

PENGARUH MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS II SD MUHAMMADIYAH 08
MEDAN

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat*

Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

DEBY SUKAWATI

1902090230





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 28 Agustus 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Deby Sakuwati
NPM : 1902090230
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Berbasis Animasi terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 08 Medan.

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

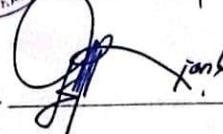
Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketia   Sekretaris 
Dra. Hj. Samsuarnita, M.Pd. Dr. Hj. Dewi Kesuma N., S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Prof. Dr. H. Elfrianto, M.Pd.

1. 

2. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

2. 

3. Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Deby Sukawati
NPM : 1902090230
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Berbasis Animasi terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 08 Medan

Sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2023

Disetujui oleh:
Pembimbing

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Samsyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Deby Sukawati
NPM : 1902090230
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Berbasis Animasi terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 08 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
07 / Juli / 2023	Menyempatkan tulisan.	JWF
14 / Juni / 2023	Tabel bab 4 diperbaiki lagi	JWF
19 / Juni / 2023	Menyempatkan Margin tiap bab	JWF
23 / Juni / 2023	bab 4 dan 5 diubah paragrafnya.	JWF
28 / Juni / 2023	Rpp minta detail buku dengan paragraf.	JWF
07 / Juli / 2023	Dokumentasi: diperbaiki lagi	JWF
21 / Juli / 2023	ACC skripsi	JWF

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, Agustus 2023
Dosen Pembimbing

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Deby Sukawati
NPM : 1902090230
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Media Interaktif Berbasis Animasi terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 08 Medan**" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



DEBY SUKAWATI

Unggul | Cerdas | Terpercaya

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023
ABSTRAK

Deby Sukawati, 1902090230. Pengaruh Media Interaktif Berbasis Animasi terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II -D SD Muhammadiyah 08 Medan,. Skripsi, Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif berbasis animasi terhadap kemampuan membaca siswa kelas II -D SD Muhammadiyah 08 Medan. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan kelompok one group pretest-posttest design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II -D SD Muhammadiyah 08 Medan yang berjumlah 30 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu sampling jenuh dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Berdasarkan hasil penelitian bahwa nilai rata-rata siswa yang menggunakan media interaktif berbasis animasi lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata siswa tanpa menggunakan media interaktif berbasis animasi yaitu 230,75 banding 396,75. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebelum menggunakan media interaktif berbasis animasi 32. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa sesudah menggunakan media interaktif berbasis animasi adalah 53. Berdasarkan penelitian tersebut, diperoleh hasil perhitungan hipotesis menggunakan uji t (*Paired Sample T Test*) pada taraf signifikan 0,05 diperoleh hasil nilai sig. (2-tailed) adalah $0,000 \leq 0,05$ maka dapat dikatakan H_a diterima dan H_o

ditolak.

Hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara pretest dan posttest dengan demikian terdapat pengaruh media interaktif berbasis animasi terhadap kemampuan membaca siswa kelas II -D SD Muhammadiyah 08 Medan.

Kata Kunci: Media Interaktif Berbasis Animasi Terhadap Kemampuan Membaca Siswa

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu' alaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Alhamdulillah rabbil' alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “PENGARUH MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELA II SD MUHAMMADIYAH 08 MEDAN” . Sholawat beriring salam tak lupa pula penulis hadiahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kesulitan yang dihadapi, namun tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang ikut mendukung serta memberikan masukan-masukan kepada penulis meskipun masih jauh dari kata

kesempurnaan. Untuk itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Ayahanda tercinta Muhtadi dan Ibunda tercinta Ida Anisa Siregar yang tak henti - hentinya mendo' akan dan mensupport penulis, sehingga penulis berada di tahap sekarang ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.A.P selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum selaku Wakil Dekan Bidang Akademi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Bapak Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum selaku Wakil Dekan Bidang Akademi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
5. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Ismail Shaleh S.Pd., M.Pd selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd. I., M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada selama penyusunan

skripsi ini.

8. Seluruh Dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingan selama perkuliahan sampai peneliti selesai dalam penelitian ini.
9. Terima kasih untuk orang tua penulis Muhtadi dan Ida Anisa Siregar yang tak kenal lelah berjuang dan berkorban untuk memberikan yang terbaik, perhatian serta cinta dan kasih sayang yang tak pernah habis.
10. Terima kasih untuk kakak dan adik-adik penulis Nita Afriani dan Mutiyah Suhartini dan Ahmad Fahri Hamdani yang selalu mendo' akan dan mendukung penulis selama penyusunan skripsi ini, dan
11. Terima kasih kepada sahabat – sahabat penulis yang telah membantu, mendukung, dan memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari segi penyusunan maupun penulisan. Oleh karena itu, sangat diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penyusun khususnya bagi para pembaca. Semoga Allah SWT meridhoinya, Aamiin.

Medan, Agustus 2023

Deby Sukawati

1902090230

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II : KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Landasan Teori.....	10
1. Media Interaktif Berbasis Animasi.....	10
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	12

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	13
d. Manfaat Media Pembelajaran.....	14
2. Media Interaktif.....	15
a. Pengertian Media Interaktif.....	15
b. Manfaat Multimedia Interaktif.....	15
c. Karakteristik Multimedia Interaktif.....	16
3. Animasi.....	17
a. Pengertian Animasi.....	17
b. Fungsi Animasi.....	18
c. Jenis-jenis Animasi.....	18
4. Kemampuan Membaca.....	20
a. Pengertian Kemampuan Membaca.....	20
b. Jenis-jenis Membaca.....	22
c. Tujuan Membaca.....	23
d. Aspek-aspek Membaca.....	23
e. Kesulitan Belajar Membaca.....	24
f. Cara Melatih Kemampuan Membaca.....	24
g. Teori Pembelajaran.....	25
B. Kerangka Berpikir.....	26
C. Hipotesis.....	27
BAB III : METODE PENELITIAN.....	28
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	28
1. Lokasi Penelitian.....	28
2. Waktu Penelitian.....	28
B. Populasi dan Sampel.....	29
1. Populasi.....	29
2. Sampel Penelitian.....	29
C. Desain Penelitian.....	30
D. Variabel Penelitian.....	30
E. Definisi Operasional Penelitian.....	31
F. Instrumen Penelitian.....	31
1. Lembar Kinerja.....	32
G. Teknik Analisis Data.....	33
1. Uji Validitas.....	33
H. Teknik Analisis Data.....	34
1. Uji Prasyarat.....	34
a. Uji Normalitas.....	34
2. Uji Hipotesis.....	36
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Hasil Penelitian.....	38
1. Hasil Uji Validitas Lembar Observasi.....	38
B. Uji Prasyarat.....	42
1. Uji Normalitas.....	42
C. Uji Hipotesis.....	43
D. Pembahasan Penelitian.....	44
E. Keterbatasan Penelitian.....	49

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN	50
A. Kesimpulan.....	50
B. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	56

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Nilai Sebelum	2
Tabel 1.2 Hasil Nilai Sesudah	2
Tabel 3.1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian.....	28
Tabel 3.2 Populasi Penelitian	29
Tabel 3.3 Data Sampel Penelitian.....	29
Tabel 3.4 Desain penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	30
Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Observasi kemampuan membaca.....	32
Tabel 3.6 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 4.....	34
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i>	40
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i>	41
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas.....	43
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas.....	44
Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	26
Gambar 4.1 <i>Bar Chart Distribusi Frekuensi Pretest</i>	42
Gambar 4.2 <i>Bar Chart Distribusi Frekuensi Posttes</i>	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus.....	57
Lampiran 2 RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran).....	59
Lampiran 3 Lembar Instrumen.....	66
Lampiran 4 Data Observasi Sebelum Menggunakan Media.....	68
Lampiran 5 Data Observasi Sesdah Menggunakan Media.....	69
Lampiran 6 Lembar Observasi Sebelum Menggunakan Media.....	70
Lampiran 7 Lembar Observasi Sebelum Menggunakan Media.....	72
Lampiran 8 Lembar Observasi Sesdah Menggunakan Media.....	74
Lampiran 9 Lembar Observasi Sesudah Menggunakan Media.....	76
Lampiran 10 Catatan Lapangan Hasil Wawancara.....	79
Lampiran 11 Uji Normalitas.....	82
Lampiran 12 Uji T.....	83
Lampiran 13 Docmentasi.....	84
K 1	88
K 2	89
K 3	90
Berita Acara Bimbingan Proposal.....	91
Permohonan Perubahan Judul.....	92

Berita Acara Seminar Proposal.....	93
Permohonan Izin Riset.....	94
Surat Balasan Izin Riset.....	95
Turnitin	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Komalasari (2013: 3). Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan belajar dan mengajar, dimana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar

adalah siswa yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sarana pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen lainnya, seperti media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran. Menurut Rusman (2015: 134) menyatakan bahwa “pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran” .

