

Media Video Animasi Berbasis Pembelajaran Multiliterasi Untuk Melatih Kemampuan Literasi

Teti Rahmawati*, Rina Yuliana, Sigit Setiawan

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia

*Corresponding Author: tetir1215@gmail.com

Abstract

This research and development aims to describe the process of developing animated video media based on multiliteracy learning to train children's literacy skills. The research method used is Research and Development with Sugiyono's research design. The feasibility test of Multiliteracy Learning-Based Animation Video Media products to Train Literacy Skills was carried out by media experts, material experts, and linguists. The target of product trials in this study were class IV students at SDN Palanyar 2 with a total of 37 students. The results of the validation assessment from media experts and material experts showed that the media produced was very feasible, while linguists stated that the media produced was feasible. The results of the expert validator's assessment of the animated video media stated that the media was included in the very feasible category. The results of the students' responses after the trial run showed that the media was very good. It can be concluded that Multiliteracy Learning-Based Animation Video Media to Train Literacy Skills is very feasible and very good to use in the learning process.

Keywords: media; animated video; multiliteracy; literacy

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media video animasi berbasis pembelajaran multiliterasi untuk melatih kemampuan literasi anak. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* dengan desain penelitian Sugiyono. Uji kelayakan produk Media Video Animasi Berbasis Pembelajaran Multiliterasi untuk Melatih Kemampuan Literasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Sasaran uji coba produk pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SDN Palanyar 2 dengan jumlah peserta didik sebanyak 37 orang. Hasil penilaian validasi dari ahli media dan ahli materi menunjukkan media yang dihasilkan sangat layak, sedangkan ahli bahasa menyatakan media yang dihasilkan layak. Hasil penilaian para validator ahli pada media video animasi ini menyatakan media termasuk ke dalam kategori sangat layak. Hasil dari respons peserta didik setelah dilakukan uji coba menunjukkan media sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa Media Video Animasi Berbasis Pembelajaran Multiliterasi untuk Melatih Kemampuan Literasi sangat layak dan sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : media; video animasi; multiliterasi; literasi

Article History:

Received 2022-11-01

Revised 2022-12-01

Accepted 2022-12-18

DOI:

10.31949/educatio.v8i4.3625

PENDAHULUAN

Literasi menjadi hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan, karena seluruh proses pendidikan bergantung pada kemampuan literasi yang dimiliki oleh peserta didik. Saat ini pemerintah Indonesia sudah mengeluarkan kebijakan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) untuk meningkatkan minat dan kemampuan literasi yang dimiliki oleh peserta didik. Gerakan Literasi Sekolah merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk menciptakan masyarakat yang literat melalui organisasi sekolah (Asmawan, 2018). Gerakan ini menegaskan bahwa untuk mengisi kegiatannya, sasaran dibiasakan membaca buku non pembelajaran.

Namun di Indonesia, budaya literasi masih menjadi permasalahan. Hal ini dikarenakan kemampuan literasi di Indonesia masih tergolong rendah dan belum berjalan dengan baik terutama di lingkungan sekolah dasar. Kondisi ini menjadikan hasil dan capaian belajar peserta didik menurun pada saat proses pembelajaran

(Anisa et al, 2021). Merujuk hasil studi pada *The Programme For International Student Assessment* (PISA), keikutsertaan Indonesia selama 18 tahun mengharuskan memperbaiki sistem pendidikan yang ada. Hal ini karena berdasarkan laporan PISA tahun 2018, Indonesia berada pada posisi 74 dari 79 negara yang berpartisipasi dalam penilaian yang dilakukan oleh PISA (Hewi & Saleh, 2020).

