan yang signifikan dalam menentukan hasil sebuah animasi. 2. Timing and Spacing Timing dimana Menentukan waktu kapan sebuah pergerakan akan berjalan, sementara spacing menentukan kecepatan dan kelambatan jenis penggerakan. 3. Squash and Stretch Penambahan efek lentur pada objek sehingga seperti memuai atau menyusut dan pergerakan terlihat lebih hidup. 4. Anticipation Anticipation dimana persiapan untuk sebuah pergerakan dimana seseorang yang berdiri dari duduk harus membungkukkan badannya dahulu sebelum berdiri. 5. *Slow In and Slow Out* Kecepatan dan kelambatan pergerakan yang berbeda-beda seperti spacing. 6. Arcs Sistem pergerakan di dalam animasi bergerak mengikuti pola yang disebut arcs dimana memungkinkan penggerakan secara halus dan lebih realistic. 7. Secondary Action Pergerakan tambahan yang digunakan untuk memperkuat Gerakan utama supaya sebuah animasi terlihat lebih realistic. 8. Follow Through and Overlapping Action Pergerakan bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak walaupun seseorang telah berhenti bergerak. 9. Straight Ahead Action and Pose to Pose Pembuatan animasi dengan cara seorang animator menggambarkan satu per satu atau frame by frame. 10. Staging Staging dalam animasi juga meliputi bagaimana lingkungan dibuat sehingga dapat membantu suasana yang ingin dicapai dalam sebuah scene. 11. Appeal Gaya visual dalam animasi dimana gambar yang telah memiliki banyak gaya dan animasi juga mempunyai gaya yang bermacam-macam 12. Exaggeration Upaya dalam mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar.

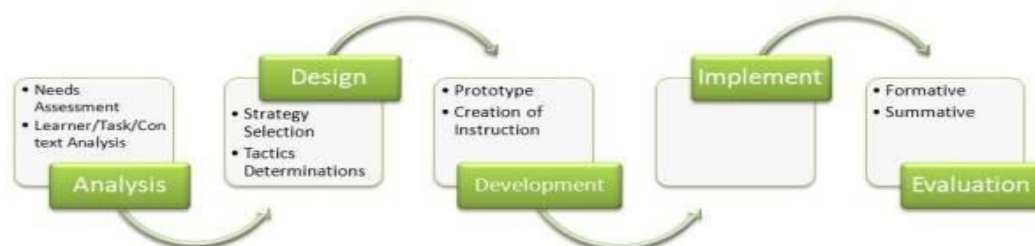
Maka peneliti mencoba membuat video animasi ini dengan harapan supaya peserta didik dengan mudah memahami cara membaca huruf pada mata pelajaran bahasa Indonesia serta dapat meningkatkan minat baca siswa di MI Sidosari 2 Magelang. Menurut Bloom hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran (Suprijono, 2013) hasil belajar meliputi keterampilan kognitif, afektif, psikomotorik. Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh proses belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca kalimat pada peserta didik kelas 1 di MI Sidosari 2 Magelang yang berjumlah 11 siswa.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca kalimat pada peserta didik kelas 1 di MI Sidosari 2 Salaman Kabupaten Magelang yang berjumlah 11 siswa. Penelitian menggunakan metode penelitian pengembangan dengan pendekatan *R&D (research and development)*. Model pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE (Analysis, Desain, Development, Implementation and Evaluation)*. *ADDIE* adalah model yang mudah digunakan yang dapat diterapkan pada kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan atau sikap (Cheung, 2016). Fungsi *ADDIE* adalah efektif, dinamis, dan menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program penyelenggaraan pelatihan itu sendiri. Peneliti menggunakan jenis ini karena guna mengembangkan Media pembelajaran melalui *video animasi*.

Produk ini ditujukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Kalimat. Dalam (Branch) menyebutkan bagan langkah-langkah pengembangan model *ADDIE* dapat dilihat pada gambar 2.1.

Gambar 1. Bagan *ADDIE*.