Dalam pembelajaran berbagai kemampuan yang dipelajari oleh siswa yaitu: Menurut Wulandari (2017:39). Mampu berpikir kritis dan belajar memecahkan masalah. Menurut Munandar (2012). Kreativitas. Menurut Sulastri (2013). Kemampuan berkomunikasi dengan baik. Menurut Greenstein (2012). Keterampilan berkolaborasi atau bekerja dalam tim. Salah satunya kemampuan yang dimiliki siswa yaitu kemampuan membaca. Menurut Tri (2014: 11) Kemampuan membaca merupakan kesanggupan dan kecakapan serta kesiapan seseorang untuk memahami gagasan-gagasan dan lambang atau bunyi bahasa yang ada dalam sebuah teks bacaan yang disesuaikan dengan maksud dan tujuan si pembaca untuk mendapatkan amanat atau informasi yang diinginkan. Membaca memerlukan pemahaman yang baik, karena membaca memerlukan kemampuan yang baik agar dapat memahami teks bacaan dan memaknai isi bacaan dengan

baik.

Berdasarkan hasil wawancara <https://youtu.be/ytvdER8g4ME> disekolah SD Muhammadiyah 08 Medan bahwa selama ini kemampuan membaca siswa belum dapat dicapai secara maksimal oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh kemampuan membaca siswa belum merata. Adapun hasil observasi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung yakni Senin tanggal 28 November 2022, dapat diperoleh hasil yakni kemampuan membaca yang masih rendah. Hal ini didukung oleh data dari guru bahwa kemampuan membaca siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan nilai KKM.

Tabel 1.1 Hasil Nilai Sebelum

Kelas	Kategori	Nilai
II-D	Rendah	22
	Sedang	29
	Tinggi	32

Tabel 1.2 Hasil Nilai Sesudah

Kelas	Kategori	Nilai
II-D	Rendah	44
	Sedang	50
	Tinggi	53

Dampak dari kurangnya kemampuan membaca yaitu: (1). Banyak masalah dalam memahami, menguasai, meneruskan, serta menggunakan ilmu pengetahuan serta teknologi untuk menghasilkan produk-produk berkualitas. (2). Minimnya wawasan dan keilmuan

yang terbatas akan mengkerdilkan pola pikir sehingga mereka mudah dipengaruhi oleh berbagai doktrin dan pemahaman negatif. (3). Kurang membaca akan menyebabkan kreatifitas seseorang tidak berkembang. Seperti yang kita ketahui bahwa pola pikir kreatif akan terwujud bila yang bersangkutan mengembangkan pola pikir serta mampu merespon lingkungan sekitar dengan cepat dan hal ini bisa dilatih dengan kegiatan membaca. Ide-ide kreatif yang muncul tentu bisa membuat seseorang menjadi lebih produktif atau memberikan manfaat tak hanya bagi diri sendiri melainkan juga orang-orang di sekitarnya. (4). Dampak bila tidak memiliki kemampuan membaca berikutnya adalah tak mengetahui informasi teraktual sehingga mengalami kesulitan untuk meningkatkan kualitas diri. (5). Ketidaktahuan karena enggan menambah ilmu pengetahuan serta meng-upgrade diri dengan informasi terbaru akan menimbulkan ketidak pedulian. Lambat laun hal ini akan membuat yang bersangkutan menutup diri dan sibuk dengan dunianya sendiri serta abai dengan lingkungan sekitarnya.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan ini ialah media interaktif berbasis animasi, dimana media interaktif berbasis animasi dapat memudahkan siswa dalam mencapai pembelajaran. Menurut (Firmansyah & Kurniawan, 2013) “Animasi sebenarnya adalah sebuah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame. Objek dalam gambar bisa berupa fotografy,

gambar, tulisan, warna atau spesial efek” . Alasan menggunakan Multimedia interaktif berbasis animasi bisa memperjelas penyajian materi, memperlancar proses pembelajaran, mengarahkan perhatian, menimbulkan motivasi, memungkinkan pembelajaran secara mandiri, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Agustina (2016).

Penelitian terkait media interaktif sudah banyak diteliti diantara: Penelitian Nusir, (2013) yang berjudul “Mempelajari Dampak Penggunaan Multimedia Program Interaktif Kemampuan Belajar Anak Keterampilan Matematika Dasar” . Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam keterampilan matematika seperti pada usia ini, menggunakan program atau metode pengajaran yang ditingkatkan multimedia dapat efektif dalam mendapatkan siswa perhatian terutama ketika karakter kartun digunakan. Hasil juga menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan dalam pembelajaran dan keterampilan pengetahuan dan penyerapan informasi berdasarkan jenis kelamin distribusi dimana perbandingan hasil antara anak laki-laki dan perempuan kecil menunjukkan tidak signifikan perbedaan kemampuan belajar mereka.

Penelitian Babiker, (2015) yang berjudul “Untuk Penggunaan Multimedia yang Efektif dalam Pendidikan Guru Harus Mengembangkan Sendiri Aplikasi Multimedia Pendidikan” . Hasil

penelitian menunjukkan bahwa Institusi pendidikan harus menyadari bahwa dunia telah berubah. Pendidik dan siswa memiliki kebutuhan yang kita sistem pengiriman saat ini tidak memenuhi. Kami menghadapi kendala keuangan yang tidak akan cepat hilang, demikian juga baik persaingan global maupun swasta. Melakukan lebih dari apa yang kita lakukan saat ini tidak akan menyelesaikan masalah ini. Untuk bertahan dari tantangan ini, kita harus menemukan cara baru untuk menyampaikan pendidikan kepada siswa kita. Mengembangkan milik kita sendiri aplikasi multimedia dapat berkontribusi untuk memecahkan beberapa masalah ini, jika kita benar-benar ingin memanfaatkannya aplikasi multimedia sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran.

Penelitian Widjayanti, dkk (2019) yang berjudul “Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP” . Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada materi statistika: 1) memiliki kevalidan kategori tinggi dilihat dari hasil rata-rata skor dari lembar validasi media sebesar 89,05%, 2) praktis digunakan sebagai media pembelajaran (dari sisi kemudahan siswa dalam pengoperasian, minat siswa dan fungsi media) yang ditunjukkan dengan rata-rata skor yang diperoleh dari lembar angket respon siswa sebesar 87,95% dengan kriteria sangat baik, 3) efektif digunakan dalam pembelajaran karena setelah penerapan media

sebanyak 87,50% siswa tuntas belajar. Dengan demikian media interaktif berbasis animasi layak dan direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika.

Penelitian Lendeng, dkk (2021) yang berjudul " Interactive Learning based on Animation in Petroleum Subject for Grade XI Senior High School" . Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengujian dengan menggunakan kuesioner, dihasilkan persentase 87.5 atau 35 responden yang memberikan *feedback* bahwa aplikasi ini menarik dan 90% atau 36 responden memberikan tanggapan bahwa aplikasi ini mudah dimengerti dan mudah mengakses materi yang ada dalam aplikasi.

Dalam penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media interaktif memberi kemudahan pada siswa dalam pembelajaran. Hal ini mendukung peneliti sekarang untuk melakukan penelitian pengaruh media interaktif berbasis animasi terhadap kemampuan membaca siswa. Pengaruh media ini diperlukan karena masih minimnya penggunaan media berbasis animasi pada materi pembelajaran khususnya media yang bersifat interaktif.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul " Media Interaktif Berbasis Animasi Terhadap Kemampuan Membaca Siswa SD Muhammadiyah 08 Medan" kemampuan membaca siswa.

Pengaruh media ini diperlukan karena masih minimnya penggunaan media berbasis animasi pada materi pembelajaran khususnya media yang bersifat interaktif.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ Media Interaktif Berbasis Animasi Terhadap Kemampuan Membaca Siswa SD Muhammadiyah 08 Medan ”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti uraikan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru untuk meningkatkan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya keterampilan membaca dengan sulitnya anak membedakan simbol-simbol huruf yang diberikan oleh guru.
3. Masih kurangnya penggunaan media interaktif yang berfungsi sebagai pendamping peserta didik.
4. Penggunaan media cetak seperti buku cerita bergambar, kartu kata dan juga media elektronik lainnya seperti televisi, tidak lagi menarik minat anak untuk belajar membaca.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, Agar penelitian ini

lebih terarah, Maka penulis membatasi masalah adanya Pengaruh media interaktif berbasis animasi terhadap kemampuan membaca siswa kelas II -D SD Muhammadiyah 08 Medan. Dalam buku tematik Keselamatan di Rumah dan Perjalanan, subtema 3 yaitu Aturan Keselamatan di Perjalanan, dan pelajaran Bahasa Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah pengaruh media interaktif berbasis animasi terhadap kemampuan membaca bagi peserta didik SD Muhammadiyah 08 Medan ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media interaktif berbasis animasi terhadap kemampuan membaca siswa SD Muhammadiyah 08 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

- a. Dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi untuk penelitian selanjutnya.
- b. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai referensi oleh tenaga pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran

interaktif di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai salah satu pedoman bahwa pengaruh media interaktif berbasis animasi merupakan upaya untuk dijadikan proses

pembelajaran lebih baik, dan sebagai upaya meningkatkan aktivitas

membaca di sekolah demi suksesnya kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Dapat meningkatkan pengetahuan, pengalaman dan keterampilan guru dalam menggunakan media interaktif berbasis animasi terhadap kemampuan membaca siswa, memberikan pengalaman bagi guru dalam melaksanakan variasi media pembelajaran, dan meningkatkan profesionalitas guru.

c. Bagi Peneliti

Dapat memperoleh pengalaman pada penelitian pengaruh media interaktif berbasis animasi terhadap kemampuan membaca siswa SD

Muhammadiyah 08 Medan, sehingga peneliti dapat menerapkan media

ini untuk mengajar setelah lulus dari perguruan tinggi.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam pengaruh media interaktif berbasis animasi terhadap kemampuan membaca siswa

SD Muhammadiyah 08 Medan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Interaktif Berbasis Animasi

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” , “perantara” , atau “pengantar” . Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2017). Menurut Bastian (2019:29). Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerimanya. Penyampaian suatu konsep pada siswa akan tersampaikan dengan baik jika konsep tersebut mengharuskan siswa terlibat langsung didalamnya bila dibandingkan dengan konsep yang hanya melibatkan siswa untuk mengamati saja.