Rendahnya kemampuan literasi juga dialami oleh para siswa di SDN Palanyar 2. Berdasarkan hasil observasi, diperoleh informasi minat literasi peserta didik di kelas 4 SDN Palanyar 2 masih rendah terutama dalam membaca. Faktor yang menyebabkan rendahnya minat literasi diantaranya peserta didik lebih banyak bermain dibandingkan dengan membaca. Sekolah belum menerapkan pembiasaan literasi terhadap peserta didik. Di samping itu, fasilitas yang ada di sekolah kurang memadai untuk mendukung literasi anak. Guru juga jarang menggunakan media pembelajaran yang menunjang semangat membaca peserta didik.

Mengingat begitu pentingnya kemampuan literasi dimiliki oleh siswa, maka perlu dilakukan upaya guru untuk mendorong siswa meningkatkan kemampuan literasinya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi. Video animasi ini merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit (Apriansyah, 2020; Handayani, 2022). Afifah (2021) menjelaskan bahwa video animasi dapat menarik perhatian serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Wardoyo, 2015). Selain itu video animasi sangat berpengaruh dalam suatu pembelajaran karena terbukti menarik perhatian, meningkatkan retensi, dan memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek, dan hubungan-hubungannya (Puspita, 2017).

Beberapa penelitian sebelumnya juga telah membuktikan video animasi berhasil meningkatkan kemampuan dan capaian belajar peserta didik, khususnya di sekolah dasar. Alifa et al. (2021) dalam penelitiannya berhasil mengembangkan media video pembelajaran animasi berbasis kinemaster yang dapat meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran IPA siswa kelas 4. Penelitian Putri (2021) juga berhasil mengembangkan media pembelajaran video animasi pada Tema 9 Subtema 2 untuk siswa kelas V SDIT Al Madinah Dumai. Penelitian serupa juga dilakukan Wuryanti & Kartowagiran (2016) yang mengembangkan media video animasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar. Dalam penelitian ini juga akan dilakukan pengembangan video animasi pembelajaran bagi peserta didik di sekolah dasar. Namun video animasi ini dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak. Video animasi ini juga dikembangkan dengan berdasarkan pembelajaran multiliterasi. Model pembelajaran multiliterasi adalah suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir serta pemahaman peserta didik terhadap suatu informasi mengenai materi pembelajaran melalui berbagai bentuk teks dan media (Abidin, 2015; Irfan et al, 2021; Untari, 2017; Zahro et al, 2019). Pembelajaran multiliterasi berperan sebagai jembatan nyata untuk mengembangkan kompetensi dan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik (Meilani, 2020; Salsabila et al, 2022). Dengan menggunakan video animasi berbasis pembelajaran multiliterasi diharapkan dapat mendorong peningkatan kemampuan literasi peserta didik. Atas dasar tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media video animasi berbasis pembelajaran multiliterasi untuk melatih kemampuan literasi, (2) mendeskripsikan kelayakan media video animasi berbasis pembelajaran multiliterasi untuk melatih kemampuan literasi, dan (3) mendeskripsikan respons peserta didik setelah menggunakan media video animasi berbasis pembelajaran multiliterasi untuk melatih kemampuan literasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dalam melengkapi analisis kebutuhan yang dimiliki oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian R&D menurut Sugiyono (2016) yang telah dimodifikasi dengan langkah-langkah yang dilakukan hanya sampai langkah ke enam yaitu: (1) analisis potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain,