Analisis Dilakukan guna mengumpulkan informasi sebelum melakukan penelitian yaitu studi pustaka dan studi lapangan. Studi Pustaka dilakukan guna menganalisis kebutuhan secara rinci untuk dapat menemukan literatur yang relevan. Sedangkan Studi lapangan yaitu untuk menganalisis kebutuhan di lapangan langsung terkait pengembangan media pembelajaran ini. Desain yang dikembangkan oleh peneliti adalah penyusunan media pembelajaran dalam bentuk media *video animasi* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca kalimat.

Pengembangan produk media *video animasi* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia diambil langkah-langkah sebagai berikut: (1) mengembangkan media pembelajaran, (2) pembimbingan dengan validator, (3) validasi dari ahli media dan ahli materi. Penerapan pengembangan media *video animasi* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dilakukan pada siswa kelas I MI Sidosari 2 Magelang yang berjumlah 11 siswa. Menurut Kemp Dayton Evaluasi dilakukan untuk mengukur serta memastikan media pembelajaran yang dikembangkan diuji kelayakan. Evaluasi Media pembelajaran yang dikembangkan bertujuan untuk menyempurnakan dan memperbaiki produk setelah melewati tahap implementasi (Kristanto, 2019). Tempat dan Waktu Penelitian MI Sidosari 2 Salaman Kabupaten Magelang dipilih sebagai tempat penelitian karena selalu berinovasi dalam membuat media pembelajaran, mulai menyentuh IT tetapi belum terukur. Penelitian ini rencana akan dilaksanakan mulai tanggal 9 Januari 2023 s.d 9 Februari 2023.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan metode penelitian kualitatif yang lazimnya data dikumpulkan dengan beberapa teknik pengumpulan data kualitatif, yaitu; a) Wawancara Yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur untuk mendapatkan informasi tentang situasi di lapangan dan membantu menganalisis kebutuhan tentang pengembangan media pembelajaran melalui *video animasi* pada mata pelajaran bahasa Indonesia terhadap peningkatan hasil belajar untuk kelas I di MI Sidosari 2 Salaman Kabupaten Magelang; b) Angket, dalam penelitian ini menggunakan jenis angket terbuka yang memberikan kesempatan kepada responden untuk menjawab pertanyaan dari peneliti, dengan jawaban dan data dari ahli media, ahli materi, ahli pengguna, dan subjek uji coba. Hasil Angket kemudian dianalisis dan dijadikan pedoman untuk memodifikasi integritas dan kelayakan produk yang dikembangkan. Peneliti juga memberikan angket kepada siswa yang berupa angket penilaian pretest dan posttest untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia; dan c) Observasi penelitian ini adalah jenis observasi terstruktur terhadap siswa dan guru kelas I MI Sidosari 2 Salaman Kabupaten Magelang. Observasi digunakan untuk mendapatkan data dan menggambarkan sebuah objek atau informasi serta kesimpulan tentang media pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I MI Sidosari 2 Salaman Kabupaten Magelang.

Adapun teknik analisis data penelitian ini adalah sebagai berikut: Analisis data meliputi prosedur organisasi data, bagan, reduksi data, dan penyajian data baik dengan tabel, atau grafik, data dikategorikan sesuai jenis dan komponen produk yang dikembangkan (Sukardjo,dkk, 2019). Analisis data berupa perhitungan atau kuantitatif menggunakan Uji T. Penyajian hasil analisis terbatas pada berdasarkan fakta artinya, sebagai dasar dalam melakukan revisi produk; penggunaan analisis data perhitungan dan statistik yang konsisten dengan produk yang akan dikembangkan dalam analisis data; laporan atau presentasi harus dalam format yang sesuai untuk konsumen, atau calon pengguna produk (Sudjana, 2018).

Tingkat kelayakan Media *Camat Pintar* Melalui Video Animasi dapat diketahui dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{X} \times 100\%$$

N

Keterangan:

P = Persentase Penilaian

F = Skor yang diperoleh

N = Skor Keseluruhan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil uji kevalidan Media *Camat Pintar* Melalui Video Animasi Bahasa Indonesia Kelas I MI Sidosari 2 Magelang di proses oleh empat validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli media yaitu ahli materi dalam bidang animasi gambar dalam video yaitu seorang praktisi komputer jurusan komunikasi dan informatika yang berkompetensi di bidang informatika beliau adalah Bapak D Jayus Nor Salim M.Kom, Ahli Media dalam pembelajaran bahasa Indonesia dalam hal ini adalah seorang guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SD Salaman Kabupaten Magelang, beliau sudah berpengalaman dan berkompeten menjadi guru bahasa Indonesia, beliau adalah Bapak Fakih Sarwoko A.Md, serta beliau Ibu Sri Mualimah S.Pd.I sebagai guru kelas I dan siswa kelas I MI Sidosari 2 Salaman Kabupaten Magelang. Penilaian validasi oleh validator menggunakan rentang penilaian yang terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Skor penilaian video animasi “camat pintar”.