Menurut Smaldino, dkk (2012:7). Format dasar media pembelajaran terdiri dari enam bagian, yaitu: teks, visual, audio, video, perekayasa, dan manusia. Jika diamati secara seksama, pembagian yang dilakukan oleh Smaldino dkk (2012:7). Adalah berdasarkan bentuk fisiknya secara umum, dimana teks adalah media yang berbentuk huruf dan angka, visual berbentuk gambar atau bahan grafis, audio adalah perangkat yang mengeluarkan suara, video mengkombinasikan gambar dan suara secara bersamaan, perekayasa adalah model atau benda manipulatif tiga dimensi yang

bisa disentuh langsung, dan manusia adalah contoh makhluk hidup yang dapat menjelaskan sesuatu baik secara verbal ataupun non verbal.

Media pembelajaran sebagai alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar sekolah. Media Pembelajaran mempunyai peranan penting untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran interaktif berarti alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memenuhi target tujuan pembelajaran dengan menggunakan cara-cara berbasis visual, audio, media cetak, atau audio visual (Hakim & Haryudo, 2014). Adanya media pembelajaran akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan ke peserta didik.

Media pembelajaran bahkan dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran selain itu motivasi untuk belajar pun akan meningkat. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat nantinya akan mempercepat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien dalam suasana yang kondusif, sehingga dapat membuat pemahaman peserta didik lebih cepat. Terlebih lagi pada pembelajaran membaca dimana siswa mudah bosan jika tidak menggunakan media yang tepat.

Dari beberapa pendapat tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu atau sarana yang dapat menyampaikan pesan dari suatu sumber secara terencana kepada

penerima pesan dan dapat merangsang terjadinya interaksi belajar. Hakikatnya media pembelajaran sebagai wahana untuk menyampaikan pesan atau informasi atau sumber pesan diteruskan kepada penerima. Pesan atau bahan ajar yang disampaikan adalah materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran atau sejumlah kompetensi yang telah dirumuskan, sehingga dalam prosesnya memerlukan media subsistem pembelajaran.

Pengertian media pembelajaran di lihat dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan kepada penerima untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media tentunya memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran. Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan, laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.

Dalam fungsi media dibagi beberapa fungsi media pembelajaran, yaitu : (1) fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar memiliki makna keaktifan yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya disamping. (2) Fungsi semantik merupakan kemampuan media dalam menambah pembendaharaan kata yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh anak didik. Bahasa meliputi lambang (simbol) dari isi yakni pikiran atau perasaan yang keduanya telah menjadi totalitas pesan yang tidak dapat dipisahkan. adanya fungsi-fungsi lainnya. (Rohman & Sofan, 2013: 163). (3) Fungsi manipulatif ini pembendaharaan kata yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh didasarkan pada ciri-ciri umum yaitu kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksikan dan metransportasi suatu peristiwa atau objek.

Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan inderawi. (4) Fungsi psikologis terdiri dari: Fungsi Atensi, Fungsi Afektif, Fungsi Kognitif, Fungsi Imajinatif, Fungsi Motivasi, dan Fungsi Sosio-Kultural.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berikut ini akan diuraikan jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut (Sari, 2018) :

1. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengomunikasikan pesan atau informasi.

2. Media Berbasis Cetakan

Media berbasis cetakan yang paling umum dikenali dengan buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

3. Media berbasis visual

Media visual (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar, media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.

4. Media berbasis audio visual

Media visual menghubungkan suara yang memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksi

5. Media Berbasis Komputer

Komputer memilih fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan

Media visual menghubungkan suara yang memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksi

6. Media Berbasis Komputer

Komputer memilih fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagai manager dalam pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer Managed Instruction (CMI).

7. Media Internet

Internet dalam dunia pendidikan dikenal dengan nama E-learning, atau bisa diartikan sebagai media pembelajaran secara elektronik.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (2013:2) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu:

1. Mengajar akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Makna materi pelajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa siswa, dan memungkinkan siswa untuk lebih menguasai tujuan pembelajaran.
3. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak hanya narasi verbal melalui kata-kata guru. Agar siswa tidak bosan, dan guru jangan sampai kehabisan tenaga apalagi saat guru mengajar setiap pelajaran.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan deskripsi guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

2. Media Interaktif

a. Pengertian Media Interaktif

Menurut Daryanto (2013:51-52) mengemukakan bahwa multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi

dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar.

Dari uraian diatas, apabila kedua konsep tersebut digabungkan maka multimedia pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali. Sedangkan menurut Cecep (2013:106) secara sederhana multimedia diartikan sebagai lebih dari satu media, bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video.

b. Manfaat Multimedia Interaktif

Secara umum manfaat yang diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu: 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan

tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, dan elektron. 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, dan gunung. 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung dengan cepat atau lambat. 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, dan salju. 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, dan racun. 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. Dengan beberapa manfaat di atas maka multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa.

c. Karakteristik Multimedia Interaktif

Menurut Daryanto (2013:53) karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual; 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna; 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya jugamemenuhi fungsi sebagai berikut : a) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin. b) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri. c) Memperhatikan

bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendalikan. d)

Mampu

memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan, dan lain lain.

3. Animasi

a. Pengertian Animasi

Animasi merupakan gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi diatas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. Pada proses pembuatannya sang pembuat animasi atau yang lebih dikenal dengan animator harus menggunakan logika berfikir untuk menentukan alur gerak suatu objek dari keadaan awal hingga keadaan akhir objek tersebut. Animasi juga memiliki daya tarik sehingga tampilan dapat terlihat lebih menarik.

Menurut Firmansyah & Kurniawan, (2013) menyatakan bahwa “Animasi sebenarnya adalah sebuah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame. Objek dalam gambar bisa berupa fotografy, gambar, tulisan, warna atau spesial efek” . “Animasi adalah gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan object (gambar) yang disusun secara beraturan

mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap penambahan hitungan waktu yang terjadi” (Silitonga & Rosyida, 2015)

Dari kesimpulan diatas penulis dapat menarik kesimpulan bahwa animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut yang dapat bergerak dengan objek berupa gambar-gambar menarik dan tulisan.

b. Fungsi Animasi

Adapun beberapa fungsi animasi menurut Munir (2015:319), adalah sebagai berikut:

1. Menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras.
2. Memperindah tampilan presentasi
3. Mempermudah susuan presentasi.
4. Mempermudah penggambaran dalam suatu materi.

c. Jenis-jenis Animasi

Menurut Munir (2015:327) menyatakan bahwa ada beberapa jenis animasi, yaitu:

1. Animasi 2D (2 Dimensi) Animasi dua dimensi atau animasi dwi-matra dikenal juga dengan nama flat animation. Pada awalnya diciptakan animas berbasis dua dimensi (2D Animation). Realisasi nyata dari perkembangan animasi dua dimensi yang cukup

revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. Untuk animasi dua dimensi (2D) biasa juga di sebut dengan filem kartun.

2. Animasi 3D (3 Dimensi) Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya.
3. Stop Montion Animation Animasi ini memiliki plastiein, bahan lentur seperti permen karet. Tokohtokoh dalam animasi Clay dibuat dengan memakai kerangka khusus untuk kerangka tubuhnya. Setelah tokoh-tokoh siap, lalu di foto gerakan per gerakan foto-foto tersebut lalu digabungkan menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton di film.

Namun biaya

animasi sangat tinggi.

4. Animasi Tanah Liat (Clay Animation) Meski namanya tanah liat yang dipakai, namun bukanlah tanah liat bias. Cara kerja animasi jenis ini hampir sama dengan Stop Montion Animation hanya saja bagian-bagian tubuh kerangka ini, seperti kepala, tangan, kaki bisa dilepas dan dipasang lagi.
5. Animasi Jepang (Anime) Anime merupakan sebutan tersendiri untuk film animasi di Jepang. Anime biasanya menggunakan tokoh-tokoh karakter dan background yang digambar dengan tangan serta sedikit bantuan komputer.
6. Animasi GIF Animasi GIF merupakan teknik animasi sederhana

yang menggunakan prinsip animasi dasar berupa gambar-gambar yang saling dihubungkan. Animasi tersebut sekilas terlihat seperti video padahal dasarnya file tersebut hanyalah berupa gambar yang dibuat dengan teknik animasi GIF yang sederhana.