dan (6) uji coba produk. Analisis potensi dan masalah pada penelitian ini yaitu adanya sarana prasarana yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah proyektor dan laptop. Namun pada penelitian ini terdapat permasalahan mengenai penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada saat mengajar, guru tidak menggunakan media pembelajaran baik media konvensional maupun media digital, guru hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar karena keterbatasan fasilitas di sekolah. Pada tahap Pengumpulan data, peneliti melakukan pengumpulan data dan informasi melalui wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil informasi mengenai permasalahan pada peserta didik diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas 4. Melalui kegiatan observasi dan wawancara, peneliti dapat mengetahui permasalahan yang terjadi dan kebutuhan yang dibutuhkan oleh sekolah tersebut. Selanjutnya, pengumpulan data dengan menggunakan angket bertujuan untuk memvalidasi kelayakan media pembelajaran yang sudah dibuat oleh peneliti. Kemudian melalui dokumentasi peneliti dapat lebih mudah untuk memperoleh data mengenai informasi yang dibutuhkan untuk melengkapi penelitian. Pada tahap Desain produk dilakukan pengembangan media berupa media video pembelajaran animasi berbasis multiliterasi. Media ini dibuat dengan menggunakan aplikasi canva dan capcut. Kemudian tampilan video dilengkapi dengan gambar dan tulisan yang telah disesuaikan dengan materi dan dibuat semenarik mungkin untuk menarik perhatian peserta didik agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan serta dapat melatih kemampuan literasi peserta didik. Tahap Validasi desain produk dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah produk yang telah dikembangkan memenuhi kriteria yang telah ditentukan atau belum sama sekali. Untuk uji coba validasi pengembangan media video pembelajaran animasi berbasis multiliterasi ini dilakukan kepada 3 validator ahli yaitu: ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap Revisi produk dilakukan setelah mendapat penilaian produk dari tim ahli. Peneliti melakukan revisi pada produk media yang akan dikembangkan yang bertujuan untuk mengetahui kesalahan pada media kemudian peneliti harus memperbaikinya. Pada tahap Uji coba produk, media video pembelajaran animasi berbasis multiliterasi yang telah divalidasi oleh tim ahli, diujicoba oleh peneliti secara terbatas.

Penelitian ini dilakukan di SDN Palanyar 2 Kecamatan Cipeucang Kabupaten Pandeglang Provinsi Banten. Sampel yang digunakan adalah kelas 4 SDN Palanyar 2. Sedangkan yang menjadi sumber data pada penelitian ini adalah wali kelas kelas 4 di SDN Palanyar 2 dan seluruh peserta didik kelas 4 SDN Palanyar 2 yang berjumlah 37 orang. Teknik dan prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa wawancara, angket, dan dokumentasi. Kegiatan wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang dialami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Selanjutnya angket digunakan untuk mengetahui kelayakan produk media video animasi, angket diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Selain itu, angket juga diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui hasil respon peserta didik terhadap media video animasi pada saat kegiatan uji coba. Hasil skor persentase diinterpretasikan dengan kriteria menurut Widiastika(2021) seperti disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Hasil Uji Kelayakan dan Respon Peserta Didik

Skor (%)	Keterangan
0-20	Sangat Tidak Layak
21-40	Kurang Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media pembelajaran berupa media video animasi berbasis pembelajaran multiliterasi untuk melatih kemampuan literasi dikembangkan menggunakan model penelitian Sugiyono yang dimodifikasi berikut adalah tahap penelitian tersebut: analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk.

1. Analisis Potensi dan Masalah

Analisis potensi dan masalah merupakan tahap awal yang dilakukan dalam kegiatan penelitian dan pengembangan. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, bahwa terdapat potensi yang ada di SDN Palanyar 2 yaitu adanya fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran seperti laptop, proyektor, dan jaringan wifi yang seharusnya dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, dalam penelitian ini juga ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu pada saat proses pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran baik media konvensional maupun media digital dalam bentuk video animasi, karena pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku tematik dan buku LKS sebagai sumber belajar.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini berupa observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Kegiatan observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses pembelajaran serta permasalahan yang ada di sekolah. Selanjutnya kegiatan wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang terjadi di sekolah terkait dengan proses pembelajaran. Kemudian pengumpulan data melalui angket yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari angket ahli dan angket respon peserta didik. Angket ahli bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan dari media video animasi yang telah dikembangkan, sedangkan angket respons peserta didik bertujuan untuk mendeskripsikan respons peserta didik terhadap media video animasi yang digunakan pada saat proses pembelajaran dalam melatih kemampuan literasi.