Rentang Penilaian	Kualifikasi
1	Sangat kurang
2	Kurang
3	cukup
4	Baik
5	sangat baik

Berdasarkan pada skor penilaian oleh ahli materi dan ahli media yang mengacu pada tabel 1 maka diperoleh data penilain pada tabel 2 dan tabel 3.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi.

Aspek yang dinilai	SKOR
Aspek Tulisan Dalam Kalimat	
Bahasa mudah dipahami anak	5
Kata-kata mudah diucapkan	4
Phrasering/pemenggalan per kata	4
Kejelasan informasi yang disampaikan	4
Tema menggambarkan usia anak MI	4
Aspek Penggunaan Dalam Pembelajaran	
Cakupan materi yang disajikan	5
Pengembangan indikator	4
Kejelasan tujuan pembelajaran	5
Kesederhanaan kata	4
Kesesuaian kata dengan tema	5
Musik pengiring dalam pembelajaran	
Ambitus lagu pengiring terjangkau	5
Interval/lompatan nada	5
Kesesuaian tempo lagu	4
Progres akor sederhana	5
Kreativitas/kekayaan variasi melodi	4

Aspek yang dinilai	SKOR
Orisinalitas melodi	4
Produk	
Kesederhanaan pengucapan kata	4
Kualitas recording	3
Jumlah	78
Persentase	86,6%

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media.

Aspek yang dinilai	Skor
Pewarnaan	
Kombinasi warna menarik	5
Kesesuaian dari penyajian gambar dan materi yang dibahas	5
Pemakaian Kata Dan Bahasa	
Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan ejaan yang disempurnakan(EYD)	4
Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	4
Kesantunan penggunaan bahasa	5
Tampilan Pada Layar	
Desain gambar memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat belajar	4
Tipe huruf yang digunakan terlihat jelas dan terbaca	4
Kesesuaian warna tampilan dan background	5
Penyajian	
Penyajian media pembelajaran mendukung siswa untuk terlibat dalam pembelajaran	5
Penyajian media pembelajaran dilakukan secara runtut	4
Penyajian gambar menarik	4
Video Animasi	
Animasi/video berhubungan dengan materi	5
Suara/video yang digunakan jelas	3
Antara animasi/video dengan suara sesuai	4
Jumlah	61
Persentase	87,1%

Berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh jumlah hasil penilaian 78 dengan persentase 86,6 dan penilaian ahli media diperoleh jumlah hasil penilaian 61 dengan persentase 87,1 maka media *Camat Pintar* Melalui Video Animasi layak untuk digunakan. Uji efektivitas dalam penelitian ini ditujukan kepada siswa MI Sidosari 2 Magelang yang berjumlah 11 siswa. Uji efektivitas digunakan untuk mengetahui efektivitas Media *Camat Pintar* Melalui Video Animasi Pada Mata Pelajaran Bahasa

Indonesia Materi Membaca Kalimat dengan menggunakan angket *pretest* dan *posttest* hasil belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Kalimat.

Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 28,64 % maka hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan positif dan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan *Media Camat Pintar* dengan tidak menggunakan *Media Camat Pintar*. Hasil itu didapatkan dari beberapa aspek penilaian diantaranya penilaian dalam aspek Bahasa yang mudah dipahami anak, Cakupan materi yang disajikan, dan Kesederhanaan pengucapan kata. Hasil peningkatan nilai siswa dengan menggunakan video “camat pintar” ini sangatlah signifikan, hal ini terbukti dengan menggunakan video animasi “camat pintar” siswa menjadi mudah untuk memahami suku kata pada setiap kalimat karena dibantu dengan gambar, suara dan pewarnaan yang menarik sehingga menarik minat siswa untuk belajar membaca. Jika siswa sudah tertarik untuk membaca dengan video animasi “camat pintar” maka akan secara otomatis mereka akan mudah mengerjakan soal yang berhubungan dengan baca tulis terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Maka dapat terlihat pada hasil penilaian siswa sebelum menggunakan dan setelah menggunakan video animasi “camat pintar” yang tampak pada Tabel 4 terdapat peningkatan yang baik dikarenakan siswa mudah memahami kata yang dibaca.