Aktivitas membaca terdiri dari dua bagian, yaitu membaca sebagai proses membaca sebagai produk. Permasalahan yang dihadapi anak dalam membaca adalah pada pelaksanaan pengajaran membaca, guru sering kali dihadapkan anak

yang mengalami kesulitan, baik yang berkenaan dengan hubungan huruf, suku kata, kalimat sederhana, maupun ketidak mampuan anak memahami isi bacaan. Hal ini menyebabkan aktivitas membaca siswa masih rendah. Beberapa aktivitas membaca siswa tersebut disebabkan pada pembelajaran selama ini masih kurang dalam menggunakan media, di sekolah tersebut lebih dominan menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab.

Sehingga siswa merasa jenuh dan kurang memiliki minat belajar, khususnya

dalam hal membaca. Suasana kelas cenderung pasif hanya beberapa siswa yang bertanya pada guru. Kemudian dalam proses belajar mengajar guru tidak kurang menggunakan media pembelajaran sehingga menimbulkan kebosanan dan aktivitas belajar siswa khususnya membaca menjadi kurang aktif. Untuk meningkatkan aktivitas membaca siswa dibutuhkan suatu pembelajaran yang efektif.

Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media interaktif berbasis animasi ini berbentuk interaksi kepada semua siswa, media ini sering digunakan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktekkan isi pelajar yang dipelajari. Dengan menggunakan media ini diharapkan aktivitas membaca siswa dapat meningkat.

4. Kemampuan Membaca

a. Pengertian Kemampuan Membaca

Kemampuan merupakan sesuatu yang telah tertanam didalam diri seseorang, kemampuan yang dimiliki seseorang dapat berkembang bila orang tersebut belajar dengan baik. Untuk dapat mengetahui kemampuan seseorang perlu dilakukan tes. Menurut Yupita (2019: 10) “*ability* (kemampuan, kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan) merupakan tenaga (gaya kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan” . kemampuan bisa merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir, atau merupakan hasil latihan atau praktik.

Milasari (2018:1) menyatakan bahwa membaca merupakan sebuah komunikasi tidak langsung antara pembaca dan penulis melalui bahasa tulisan. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca adalah

kecakapan atau potensi seseorang untuk menguasai suatu keahlian komunikasi tidak langsung melalui bahasa lisan yang

merupakan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktik dan digunakan untuk mengerjakan sesuatu yang diwujudkan melalui tindakannya.

Membaca merupakan suatu aktivitas yang dilakukan setiap siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Karena membaca merupakan kegiatan awal belajar individu dan membaca sangatlah penting untuk siswa ke masa yang mendatang (Hasanah & Lena, 2021). Sedangkan kemampuan adalah daya untuk bertindak selaku hasil dari bimbingan atau pembawaan (Aulina, 2012).

Maka dari itu kemampuan membaca harus dikuasai siswa, karena kemampuan membaca itu berkaitan dengan semua proses belajar siswa, kesuksesan belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan membaca itu sendiri. Membaca adalah proses menemukan informasi dan kemudian mengolahnya menjadi pengetahuan melalui penalaran. Oleh karena itu, membaca merupakan kegiatan membangun dan mengembangkan keterampilan (Muhsyanur, 2019).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas bahwasannya kemampuan membaca merupakan suatu cara untuk mengenal kata, huruf, makna yang melibatkan fisik dan mental anak dalam membangun arti dari sebuah bacaan melalui program yang terencana

dengan memberikan kegiatan yang menyenangkan.

b. Jenis-jenis membaca

Muhsyanur, (2019) menyatakan bahwa jenis-jenis membaca dibagi menjadi lima, yaitu sebagai berikut:

- 1) Membaca intensif merupakan kegiatan membaca yang dilakukan secara sungguh-sungguh dan terus menerus untuk mendapatkan hasil yang optimal. Membaca kritis adalah kegiatan membaca yang dilakukan untuk memahami isi dan makna yang terdapat didalam buku serta menemukan kesalahan dalam penulisan baik dari penyusunan kata ataupun kalimat.
- 2) Membaca cepat merupakan kegiatan membaca yang dilakukan secara cepat untuk mendapatkan informasi dengan lebih singkat.
- 3) Membaca apresiatif dan estetis merupakan kegiatan membaca yang dilakukan secara khusus untuk menemukan inti dan makna dari buku bacaan tersebut.
- 4) Membaca teknik adalah kegiatan membaca yang merujuk suatu sistem untuk mencapai hasil membaca yang efektif dan efisien.
- 5) Membaca kritis adalah kegiatan membaca yang dilakukan untuk memahami isi dan makna yang terdapat didalam buku serta menemukan kesalahan dalam penulisan baik dari penyusunan kata ataupun kalimat.

- 6) Membaca cepat merupakan kegiatan membaca yang dilakukan secara cepat untuk mendapatkan informasi dengan lebih singkat.
- 7) Membaca apresiatif dan estetis merupakan kegiatan membaca yang dilakukan secara khusus untuk menemukan inti dan makna dari buku bacaan tersebut.
- 8) Membaca teknik adalah kegiatan membaca yang merujuk suatu sistem untuk mencapai hasil membaca yang efektif dan efisien.

c. Tujuan Membaca

Membaca sebagai sebuah keterampilan reseptif secara umum bertujuan untuk memperoleh informasi atau pesan melalui bahasa tulis. Pada dasarnya tujuan membaca ditentukan dan dipengaruhi oleh berbagai hal, antara lain informasi yang diperlukan oleh pembaca dan jenis bacaan yang dipilih. Berbagai tujuan membaca dikemukakan oleh para ahli didasarkan pada informasi yang diperlukan bagi pembaca. Nurhadi (2016:3-4) mengemukakan berbagai tujuan membaca yang disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai oleh pembaca. Berdasar tujuan pembaca, selanjutnya dikemukakan berbagai tujuan membaca sebagai berikut.

- 1) Memahami secara detail dan menyeluruh isi bacaan.
- 2) Menangkap ide pokok/gagasan utama buku secara cepat.
- 3) Mendapatkan informasi tentang sesuatu.
- 4) Mengenai makna kata.
- 5) Ingin mengetahui peristiwa penting yang terjadi di seluruh dunia. 6)

Ingin mengetahui peristiwa penting yang terjadi di masyarakat sekitar.

d. Aspek-aspek membaca

Sebagai garis besarnya, terdapat dua aspek penting dalam membaca, yaitu:

1. Keterampilan yang bersifat mekanis yang dapat dianggap berada pada urutan yang lebih rendah, aspek ini mencakup:
 - a. Pengenalan bentuk huruf.
 - b. Pengenalan unsur-unsur linguistik (fonem/grafem, kata, frase, pola klausa, kalimat, dan lain-lain).
- 6) Ingin mengetahui peristiwa penting yang terjadi di masyarakat sekitar.
 - c. Pengenalan hubungan/korespondensi pola ejaan dan bunyi.
 - d. Kecepatan membaca ke taraf lambat.
2. Keterampilan yang bersifat pemahaman yang dapat dianggap berada pada urutan yang lebih tinggi, aspek ini mencakup:
 - a. Memahami pengertian sederhana (leksikal, gramatikal, retorikal)
 - b. Memahami signifikansi atau makna.
 - c. Evaluasi atau penilaian.
 - d. Kecepatan membaca yang fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan.

e. Kesulitan belajar membaca

Kesulitan belajar membaca siswa ini dapat diketahui dengan melihat ciri-cirinya, yaitu: (1) memiliki kekurangan dalam penglihatan, (2) ketidakmampuan menganalisis kata menjadi huruf-huruf, (3) kekurangan dalam memori visual, (4) kekurangan dalam auditoris, (5) ketidakmampuan memahami sumber bunyi, (6) ketidakmampuan mengollaborasikan penglihatan dan pendengaran, (7) kesulitan mengurutkan kata-kata dan huruf-huruf, (8) membacakata demi kata-kata, dan (9) ketidak mampuan dalam berpikir konseptual.

f. Cara Melatih Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca dapat dilatih menggunakan beberapa metode, yaitu: metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) merupakan metode yang digunakan untuk menangani permasalahan keterlambatan membaca dan menulis melalui pemberian cerita yang disertai dengan gambar, yang di dalamnya terkandung unsur struktur analitik sintetik. Metode ini diterapkan dalam pembelajaran membaca dan menulis permula yang didasarkan atas pendekatan cerita (Dewi, Suwatra, dan Arini 2014).

