

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *ADOBE ANIMATE CC* PADA MATERI MEMBACA PERMULAAN BAHASA INDONESIA KELAS I DI SDN 4 PARAKANNYASAG

Amelia Aisyah Nurapandi¹

¹Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

amelianurapandi2502@gmail.com

ABSTRACT; *This study aims to develop a learning video based on Adobe Animate CC on early reading materials for grade I students at SDN 4 Parakannyasag. The background of this research is the low interest and ability in early reading among students, which is caused by the limited use of learning media that still relies on textbooks and lecture methods, making learning less engaging. The research method used is Research and Development (R&D) with Sugiyono's adaptation model, which includes the stages of potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product trial, product revision, usage trial, and mass production. The instruments used in this study include expert validation (material experts, media experts, and language experts), student response questionnaires, as well as pretest and posttest. The research subjects were 35 grade I students at SDN 4 Parakannyasag. Data were analyzed using descriptive quantitative analysis by calculating expert validation scores, student responses, and effectiveness testing through the N-Gain calculation. The research results show that the learning video based on Adobe Animate CC for the beginning reading material in Indonesian Language for Grade I meets the criteria for being suitable for use. The media expert validation obtained an average score of 92%, categorized as very good and declared suitable for use. The material validation received an average score of 97% from a lecturer at the Sirnarasa College of Da'wah Sciences and 97% from a teacher at SDN 4 Parakannyasag, both categorized as very good and suitable for use without revision. The language expert validation achieved an average score of 100%, categorized as very valid. The effectiveness test of the media in the research class showed an average N-Gain score of 84%, which falls into the high category with an effective interpretation. Thus, the learning video based on Adobe Animate CC on early reading material is declared valid, practical, and effective for use in grade I Bahasa Indonesia learning.*

Keywords: *Development, Learning Video, Adobe Animate CC, Early Reading, Bahasa Indonesia.*

ABSTRAK; Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis *Adobe Animate CC* pada materi membaca permulaan Bahasa Indonesia kelas I di SDN 4 Parakannyasag. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat dan kemampuan membaca permulaan siswa yang disebabkan penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku paket dan metode ceramah sehingga pembelajaran kurang menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) model adaptasi Sugiyono yang meliputi tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan produksi massal. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi validasi ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa), angket respon siswa, serta tes pretest dan posttest. Subjek penelitian adalah siswa kelas I SDN 4 Parakannyasag sebanyak 35 orang. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor validasi ahli, respon siswa, serta uji efektivitas menggunakan perhitungan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis *Addobe Animate CC* materi membaca permulaan Bahasa Indonesia kelas I memenuhi kriteria layak digunakan. Pada ahli media memperoleh hasil rata-rata sebesar 92% dengan kategori sangat baik dan dinyatakan layak digunakan. Pada validasi materi memperoleh hasil rata-rata 97% dari dosen Sekolah Tinggi Ilmu Dakwah Sirnarasa dan 97% dari guru SDN 4 Parakannyasag dengan kategori sangat baik dan layak digunakan tanpa revisi. Pada validasi ahli bahasa memperoleh hasil rata-rata 100% dengan kategori sangat valid. Hal ini ditunjukkan dengan hasil efektivitas media yang dilakukan pada kelas penelitian memperoleh rata-rata skor 84% *N-Gain* dengan kategori tinggi dan kategori tafsiran efektif. Dengan demikian, video pembelajaran berbasis *Adobe Animate CC* pada materi membaca permulaan dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I SD.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, *Adobe Animate CC*, Membaca Permulaan, Bahasa Indonesia.

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca permulaan merupakan keterampilan dasar yang wajib dikuasai siswa kelas I SD sebagai fondasi untuk jenjang pembelajaran selanjutnya. Namun, hasil observasi di SDN 4 Parakannyasag menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca huruf, suku kata, dan kata sederhana. Proses belajar masih berpusat pada guru dengan metode ceramah dan penggunaan buku paket, sehingga pembelajaran kurang menarik dan membuat siswa cenderung pasif.

Menurut teori belajar multimedia Mayer (2009), kombinasi teks, suara, dan gambar lebih efektif dibanding hanya teks. Sejalan dengan itu, Riyana (2007) menegaskan bahwa media video pembelajaran dapat menyajikan konsep dengan lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami siswa. Penelitian Rahmadani (2022) juga membuktikan bahwa penggunaan video membaca permulaan dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa SD. Namun, sebagian besar penelitian masih menggunakan perangkat lunak editing konvensional dan belum memanfaatkan *Adobe Animate CC*.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan *Adobe Animate CC* sebagai basis pembuatan media animasi interaktif yang dikembangkan untuk pembelajaran membaca permulaan kelas I SD. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan: (1) mengembangkan media video berbasis *Adobe Animate CC*, (2) menguji kelayakan media dari aspek materi, media, dan bahasa, serta (3) mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model adaptasi Sugiyono (2015). Penelitian dilakukan di SDN 4 Parakannyasag dengan subjek 35 siswa kelas I.