Tabel 4. Hasil Belajar sebelum dan sesudah menggunakan *Media Camat Pintar*.

Kelompok	Pre test	Perlakuan	Post test
S1	70	Meningkat	95
S2	60	Meningkat	90
S3	50	Meningkat	95
S4	60	Meningkat	75
S5	60	Meningkat	70
S6	70	Meningkat	85
S7	55	Meningkat	95
S8	60	Meningkat	90
S9	50	Meningkat	70
S10	50	Meningkat	75
S11	85	Meningkat	90

Berdasarkan Tabel dapat diketahui bahwa adanya pengaruh yang signifikan penggunaan *Media Camat Pintar* Melalui Video Animasi terhadap hasil belajar siswa kelas I MI Sidosari 2 Magelang. Data kemudian diolah dengan menggunakan SPSS 19.0 paired sample T test untuk mengukur tingkat signifikansi penggunaan media *Media Camat Pintar* Melalui Video Animasi. Hasil analisis uji t test dengan menggunakan program SPSS 19 dengan *Paired Samples Statistics* diperoleh nilai signifikansi (2 tailed) $0,00, p < 0,05$ dan post test nilai signifikansi (2 tailed) $0,00, p < 0,05$ ($p = 0,00 < 0,05$), maka hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan positif dan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan *Media Camat Pintar* dengan tidak menggunakan *Media Camat Pintar*.

Pembahasan

Fungsi media *video camat pintar* pada MI Sidosari 2 Salaman Kabupaten Magelang sebagai sarana yang menarik bagi siswa untuk berkonsentrasi pada pemahaman materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Membaca Kalimat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar membaca, teori yang dikemukakan oleh (Levie & Lents. 2018) bahwa fungsi media yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks pelajaran. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hayati. 2022). Mata pelajaran yang di kembangkan sama-sama materi Bahasa Indonesia. Perbedaan dari penelitian ini terletak pada materi yang diteliti, yaitu tidak hanya Bahasa Indonesia tetapi juga Sastra Indonesia. Relevansi adalah hubungan dengan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *video animasi* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar kelas 1.

Berdasarkan dari pendapat ahli dan siswa yang menginginkan pengembangan video pembelajaran dengan komponen gambar yang berasal dari dokumentasi peneliti, kata yang digunakan adalah tiap suku kata, suara yang dimasukkan kedalam video animasi berasal dari peneliti serta terdapat Efek Khusus Efek Transisi yang menarik pada Media *Camat Pintar* Melalui Video Animasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Kalimat benar kiranya teori yang menyatakan bahwa Aplikasi edit video terbaik untuk membantu membuat film/ video digital yang terlihat profesional dengan tayangan gambar yang dilengkapi dengan suara, efek khusus, dan efek transisi akan menciptakan video pembelajaran yang baik, mudah dimengerti serta sesuai dengan tujuan pembelajaran. Peneliti kemudian melakukan revisi sesuai saran dari tim ahli. Tim ahli yang digunakan pada penelitian ini yaitu ahli materi dan ahli media sehingga menambah kebaruan dalam video animasi *camat pintar*.

Gambar 2. Tampilan video animasi *Camat Pintar*.



Slide Gambar yang dihasilkan penulisannya sesuai pada tiap suku kata seperti tampak pada gambar 2. Musik yang dihasilkan pada video animasi *camat pintar* pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah musik tradisional sehingga sudah sesuai dengan perkembangan usia anak MI. Suara video animasi *camat pintar* pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang berasal dari suara peneliti. Efek khusus dan transisi dihasilkan desain video animasi *camat pintar* pada mata pelajaran bahasa Indonesia dilengkapi dengan kata pengantar sebelum tampilan menu materi. Pewarnaan dan pemilihan gambar yang ditampilkan pada video animasi “*camat pintar*” sesuai dengan anak usia MI.