3. Desain Produk

Langkah-langkah yang dilakukan untuk membuat media video animasi ini yaitu: 1) Menentukan tema pembelajaran yang akan digunakan dalam pembuatan video animasi. 2) Menentukan desain animasi berupa gambar dan tulisan yang akan digunakan pada setiap bagian dalam video animasi 3) Membuat desain animasi, serta menambahkan materi sesuai dengan tema pembelajaran yang telah ditentukan yaitu tema 8 subtema 1 pembelajaran 4. 4) setelah menambahkan materi, langkah selanjutnya yaitu menambahkan komponen lain seperti tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, indikator, kesimpulan, daftar pustaka, biodata penulis.

Media video animasi ini dibuat menggunakan aplikasi canva sebagai dasar untuk mendesain gambar yang akan digunakan pada setiap halaman media video animasi. Penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan media video animasi ini dapat memudahkan peneliti dalam mendesain gambar karena di dalamnya terdapat banyak fitur sehingga gambar pada media video animasi dapat terlihat lebih menarik. Hal tersebut sesuai dengan yang dinyatakan (Gehred, 2020) bahwa aplikasi canva memberikan kemudahan kepada pengguna untuk mengakses karena di dalamnya terdapat gambar, template, dan font yang dapat digunakan dengan mudah. Selanjutnya video dan gambar yang telah didesain diedit menggunakan aplikasi capcut, karena dengan menggunakan aplikasi tersebut dapat menghapus background dengan baik pada video yang telah dibuat, serta pada saat video disimpan tidak terdapat watermark di dalamnya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Rohmah, 2021) bahwa pada aplikasi capcut dapat dilakukan pemotongan klip, menyesuaikan posisi sesuai dengan keinginan, serta dapat menambahkan musik. Selanjutnya video dan gambar tersebut diedit menggunakan aplikasi capcut karena dengan menggunakan aplikasi tersebut dapat menghapus *background* dengan baik pada video yang telah dibuat, serta pada saat video disimpan tidak terdapat *watermark* di dalamnya. Kemudian untuk audio pada media animasi tersebut dibuat melalui proses dubing menggunakan alat perekam yang terdapat pada *handphone*.

4. Validasi Desain Produk

Setelah media video animasi selesai dibuat, selanjutnya peneliti melakukan validasi terhadap media pembelajaran tersebut. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan pada media video animasi yang telah dibuat apakah media video tersebut layak digunakan atau tidak pada saat proses pembelajaran. Selain untuk mengetahui kelayakan pada media pembelajaran yang telah dibuat, validasi juga dilakukan untuk memperoleh masukan, saran dan pendapat terhadap media yang dibuat. Validasi pengembangan media video animasi berbasis pembelajaran multiliterasi untuk melatih kemampuan literasi dilakukan kepada 6 ahli, yang terdiri dari 2 ahli media, 2 ahli materi, dan 2 ahli bahasa.

Tabel 2. Data Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Hasil Penilaian Ahli Media		NP(%)
		Ahli Media I	Ahli Media II	
1	Tampilan Umum	20	21	82%
2	Tampilan Khusus	21	23	88%
3	Penyajian Media	23	21	88%
Jumlah Skor		64	65	86%

Hasil validasi ahli media I mendapatkan jumlah skor sebesar 64 dari 15 pernyataan dengan persentase sebesar 85%, sedangkan hasil validasi ahli media II mendapatkan jumlah skor 65 dari 15 pernyataan dengan persentase sebesar 87%. Hasil keseluruhan validasi ahli media I dan ahli media II mendapatkan skor sebesar 129 dengan nilai rata-rata keseluruhan 86% sehingga termasuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”. Hal tersebut sesuai dengan yang dinyatakan oleh (Novelia & Hazizah, 2020) bahwa media video animasi dapat memberikan gambar yang menarik dan mudah dipahami, sehingga dapat dinyatakan bahwa media video animasi ini dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Data Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Hasil Penilaian Ahli Materi		NP(%)
		Ahli Materi I	Ahli Materi II	
1	Isi Materi	28	32	86%
2	Penyajian Materi	32	38	88%
Jumlah Skor		60	70	87%

Hasil validasi dari ahli materi I mendapatkan jumlah skor sebesar 60 dari 15 pernyataan dengan persentase sebesar 80%, sedangkan untuk ahli materi II mendapatkan jumlah skor sebesar 70 dari 15 pernyataan dengan persentase sebesar 93%. Hasil keseluruhan validasi ahli materi I dan ahli materi II mendapatkan skor sebesar 130 dengan nilai rata-rata keseluruhan 87% sehingga termasuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”.