Terdapat berbagai macam cara yang bisa diterapkan untuk dapat melatih kemampuan membaca dengan baik. Hal tersebut akan sangat diperlukan dan memang harus dilakukan oleh semua orang. Berikut adalah cara melatih kemampuan membaca yaitu:

1. Berlatih Membaca Setiap Hari

2. Melakukan Pengoptimalan Fungsi Otak Kanan dan Kiri
3. Membaca dengan Urut Sebuah Bacaan
4. Menggunakan Jari untuk Mengurutkan Pembacaan Berdasarkan Barisnya
5. Membuat Mata terlihat dan terbiasa dengan Jalan Membaca
6. Menggunakan Pencahayaan Cukup Ketika Membaca

g. Teori Yang Melandasi Kemampuan Membaca

Teori kognitif dari Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan semata, melainkan hasil interaksi diantara keduanya. Ia mengemukakan perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan. Piaget juga mengungkapkan bahwa pertumbuhan kognitif bergerak dari yang konkret ke yang abstrak. Begitu pula perkembangan kemampuan membaca. Usia siswa SD (7-12 tahun) ada pada stadium operasional konkret.

Oleh karena itu penting bagi siswa SD jika dalam pembelajaran membaca menggunakan benda konkret. Kemampuan baca anak berawal dari tulisan-tulisan yang kongkret dan yang sering ditemukan di dunia anak, seperti pada mainan kesukaannya, simbol-simbol pada tempat makanan, serta buku bergambar. Teori yang mendukung tentang membaca intensif yaitu sebagai berikut: 1) Membaca dengan penuh pemahaman untuk menemukan ide-ide

pokok pada tiap-tiap paragraf. 2) Pemahaman ide-ide naskah dari ide pokok sampai pada ide-ide penjelas.

B. Kerangka Berpikir

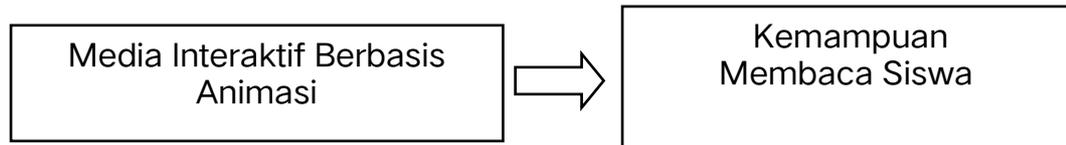
Media interaktif memudahkan siswa untuk berinteraksi dengan media sebagai sumber belajar. Siswa bebas untuk mengulang-ulang informasi yang disajikan apabila ada konsep yang belum dimengerti. Penggunaan media interaktif dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep dan mendapatkan visualisasi berkaitan dengan konsep yang dipelajari (Milajić, 2013). Penggunaan animasi dalam pembelajaran menjembatani siswa agar dapat mengasimilasikan pengetahuan yang dihadapi dengan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya.

Ketika siswa mampu mengasimilasikan materi atau konsep yang diperoleh dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya menunjukkan pemahaman siswa terhadap masalah (Masfingatin, 2013). Media interaktif berbasis animasi dapat mengkonkretkan materi kemampuan membaca yang sangat abstrak

sehingga memudahkan siswa memahami materi. Dengan demikian media interaktif berbasis animasi sebagai alat bantu pembelajaran dalam kemampuan membaca siswa.

Berdasarkan deskripsi teori sebelumnya maka pada penelitian ini akan di gambarkan alur penelitian dalam sebuah kerangka berfikir sebagaimana di gambarkan sebagai berikut.

Gambar 2.1 Kerangka berfikir



C. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2019:99) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah media interaktif berbasis animasi terhadap kemampuan membaca siswa II - D SD Muhammadiyah 08 medan.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media interaktif berbasis animasi terhadap kemampuan membaca siswa II -D SD Muhammadiyah 08 medan.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan media interaktif berbasis animasi terhadap kemampuan membaca siswa II -D SD Muhammadiyah 08 medan.

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 08 medan yang terletak di Jl. Bromo Gg. Santun No. 19 Tegal Sari III, Kec. Medan Area, Kota Medan, Sumatera Utara 20216.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Mei 2023 sampai Agustus 2023.

Tabel 3.1
Rencana dan Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan	Bulan / Tahun / 2022 / 2023										
	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Aug
Acc Judul											
Observasi											
Perencanaan											
Bimbingan											
Seminar proposal											
Penelitian											
Bimbingan penelitian											
Sidang skripsi											

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian disini yakni adalah seluruh siswa kelas II -D SD Muhammadiyah 08 Medan, yang terdiri dari beberapa siswa yaitu 30 orang siswa. adapun tabel populasi sebagai berikut.

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
II -A	12	9	21
II -C	18	13	31
II -D	15	15	30
II -E	15	13	28

Sumber: SD Muhammadiyah 08 Medan

2. Sampel Penelitian

Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan Sampel total (penuh) atau sampel jenuh (penuh). Sampel jenuh (lengkap) ini, menurut Sugiyono (2015:85), merupakan strategi pengambilan sampel di mana semua individu dari populasi dijadikan sampel. Desain sampel penelitian digambarkan seperti terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.3
Sampel Penelitian

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
II -D	15	15	30

Sumber: SD Muhammadiyah 08 Medan

C. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan bagaimana peneliti dilaksanakan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *one group pretest posttest design*. Dalam desain ini, sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu sampel diberi *pretest* (tes awal) dan di akhir pembelajaran sampel diberi *posttest* (tes akhir). Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan hendak dicapai yaitu ingin mengetahui pengaruh media interaktif berbasis animasi terhadap kemampuan membaca siswa. Berikut merupakan tabel desain penelitian *one group pretest posttest design*.

Tabel 3.4
Desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O_1	X	O_2

(Sugiyono, 2015: 111)

Keterangan:

O_1 : Sebelum mendapat perlakuan penggunaan media interaktif berbasis animasi, dilakukan uji pendahuluan.

O_2 : Setelah mendapat perlakuan penggunaan media interaktif berbasis animasi,
diberikan tes akhir.

X : Perlakuan dengan media interaktif animasi.

D. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:39), Variabel adalah suatu atribut atau

sifat atau nilai dari orang, atau obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini ada dua variabel yang dijelaskan agar pembahasan ini lebih terarah dan tidak jauh menyimpang dari tujuan penelitian, variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas (X1)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media interaktif berbasis animasi

2. Variabel Terikat (X2)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah terhadap kemampuan membaca.

E. Definisi Operasional Penelitian

Pengaruh media interaktif berbasis animasi adalah sebuah pembelajaran kurang dipakai oleh guru saat mengajar di kelas. Media interaktif berbasis animasi adalah suatu media pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja kelompok-kelompok kecil berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang peserta didik lebih bergairah dalam belajar.

Media interaktif berbasis animasi merupakan sistem pembelajaran berbasis multimedia karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan juga dilakukan (bergerak).

Kemampuan membaca merupakan hal yang urgen dalam mempelajari segala ilmu pengetahuan dan teknologi yang selalu berkembang. Membaca merupakan kemampuan yang sangat kompleks.

F. Instrumen Penelitian

Pada prinsip meneliti adalah melakukan pengukuran maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian ini adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, (Sugiyono, 2015:147). Pada penelitian ini, peneliti dibantu dengan instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti sebagai alat dalam pengumpulan data adalah:

1. Tes Kinerja

Menurut Sugiyono (2015:203) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang diamati atau diteliti.

Oleh karena itu, observasi dilaksanakan pada proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media video animasi. Observasi yang dilaksanakan dalam penelitian ini untuk

memperoleh data penelitian tentang aktivitas guru dan siswa dalam kemampuan membaca.

Tabel 3.5
Kisi-kisi Lembar Observasi kemampuan membaca

No	Indikator	Deskriptor	No Item
1.	Mengenal huruf	Kejelasan mengenal huruf	1
		Kemampuan membedakan jenis huruf	2
		Memahami tanda aksara	3
2.	Mengeja	Perkenalan abjad satu persatu	4
		Melafalkan bunyinya	5
		Tidak terbata-bata saat mengeja	6
3.	Pelafalan merangkai susunan huruf	Menyuarakan huruf konsonan	7
		Merangkai huruf menjadi kata-kata	8
		Menghubungkan huruf-huruf menjadi kalimat	9
4.	Membaca kalimat	Mengukur kemampuan membaca kalimat yang terpisah	10
		Siswa mampu membaca kalimat tidak terputus-putus dan tanpa mengeja	11
		Dapat memahami isi kalimat	12
5.	Mengidentifikasi bunyi huruf	Huruf yang mirip harus mampu disebutkan bunyinya dengan benar	13
		Mampu membedakan huruf vokal	14
		Bisa mengikuti bunyi huruf yang sesuai bacaan atau kalimat	15

G. Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas Ahli

Instrumen penelitian ini menggunakan instrumen non tes yang

bersifat menghimpun data sehingga tidak dibutuhkan standarisasi instrumen, cukup dengan validitas isi. Validitas isi menunjukkan kemampuan instrumen penelitian dalam mengungkap atau mewakili semua isi yang hendak diukur. Pengujian validitas isi instrumen pada penelitian ini menggunakan pendapat para ahli (experts judgement). Peneliti meminta bantuan kepada dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), serta dosen pembimbing skripsi untuk menelaah apakah materi instrumen telah sesuai dengan variabel yang akan diukur. Adapun teknik perhitungan dari hasil instrumen ini menurut Riduwan (2014:87) dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P : Persentase kelayakan