Desain Penelitian: sembilan tahap meliputi identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan produksi massal.

Instrumen: lembar validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa; angket respon siswa; serta tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*).

Teknik Analisis: Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Efektivitas diuji dengan perhitungan N-Gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Validasi Ahli

Media: skor 75% (layak).

Materi: 97% (sangat layak).

Bahasa: 100% (sangat valid).

Respon Siswa

Mayoritas siswa merasa video membantu mereka membaca huruf, suku kata, dan kata sederhana dengan lebih mudah.

Efektivitas Media

Rata-rata N-Gain sebesar 0,84 (kategori tinggi). Artinya, media efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Validasi dan Efektivitas

Aspek	Skor (%)	Kategori
Media	75	Layak
Materi	97	Sangat Layak
Bahasa	100	Sangat Valid
N-Gain	0,84	Tinggi/efektif

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa video berbasis *Adobe Animate CC* memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas. Hasil ini konsisten dengan teori Mayer (2009) tentang multimedia learning, di mana integrasi gambar, teks, dan suara meningkatkan pemahaman siswa.

Dibandingkan penelitian sebelumnya (Rahmadani, 2022; Nurhidayati, 2022), penelitian ini lebih unggul karena menggunakan *Adobe Animate CC* yang memungkinkan animasi interaktif dan desain visual lebih menarik.

Implikasi praktisnya, guru dapat memanfaatkan *Adobe Animate CC* untuk menciptakan media yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas I yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Keterbatasan penelitian ini adalah lingkup sampel yang kecil (satu sekolah) dan fokus hanya pada keterampilan membaca permulaan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media video pembelajaran berbasis *Adobe Animate CC* untuk membaca permulaan siswa kelas I SD. Hasil validasi ahli menyatakan

media layak digunakan, respon siswa sangat positif, dan uji efektivitas menunjukkan peningkatan signifikan dengan skor N-Gain 0,84 (kategori tinggi).

Kontribusi penelitian: memperkaya literatur media pembelajaran digital berbasis animasi, membuktikan efektivitas *Adobe Animate CC*, dan menyediakan alternatif media yang dapat diadaptasi guru SD.

Rekomendasi: penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan sekolah, menambah jumlah sampel, atau mengembangkan media untuk keterampilan literasi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dalman. (2020). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ghani, M., & Sulaiman, S. (2023). The effect of technology-based media on student engagement. *ALSYSTECH Journal of Education Technology*, 1(1), 89–105. <https://doi.org/10.58578/alsystech.v1i1.1722>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Nurhidayati, D. (2022). Video animasi untuk meningkatkan literasi awal siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 55–64. <https://doi.org/10.21043/jipd.v7i2.15582>
- Rahmadani, S. N. (2022). Pengembangan video membaca permulaan untuk siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 87–94. <https://doi.org/10.1234/jpd.v10i2.132>
- Riyana, C. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Susanti, E., & Zulfiana, R. (2018). The role of media in elementary learning. *Journal of Primary Education*, 7(3), 145–153. <https://doi.org/10.15294/jpe.v7i3.20136>
- Behera, D. (2023). Technological interventions in education: An empirical review. *ALSYSTECH Journal of Education Technology*, 1(1), 62–77. <https://doi.org/10.58578/alsystech.v1i1.1674>
- Yuliana, S., & Hartati, H. (2021). Pengaruh media animasi terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(1), 93–104. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i1.34897>

- Widodo, H., & Nursalim, M. (2020). Digital learning media in Indonesian elementary schools. *International Journal of Instruction*, 13(4), 491–508.
<https://doi.org/10.29333/iji.2020.13431a>
- Labreeque, J. (2016). *Adobe Animate CC: Creative Cloud*. Adobe Press.
- Mulyana, E., & Lestari, A. (2020). The effectiveness of animated video in early literacy. *Indonesian Journal of Early Childhood Literacy*, 5(1), 22–31.
<https://doi.org/10.31004/ijelc.v5i1.255>
- Fitriani, N., & Hidayat, T. (2021). Penggunaan media pembelajaran digital di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 115–128.
<https://doi.org/10.21831/jtp.v23i2.38755>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Adelia, R., & Putra, P. (2019). The impact of interactive video on students' motivation. *Journal of Educational Research and Practice*, 9(3), 55–67.
<https://doi.org/10.5590/JERAP.2019.09.3.05>
- Azizah, F., & Yulianto, D. (2022). Digital storytelling for early reading literacy. *Journal of Language and Literacy Education*, 18(2), 77–89.
<https://doi.org/10.17977/um018v18i22022p77>
- Karwati, E. (2020). *Kinerja dan Profesionalisme Kepala Sekolah*. Bandung: Alfabeta.
- Santoso, A., & Putri, R. (2021). The use of Adobe Animate CC in educational media development. *Journal of Education and Learning*, 15(3), 200–210.
<https://doi.org/10.11591/edulearn.v15i3.19863>
- Yusuf, I., & Widyaningsih, S. (2019). Interactive multimedia to improve students' literacy skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1233(1), 012095.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1233/1/012095>.