Tabel 4. Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Hasil Penilaian Ahli Bahasa		NP(%)
		Ahli Bahasa I	Ahli Bahasa II	
1	Lugas	9	14	77%
2	Komunikatif	16	24	80%
3	Keterbacaan	14	18	80%
Jumlah Skor		39	56	79%

Hasil validasi ahli bahasa I mendapatkan jumlah skor sebesar 39 dari 12 pernyataan dengan persentase sebesar 65%, sedangkan ahli bahasa II mendapatkan jumlah skor sebesar 56 dari 12 pernyataan dengan persentase 93%. Hasil keseluruhan validasi ahli bahasa I dan ahli bahasa II mendapatkan skor sebesar 95 dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 79% sehingga termasuk ke dalam kriteria “Layak”.

5. Revisi Desain

Setelah melakukan validasi terhadap media video animasi yang telah dibuat, selanjutnya peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh tim ahli pada proses validasi

sebelumnya. Tahap revisi desain ini bertujuan untuk memperbaiki kualitas produk yang berupa media video animasi.

6. Uji Coba Produk

Uji coba terbatas dilakukan di SDN Palanyar 2 yang berada di kabupaten pandeglang. Populasi pada uji coba terbatas ini adalah SDN Palanyar 2 dengan sampel peserta didik kelas IV sebanyak 37. Kegiatan pembelajaran pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan media video animasi berbasis pembelajaran multiliterasi untuk melatih kemampuan literasi pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 4.

Tabel 5. Data Hasil Respon Peserta Didik

No	Aspek	Skor	Skor Maksimal	NP (%)
1	Penyajian Media	218	259	84%
2	Penyajian Materi	91	111	82%
3	Penggunaan Bahasa	72	74	97%
4	Pembelajaran Multiliterasi	127	185	69%
Nilai Akhir		508	629	81%

Berdasarkan tabel 5 data hasil respon peserta didik terhadap media video animasi yang telah diujicobakan kepada 37 responden dengan mengisi angket repon peserta didik, dapat diketahui bahwa respon peserta didik ditinjau dari aspek penyajian media memperoleh skor sebesar 218 dari 259 (dari 4 pernyataan positif dan 3 pernyataan negatif) dengan persentase 84%, aspek penyajian materi memperoleh skor sebesar 91 dari 111 (dari 2 pernyataan positif dan 1 pernyataan negatif) dengan persentase 82%, aspek penggunaan bahasa memperoleh skor sebesar 72 dari 74 (dari 1 pernyataan positif dan 1 pernyataan negatif) dengan persentase 97%, dan aspek pembelajaran multiliterasi memperoleh skor sebesar 127 dari 185 (dari 4 pernyataan positif dan 1 pernyataan negatif) dengan persentase 69%. Hasil angket respon peserta didik terhadap media video animasi berbasis pembelajaran multiliterasi untuk melatih kemampuan literasi memperoleh rata-rata sebesar 81% yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik”.