F : Jumlah skor kriteria

N : Skor tertinggi

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan maka digunakan ketetapan seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.6
Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 4

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
76%-100%	Sangat Layak	Tidak perlu direvisi
51% - 75%	Layak	Tidak perlu direvisi
26% - 50%	Kurang Layak	Direvisi

0% - 25%	Tidak Layak	Direvisi
----------	-------------	----------

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat

Teknik analisis data dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan uji statistik. Sebelum menguji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Menurut Rusman (2015:43) uji normalitas merupakan uji statistik parametrik yang mensyaratkan data harus berdistribusi normal. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 20 *for windows* dengan taraf signifikan 5% dan dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai sign > 0,05 maka data berdistribusi normal .
- 2) Jika nilai sign < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal

Adapun rumus untuk melakukan uji normalitas sebagai berikut:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Keterangan:

Z_i = Bilangan baku

\bar{X} = Rata-rata sampel

S = Simpangan baku

Langkah-langkah uji normalitas dengan menggunakan SPSS versi

20 *for windows* menurut Rusman (2015:44) adalah sebagai berikut :

1. Buka program SPSS, kemudian pilih *Variable View* lalu ketikkan nama *variabel* yang akan diolah, yaitu *Pretest Posttest* dan Kelas Eksperimen kemudian untuk baris *Values* di klik kotak sebelah kanan dan untuk kolom *Value* diisi angka 1 dan kolom Label diisi *Pretest*, kemudian klik Add dan kolom *Value* diisi angka 2 dan kolom Label diisi *Posttest* lalu klik *Ok*.
2. Setelah itu, klik *Data View* lalu masukkan data yang sudah diperoleh baik *variabel PretestPosttest* maupun *variabel* Kelas Eksperimen, lalu isikan kode pada *variabel* Kelas Eksperimen yaitu kode 1 untuk data *pretest* dan kode 2 untuk data *posttest*.
3. Selanjutnya klik menu *Analyze* Selanjutnya pilih *Descriptive Statistics* kemudian klik *Explore*.
4. Setelah muncul kotak dialog *Explore* lalu masukkan *variabel Pretest Posttest* ke kolom *Dependent List* dan variabel Kelas Eksperimen ke kolom *Factor List*, lalu klik *Both* pada bagian *Display* (terletak di bagian bawah).
5. Selanjutnya klik kotak *Plots*.
6. Lihat pada *Boxplots* kemudian pilih *Factor Level Together*.
7. Lihat pada bagian *Descriptive* kemudian klik *Histogram*.
8. Kemudian aktifkan *Normality Plots With Tests*.
9. Selanjutnya klik *Continue* dan kemudian klik *Ok*, lalu lihat *output* nya.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian ini menggunakan uji t (*Paired Sample T Test*). Menurut Rusman (2015:77) Uji t *Paired Sample* merupakan uji dua sampel yang berpasangan. Dikatakan berpasangan karena kelompok sampel yang diuji merupakan individu yang sama namun memiliki perlakuan yang berbeda. Uji ini digunakan untuk mengetahui signifikan pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Pengujian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 20 *for windows* dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai sig. (2-tailed) $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- 2) Jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Adapun rumus untuk melakukan uji hipotesis menurut Sugiyono (2016:274), yakni:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left[\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right] \left[\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right]}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = rata-rata sampel sebelum diberi perlakuan

\bar{X}_2 = rata-rata sampel sesudah diberi perlakuan

S_1 = simpangan baku sebelum diberi perlakuan

S_2 = simpangan baku sesudah diberi perlakuan

S_1^2 = varians sampel sebelum diberi perlakuan

S_2^2 = varians sampel sesudah diberi perlakuan

n_1 = jumlah sampel sebelum diberi perlakuan

n_2 = jumlah sampel sesudah diberi perlakuan

r = korelasi antara data dua sampel

Langkah-langkah uji t (*Paired Sample Test*) data dengan menggunakan SPSS versi 20 *for windows* menurut Rusman (2015:78) adalah sebagai berikut:

1. Buka aplikasi SPSS, kemudian pilih *Variable View* lalu ketikkan nama *variabel* yang akan diolah yaitu *pretest* dan *posttest*.
2. Setelah itu masuk dalam layar *Data View* lalu ketikkan data yang sudah diperoleh baik *varibel pretest* maupun *posttest*.
3. Selanjutnya klik *Analyze* dan pilih menu *Compare Means* lalu klik *Paired Sample T Test* pada menu sehingga kotak dialog *Paired-Sample T Test* muncul.
4. Klik *variabel pretest* dan *variabel posttest* sehingga kedua *variabel* tersebut terblok kemudian tekan tombol panah sehingga *variabel* tersebut muncul pada kotak *Paired Variables*.
5. Klik *Options* sehingga kotak dialog *Independent-Sample T Test: Options* muncul. Secara otomatis tingkat kepercayaan 95% dan *Exclude cases analysis by analysis* terpilih, kemudian klik *Continue*.
6. Lalu klik *Ok* dan lihat hasil *output* nya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian ini diambil dari hasil nilai observasi sebelum dan observasi sesudah peserta didik yang diamati oleh pengamat (guru) di dalam kelas. Langkah awal dalam penelitian ini adalah peneliti memberikan lembar observasi kepada guru untuk mengamati peserta didik pada saat peneliti melakukan proses pembelajaran berlangsung tanpa menggunakan model pembelajaran.

Setelah mendapatkan skor hasil dari observasi sebelum, lalu peneliti melakukan proses pembelajaran lagi dengan menggunakan media interaktif berbasis animasi sehingga mendapatkan skor hasil dari observasi sesudah. Dengan dilakukannya pengamatan menggunakan lembar observasi peneliti akan mengetahui sampai sejauh mana kemampuan membaca siswa kelas II -D SD Muhammadiyah 08 Medan.

Sebelum penelitian ini dilakukan, peneliti telah melakukan uji validasi terhadap setiap indikator dalam instrumen penelitian yang nantinya akan diamati oleh guru. Kemudian dilakukan pengujian terhadap lembar observasi berupa uji normalitas dan uji hipotesis.

1. Hasil Uji Validitas Lembar Observasi

Uji validitas lembar observasi merupakan penilaian terhadap

lembar pengamatan yang akan diberikan kepada guru sebagai pengamat siswa. Sebelum lembar observasi di uji cobakan, lembar observasi di validasi terlebih dahulu

kepada validator bapak Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd. Validasi dilaksanakan untuk memperoleh informasi, kritik, dan saran agar lembar observasi yang dikembangkan peneliti menjadi instrumen penelitian yang bermutu dan layak digunakan. Adapun perhitungan hasil persentase kelayakan lembar observasi adalah sebagai berikut:

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

$$P = \frac{36}{36} \times 100\%$$

$$P = 1 \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

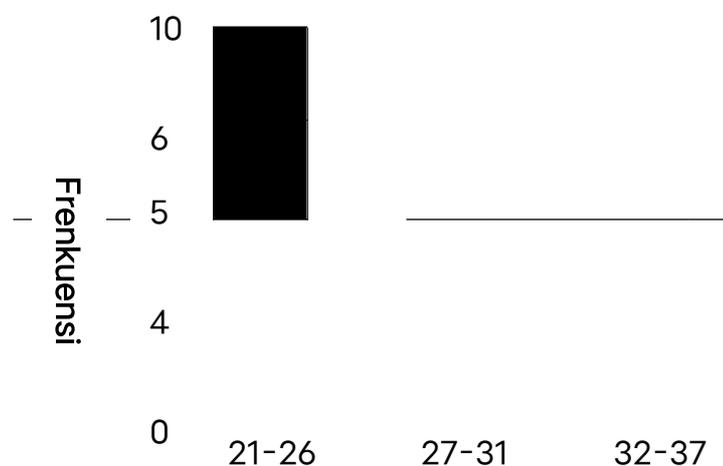
Berdasarkan hasil perhitungan persentase kelayakan, 15 butir pernyataan yang ada di instrumen lembar observasi diperoleh 100% dan dinyatakan bahwa lembar observasi dalam penelitian ini dikategorikan sangat layak dan tanpa perlu direvisi.