SIMPULAN DAN SARAN

Kebutuhan pengembangan media *Camat Pintar* melalui video animasi Bahasa Indonesia Materi Membaca Kalimat Bagi siswa dan guru MI Sidosari 2 Salaman Kabupaten Magelang meliputi kebutuhan video yang dapat dilihat, didengar dengan baik; dapat dimanfaatkan secara berulang-ulang sesuai dengan waktu dan tempat; dapat dipahami penyajian informasinya dengan jelas, dapat memuat isi materinya secara sistematis dan komprehensif; siswa dapat mengikuti isi materi sesuai dengan proses yang ditayangkan dalam video; dapat menciptakan keterampilan membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Bentuk *mediCamat Pintar* melalui video animasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Kalimat melalui tahapan awal yaitu aplikasi yang berisi rangkaian gambar peraga untuk membaca dengan efek transisi.

Desain Produk di kembangkan oleh penulis dengan musik pada media *Camat Pintar* melalui video animasi sesuai dengan usia anak MI, kata dan suku kata ditulis sesuai dengan materi pembelajaran yang ada dalam silabus. Penggabungan antara musik dan kata dimunculkan dalam media *Camat Pintar* ditambahkan efek slide berupa kata pengantar di awal *slide* setelah menu utama. Desain Produk dikembangkan dengan menambahkan unsur gambar dan warna, menu utama aplikasi serta mengubah *slide*/gambar huruf-huruf abjad. *MediCamat Pintar* melalui video animasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Kalimat efektif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini berdasarkan pada hasil perhitungan t test dengan *Paired Samples Statistics* diperoleh angka pretest nilai signifikansi (2 tailed) 0,00, $p < 0,05$ dan post test nilai signifikansi (2 tailed) 0,00, $p < 0,05$ ($p = 0,00 < 0,05$). Bagi Guru MI Sidosari 2 Magelang terutama guru kelas 1 disarankan menggunakan produk *Media Camat Pintar* yang dihasilkan sebagai media utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi membaca kalimat.

DAFTAR RUJUKAN

- Afridzal, A. A., A. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 231–247.
- Asmahasanah, S., A., F. (2022). Studi Deskriptif Efektivitas Media Gambar Berbasis Kinemaster terhadap Pemahaman Materi IPA di Kelas III MIS. Al khoeriyah Bogor. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 16208–16213.
- Cheung, L. (2016). Using The ADDIE Model Of Instructional Design To Teach Chest Radiograph Interpretation. *Journal Of Biomedical Education*, 4.
- Ekayani, N. L. P. (2017). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *jurnal lingkaran widyaiswara*, 1, 104.
- Hayati, I. L., S., S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Inggris Melalui Running Teks Berbasis Media Proshow. *Attractive: Innovative Education Journal*, 4(2), 28–43.
- Kristanto, andi. (2019). *Media pembelajaran*. bintang surabaya.
- Lestari, T., A., E. N. A. (2021). Pengaruh media sosial tiktok terhadap perkembangan prestasi belajar anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1675–1682.
- Prasetyo, A. P., P. (2016). Aplikasi Alat Bantu Belajar Menulis Aksara Jawa Berbasis Multimedia Untuk Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, 2(1).
- Purwanto, A. P., D. (2018). Pembuatan Film Animasi Pendek 2D “SMILE” dengan Teknik Frame by Frame. *INFOS Journal-Information System Journal*, 1(1), 13–18.
- Ramadhan, Z. I., M. S. D. (2018). Perancangan Storyboard Pada Animasi Panday Mengenai Informasi Perlindungan Ekosistem Alami Kawasan Cagar Alam Gunung Papandayan. *eProceedings of Art & Design*, 5(3).
- Sudjana. (2018). *Pengertian Hasil Belajar Siswa dan Definisinya*. sinar baru.
- Sukardjo, dkk. (2019). *Desain Pembelajaran Evaluasi Pembelajaran*. 2019.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning*. pustaka pelajar.
- Wibowo, E., Romika, D. P., R., M. C. (2017). Perancangan Video Profile Sebagai Penunjang Media. Semin. Nas. Teknol. Inf. Dan Multimed. *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Multimed*, 40, 61-66.