Pada saat kegiatan uji coba produk, terlihat bahwa peserta didik memahami materi pembelajaran yang ada di dalam media video animasi dengan baik, karena dalam media tersebut terdapat banyak gambar yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik serta tidak membuat pembelajaran menjadi membosankan sehingga tujuan pembelajaran mudah untuk dicapai. Selaras dengan itu, video animasi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, serta proses pembelajaran akan lebih menarik sehingga tujuan pembelajaran mudah untuk dicapai (Dwi Prasetya, 2021). Selain itu, hal tersebut juga sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Alifa (2021) bahwa hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media video animasi dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran serta dapat meningkatkan semangat belajar dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi ini telah memenuhi indikator penilaian yang telah ditetapkan, sehingga hasil penilaian dari ahli materi masuk kedalam kategori “sangat layak”

Berdasarkan keseluruhan hasil validasi dan respon peserta didik pada penelitian ini dapat dikatakan bahwa media video animasi berbasis pembelajaran multiliterasi untuk melatih kemampuan literasi sangat layak digunakan dalam pembelajaran. hal tersebut sesuai dengan hasil penilaian uji kelayakan dari ahli media yang memperoleh rata-rata skor dengan persentase sebesar 86% dengan kategori sangat layak, dari ahli materi memperoleh rata-rata skor dengan persentase sebesar 87% dengan kategori sangat layak, dan dari ahli bahasa memperoleh rata-rata skor dengan persentase sebesar 79% dengan kategori layak, dan hasil respon peserta didik memperoleh rata-rata skor sebesar 81% dengan kategori sangat baik. Kelayakan media video animasi untuk digunakan sebagai media pembelajaran sangat didukung oleh hasil respon peserta didik, karena dengan media video animasi proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, hal tersebut sesuai dengan pernyataan Wuryanti (2016) bahwa video animasi adalah media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik yang bertujuan untuk memotivasi serta

menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga media video animasi dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan aspek tersebut dapat dinyatakan bahwa penggunaan media video animasi berbasis pembelajaran multiliterasi untuk melatih kemampuan literasi dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran multiliterasi. Hal tersebut sesuai dengan kegiatan uji coba yang telah dilakukan, bahwa pada saat berlangsungnya proses pembelajaran peserta didik dapat memahami materi pembelajaran melalui media video animasi tersebut dengan cara melakukan kegiatan literasi diantaranya adalah literasi membaca, literasi menulis, dan literasi digital (WEF). Selain itu, hal tersebut juga sesuai dengan yang dinyatakan oleh Muttaqin & Rizjiyah (2022) bahwa pembelajaran multiliterasi merupakan pembelajaran yang menggunakan beragam cara untuk memahami informasi mengenai materi pembelajaran melalui berbagai media. Selanjutnya sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Solihat et al. (2020) hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis pembelajaran multiliterasi layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis pembelajaran multiliterasi untuk melatih kemampuan literasi ini layak digunakan di lapangan, karena hasil penilaian dari beberapa tim ahli dan hasil angket respon peserta didik telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan sebelumnya. Dengan adanya media video animasi ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih semangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan kegiatan uji coba produk yang telah dilakukan oleh peneliti, pada saat uji coba produk terlihat bahwa proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena peserta didik sangat antusias terhadap media video animasi tersebut. Kemudian hal ini juga sesuai dengan yang Rahmawati et al. (2022) yang menyatakan bahwa kelebihan media animasi dalam proses pembelajaran adalah mampu menarik perhatian peserta didik dengan mudah, mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan baik sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan.

KESIMPULAN

Pengembangan produk media video animasi telah melalui tahap validasi ahli yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut. Uji validasi ahli dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi ahli media mendapatkan skor rata-rata sebesar 86%, validasi ahli materi mendapatkan skor rata-rata sebesar 87% , dan validasi ahli bahasa mendapatkan skor rata-rata sebesar 79%. Berdasarkan hasil penilaian para ahli tersebut, diperoleh nilai rata-rata dengan persentase sebesar 84% yang termasuk pada kategori “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis pembelajaran multiliterasi untuk melatih kemampuan literasi sangat layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas IV sekolah dasar. Respons peserta didik terhadap media video animasi berbasis pembelajaran multiliterasi berdasarkan uji coba terbatas yang telah dilakukan dengan menggunakan angket. Berdasarkan hasil keseluruhan angket respon peserta didik menunjukkan persentase sebesar 81% sehingga termasuk pada kategori “Sangat Baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran multiliterasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Afifah, U. N. (2021). Media Pembelajaran Maharah Istima'berbasis Video Animasi Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Semnashama*, 5, 181-188.
- Alifa, N. S., Hanafi, S., & Nulhakim, L. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Kedaleman IV. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 8(2).