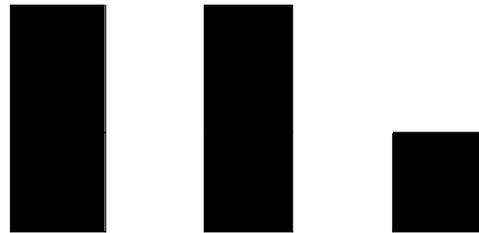
2. Kemampuan membaca siswa sebelum menerapkan media interaktif berbasis animasi. Berikut ini adalah hasil kemampuan membaca siswa kelas II -D SD Muhammadiyah 08 Medan sebelum menerapkan media interaktif berbasis animasi sebagai berikut :

Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Pretest

No	Interval Nilai	Frekuensi	
		Absolut	Relatif (%)
1.	21-26	7	23,3%
2.	27-31	18	6.%
3.	32-36	5	16,7%
	Jumlah	30	46%
	Nilai Terendah		22
	Nilai Tengah		29
	Nilai Tertinggi		32
	Nilai Rata-rata		230.75

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa hasil observasi awal responden pada interval antara 21-26 yaitu sebesar 23,3% sebanyak 7 siswa, interval 27-31 sebesar 6% sebanyak 18 siswa, interval 32-37 sebesar 16,7% sebanyak 5 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar bar chart berikut:





Gambar 4.1 Bar Chart Distribusi Frekuensi Pretest

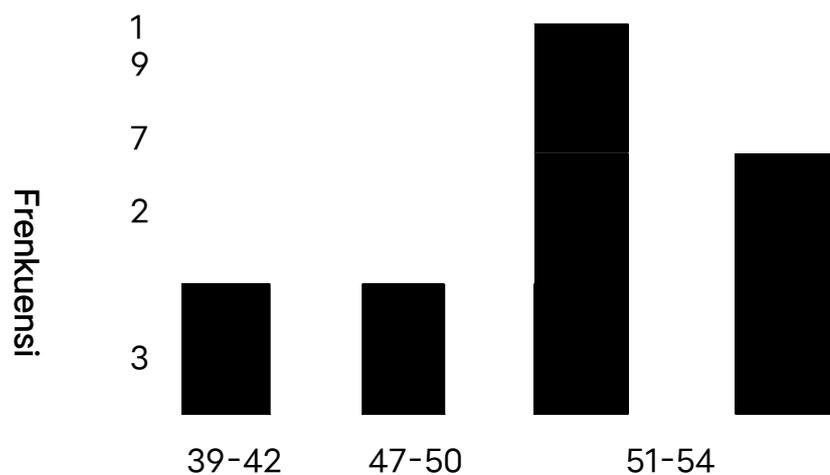
3. Kemampuan membaca siswa sesudah menerapkan media interaktif berbasis animasi. Berikut ini adalah hasil kemampuan membaca intensif siswa kelas II -D SD Muhammadiyah 08 Medan setelah menerapkan media interaktif berbasis animasi sebagai berikut :

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Posttest

No	Interval Nilai	Frenkuensi	
		Absolut	Relatif (%)
1.	39-42	2	6,7%
2.	43-46	2	6,7%
3.	47-50	19	63,3%
4.	51-54	7	23,3%
	Jumlah	30	100%
	Nilai Terendah		44
	Nilai Tengah		50
	Nilai Tertinggi		53
	Nilai Rata-rata		396.75

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa mayoritas hasil observasi akhir responden pada interval antara 39-42 yaitu sebesar 6,7% sebanyak 2 siswa. Sedangkan distribusi frekuensi yang lain

yaitu antara interval 43-46 sebesar 6,7% sebanyak 2 siswa, interval 47-50 sebesar 63,3% sebanyak 19 siswa dan interval 51-54 sebesar 23,3% sebanyak 7 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar bar chart berikut:



Gambar 4.2 Bar Chart Distribusi Frekuensi Posttes

B. Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data berasal dari

populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan SPSS versi 20.0 dengan uji *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikan 5%, dan dengan pengambilan keputusan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai sign $> 0,05$ maka data berdistribusi normal
- 2) Jika nilai sign $> 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal

Berikut adalah data hasil uji normalitas.

**Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality**

	Kelas Ekperime n	Shapiro-Wilk		
		Statisti c	df	Sig.
Kemampuan Pretes		.932	30	.055
Membaca Posttes siswa		.832	30	.000

*.This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil output uji normalitas pada tabel 4.3 dapat diketahui bahwa hasil uji *Shapiro-Wilk* nilai sig. sebelum yaitu 0,055 dan nilai sig. sesudah yaitu 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig. sebelum $> 0,05$ atau $0,055 > 0,05$ dan nilai sig. sesudah $> 0,05$ atau $0,000 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas sebelum dan sesudah sampel penelitian berdistribusi normal.

C. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t (*Paired Sample T Test*) yang jumlah sampel sebanyak 30 siswa melalui lembar observasi berupa sebelum dan sesudah. Adapun dasar pengambilan keputusan uji t adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.
- 2) Jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka variabel bebas tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

Berikut ini adalah hasil dari uji hipotesis:

**Tabel 4.4 Hasil Uji Hipotesis
Paired Samples Test**

Pair	Pretest	Mean	Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
			Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
1	- Protest	20.50 000	4.462 49	.81473	-22.16632 18.83368	-25.162	29	.000

Untuk melihat hasil pengujian hipotesis, dapat dilihat pada tabel 4.5. Dalam tabel tersebut, nilai sig. (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$

maka dapat dikatakan H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian bahwa terdapat pengaruh media interaktif berbasis animasi terhadap kemampuan membaca siswa.

D. Pembahasan Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis animasi berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa hal ini dilihat dengan adanya perbedaan sebelum dengan sesudah. Bisa disimpulkan bahwa media interaktif sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa. Hal tersebut terbukti dengan diperoleh nilai rata-rata sebelum 230,75 sedangkan nilai rata-rata sesudah 396,75. hal tersebut dapat diartikan, bahwa ketika siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis animasi lebih antusias dalam mengikutinya. Tetapi berbeda ketika pembelajaran tidak menggunakan media interaktif berbasis animasi.

Berdasarkan hasil analisis data lembar observasi yang telah diberikan kepada 30 responden diperoleh nilai sig. (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$. Dari hasil uji hipotesis menggunakan uji t (*Paired Sample T Test*) diperoleh hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian hipotesis “Ada perbedaan terhadap kemampuan membaca siswa yang tidak menggunakan media interaktif berbasis animasi dengan kelas siswa yang menggunakan media interaktif berbasis animasi terhadap kemampuan membaca siswa kelas II -D

SD Muhammadiyah 08 Medan dapat diterima. Hal ini meyakinkan bahwa media interaktif berbasis animasi juga memiliki pengaruh terhadap kemampuan membaca siswa.

Hasil penelitian ini ternyata sejalan dengan teori yang digunakan oleh peneliti yaitu teori kognitif dan konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Piaget mengemukakan bahwa dalam belajar, siswa harus aktif dalam berinteraksi

serta mengembangkan ilmunya sendiri, dan guru tidak mentransfer pengetahuan ke dalam kepala siswa, melainkan pengetahuan diperoleh melalui suatu dialog yang ditandai oleh suasana belajar yang bercirikan pengalaman dua sisi. Dengan adanya variasi media pembelajaran yang dirancang guru dalam proses pembelajaran siswa mampu menggunakan otaknya secara efektif dan efisien sehingga tidak ditandai oleh segi kognitif belaka, melainkan oleh keterlibatan emosi dan kemampuan kreatif.

Menurut Saputro & Pakpahan (2021:31) menjelaskan bahwa teori konstruktivisme sangat efektif diimplementasikan dalam pembelajaran. Teori ini

menekankan guru harus merancang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan sedemikian rupa, dan memberikan peluang kepada setiap peserta didik untuk membangun sendiri ilmu pengetahuannya. Selain itu pembelajaran konstruktif memberikan

kesempatan bagi siswa untuk menyampaikan gagasan dan menjelaskannya menggunakan bahasanya sendiri. Jadi, siswa bisa lebih berani untuk membagikan apa yang ada dipikrannya.

Sehingga penggunaan media interaktif yang tepat dapat mempengaruhi kemampuan membaca siswa. Adapun keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain faktor dari dalam siswa maupun faktor dari luar siswa. Faktor dari luar siswa antara lain media pembelajaran metode pembelajaran dan materi pembelajaran. Media interaktif yang digunakan oleh seorang guru harus disesuaikan dengan keadaan tempat, kondisi siswa serta materi yang akan disampaikan. Sehingga seorang guru harus pandai menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif, agar kemampuan membaca siswa maksimal.

Kondisi saat ini masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran sesederhana yang kurang menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mengakibatkan kemampuan membaca siswa menjadi rendah. Agar pembelajaran sistem pengisian lebih menarik dan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa, maka diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan seorang guru harus bisa menggunakan media tersebut. Penggunaan media interaktif berbasis animasi akan membuat siswa tertarik mengikuti pelajaran, karena sesuai dengan karakteristik yang

dimilikinya. Ketertarikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran akan membantu siswa menerima materi yang disampaikan dan akan membantu siswa untuk lebih rajin belajar, sehingga kemampuan membaca juga meningkat.