- Anisa, A. R., Ipungkartti, A. A., & Saffanah, K. N. (2021). Pengaruh Kurangnya Literasi Serta Kemampuan Dalam Berpikir Kritis Yang Masih Rendah Dalam Pendidikan Di Indonesia. In *Current Research in Education: Conference Series Journal* (Vol. 1, No. 1).
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9-18.
- Asmawan, M. C. (2018). Kepemimpinan transformasional kepala sekolah dalam mendukung gerakan literasi sekolah. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 28(1), 46-57.
- Dwi Prasetya, R., Sari, A. P., Wahyu, T., Wahyudi, A., & Krisnasary, A. (2021). *Pengaruh Pendidikan Gizi dengan Menggunakan Media Video Animasi terhadap Pengetahuan Ibu tentang Diet Rendah Gluten pada Anak Autis di Kota Bengkulu Tahun 2021* (Doctoral dissertation, Poltekkes Kemenkes Bengkulu).
- Gehred, A. P. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association: JMLA*, 108(2), 338.
- Handayani, S. (2022). Pemanfaatan Video Animasi Youtube Untuk Meningkatkan Pengembangan Maharah Istima' Bahasa Arab. *Tatsqify: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 105-116.
- Hewi, L., & Saleh, M. (2020). Penguatan Peran Lembaga Paud Untuk The Programme For International Student Assesment (Pisa). *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(2), 63-70.
- Irfan, A. M., Hidayatullah, H., & Apud, A. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Multiliterasi Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Pergaulan Remaja. *QATHRUNA'*, 8(1), 41-60.
- Meilani, P. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Multiliterasi dan Pengetahuan Awal Matematika terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Muttaqin, M. F., & Rizkiyah, H. (2022). Efektifitas Budaya Literasi dalam Meningkatkan Keterampilan 4C Siswa Sekolah Dasar. *Davub Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 43-54.
- Novelia, S., & Hazizah, N. (2020). Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1037-1048.
- Puspita, I. (2017). *Efektivitas penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam kelas viii-1 di smp negeri 9 tangerang selatan* (Bachelor's thesis, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2017).
- Putri, M. Z. D., & Dafit, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Tema 9 Subtema 2 Siswa Kelas V Sdit Al Madinah Dumai. *Jurnal Tunas Bangsa*, 8(2), 180-192.
- Rahmawati, N., Dorahman, B., Nurul, N., Puspita, D. R., & Latifah, N. (2022). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 4581-4586.
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Anwalyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 127-132.
- Salsabilla, B., Sabila, N. P., & Dafit, F. (2022). Multiliterasi Penerapan Menulis. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(1), 59-65.
- Solihat, A., Hendracipta, N., & Yuliana, R. (2020). Pengembangan Media Puppet Book Berbasis Pembelajaran Multiliterasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 4(2), 134-144.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Untari, E. (2017). Pentingnya pembelajaran multiliterasi untuk mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar dalam mempersiapkan diri menghadapi kurikulum 2013. *Wahana Sekolah Dasar*, 25(1), 16-22.
- Wardoyo, T. C. T., & Faqih Ma'arif, M. T. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMK Negeri 1 Purworejo. *E-Journal Pend. Teknik Sipil Dan Perencanaan*, 3(3), 1.

-
- Widiastika Asti, M., Hendracipta, N., & A Syachruraji, A. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android pada konsep sistem peredaran darah di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47-64.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2).
- Zahro, I. F., Atika, A. R., & Westhisi, S. M. (2019). Strategi pembelajaran literasi sains untuk anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 121-130.