Penelitian ini membuktikan bahwa dengan menggunakan media interaktif berbasis animasi memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca siswa. Penggunaan media interaktif berbasis animasi untuk menyampaikan materi sangatlah penting karena dengan adanya media interaktif berbasis animasi yang tepat digunakan oleh guru, maka daya tangkap siswa terhadap materi yang disampaikan juga menjadi lebih mudah untuk dipahami sehingga hasil belajar siswa dapat maksimal. Penggunaan media interaktif berbasis animasi lebih menarik dan mendapat banyak pengetahuan dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional (model/peraga). Hal ini dikarenakan media interaktif berbasis animasi dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian siswa dan dapat membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan apa yang sedang disampaikan oleh guru tersebut. Keruntutan materi, daya tarik gambar maupun video yang ada serta penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan siswa yang dapat menyebabkan siswa berpikir dan lebih memperhatikan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widjayanti,dkk (2019) menyatakan bahwa Pengembangan media

pembelajaran interaktif berbasis animasi layak digunakan dan dapat membantu jalannya proses pembelajaran matematika. Hasil yang didapatkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada materi statistika: 1) memiliki kevalidan kategori tinggi dilihat dari hasil rata-rata skor dari lembar validasi media sebesar 89,05%, 2) praktis digunakan sebagai media pembelajaran (dari sisi kemudahan siswa dalam pengoperasian, minat siswa dan fungsi media) yang ditunjukkan dengan rata-rata skor yang diperoleh dari lembar angket respon siswa sebesar 87,95% dengan kriteria sangat baik, 3) efektif digunakan dalam pembelajaran karena setelah penerapan media sebanyak 87,50% siswa tuntas belajar. Dengan demikian media interaktif berbasis animasi layak dan direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika.

Beberapa penelitian berkaitan dengan penggunaan media animasi diantaranya media animasi yang dikembangkan oleh (Zainiah & Rijanto, 2016) pada pelajaran tentang kelistrikan. Juga pengembangan oleh (Fitriana, 2013) pada mata pelajaran IPA menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi dapat membantu proses pembelajaran dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Dari beberapa judul penelitian di atas bahwa pengaruh dari media interaktif berbasis animasi atau biasa disebut media audio visual mengungkapkan bahwa media interaktif berbasis animasi

mempunyai dampak positif untuk meningkatkan kemampuan membaca baik huruf abjad maupun huruf hijaiyah yang tingkat keberhasilan termasuk dalam kategori rata-rata.

Berdasarkan hasil penelitian ini yang menyebutkan ada pengaruh positif dari penggunaan media interaktif berbasis animasi, diharapkan guru-guru didorong untuk menggunakan media yang lebih bervariasi salah satunya menggunakan media interaktif berbasis animasi dalam kegiatan belajar mengajar, agar penyampaian materi lebih komunikatif sehingga kemampuan membaca siswa meningkat.

E. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi sumber utama dari keterbatasan suatu penelitian adalah sampel dan instrumen yang digunakan. Sebagai peneliti biasa peneliti tidak lepas dari kesilapan yang disebabkan keterbatasan yang peneliti miliki secara materi. Dalam penyelesaian penelitian ini banyak kendala yang dihadapi baik pada aspek penulisan, pengumpulan data dan menganalisis data.

Selain keterbatasan tersebut, peneliti menyadari bahwa kemampuan pendidik dalam menyajikan materi secara bermakna dengan menggunakan media interaktif berbasis animasi terhadap kemampuan membaca belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, peneliti perlu mengadakan pendekatan dan pengembangan materi agar lebih baik.

Akibat dari beberapa faktor keterbatasan diatas, jadi penelitian ini

masih terdapat banyak kekurangan. Untuk itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media interaktif berbasis animasi terhadap kemampuan membaca siswa kelas II -D SD Muhammadiyah 08 Medan. Hal ini juga dapat dilihat dari hipotesis dengan menggunakan uji "*Paired Sampel T Test*" bahwa sig. (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$. Hal ini dapat dilihat uji berdasarkan *Paired Sampel T Test*. Maka dapat dikatakan H_0 diterima

dan H_0 ditolak.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah diharapkan untuk lebih memperhatikan sarana dan prasarana yang dapat digunakan untuk menggasak penerapan media interaktif berbasis animasi. Sehingga dalam penerapan media pembelajaran tersebut dapat lebih maksimal serta meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Bagi guru diharapkan untuk menyiapkan inovasi-inovasi baru dalam penerapan media interaktif berbasis animasi. Sehingga penerapan media pembelajaran lebih menarik dan lebih bagus serta agar tercapainya peningkatan siswa khususnya dalam kemampuan membaca.
3. Bagi siswa diharapkan lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran, perbanyaklah minat dalam membaca buku, selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru, serta lebih meningkatkan usaha belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.
4. Bagi peneliti lain diharapkan untuk menerapkan mata pelajaran lain sehingga dapat terlihat apakah media interaktif berbasis animasi dapat berhasil jika diterapkan pada mata pelajaran selain tematik, serta dapat mengembangkan teori yang berhubungan

dengan media interaktif berbasis animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A. 2016). Pembelajaran Konsep Ikatan Kimia dengan Animasi Terintegrasi LCD Projector Layar Sentuh (*Low Cost Multi Touch White Board*). Jurnal Tadris Kimiya. 1(1), 8-13 .Alfabet.
- Anggito, Albi. Setiawan, Johan. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi Jawa Barat : CV Jejak. ISBN : 978-602-474-392-5
Diakses pada cetakan pertama Oktober 2018

- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2013). *Media Pengajar (penggunaan dan pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arikunto, 2013. *Prosedur Penelitian, suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Renika
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aulina, Nisak Qhoirun. 2012. Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. (*Jurnal : Pedagogia*, Vol. 1, No.2, Juni 2012: 131-143).
- Babiker, M. E. A. (2015). For Effective Use of Multimedia in Education, Teachers Must Develop their Own Educational Multimedia Applications. *Turkish Online Journal of Educational Technology - Tojet*. 14(4), 62-68.
- Bastian, Ade, 2019. "Pengembangan Media Learning Game Al-Qur'an Berbasis Multimedia Interaktif". *Infotech Journal* 5(2):29-33.
- Cecep Kusnandi, Bambang Sutipjo. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia. Cipta.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, K. J. K., Suwatra, I.I. W., & Arini, N. W. (2014). Penggunaan metode strukur analitik sintetik (SAS) untuk meningkatkan kemampuan membaca menulis permulaan pada siswa kelas 1 SD Negeri 7 Bungkulan. *E-Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 2(1).
- Firmansyah, A., & Kurniawan. M. P. (2013). Pembuatan Film Animasi 2d Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul "Kancil dan Siput." *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 14(4), 10-13.
- Fitriani, F. H., Parmin, & Akhlis, I. (2013). Pengembangan media pembelajaran IPA terpadu berbasis komputer pada tema bunyi melalui lesson study untuk kelas VIII. *Unnes Science Education Journal*, 2(1)
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. California: Corwin, A Sage Company.

- Hakim, bayu rahman, & Haryudo, subuh isnur. (2014). pengembangan media pembelajaran interaktif animasi flash pada standar kompetensi memasang instalasi penerangan listrik bangunan sederhana di smk walisongo 2 gempol. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 03(01), 15-21.
- Hasanah, A., & Lena, M. S. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan dan Kesulitan yang Dihadapi Siswa Sekolah Dasar. Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(5), 3296-3307.
- Komalasari, kokom. (2013). *Pembelajaran Kontestual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Adiatama.
- Lindarwati., dan Sulastri. (2013). *Analisis Jumlah Gravida Terhadap Kejadian Hipertensi pada Saat Hamil di RSUD Pandan Arang Boyolali*, Prosiding Seminar Ilmiah Nasional Kesehatan, ISSN: 2338-2694.
- Lendeng, L.C., Sugiarto, B.A., & Rumagi, A.M. (2021). Media Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Minyak Bumi Untuk Kelas XI SMA. *Jurnal Teknik Informatika*, 16(2), 183-192.
- Masfingatin, T. (2013). Proses berpikir siswa sekolah menengah pertama dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari adversity quotient. *JIPM*, 2(1).
- Milasari ddk. 2018. Seni budaya. Jakarta: *Pusat Kurikulum Dan Pembukuan Kemendikbud*.
- Milovanovic, M., Obradovic, M., J. & Milajic, A. (2013). *Application of Interactive Multimedia Tools in Teaching Mathematics-Examples of Lessons from Geometry*. The Turkish Online Journal of Educational Technology, Vol 12 January 2013, hlm . 19-31.
- Muhsyanur, M. (2019). *Pengembangan Keterampilan Membaca*. Yogyakarta Indonesia: Uniprima Press.
- Munandar, Utami. 2012. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Munir. 2013. *Multimedia (Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan)*. Bandung. Alfabeta.
- Nurhadi 2016. *Teknik Membaca*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nusir, S. (2013). Studying the Impact of Using Multimedia Interactive Programs

- on Children's Ability to Learn Basic Math Skills. *Sage Journals*. 10(3), 305-319.
- Riduwan. (2014). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohman, Muhammad & Sofan, Amri. (2013). *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Prestasi Pustakaraya. Jakarta
- Rusman. (2015). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sari, N. (2018). Pengembangan media Berbantuan Software Swishmax Pada Bahasa Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 72-73.
- Silitonga, M. K., & Rosyida, S. (2015). Animasi Interaktif Sebagai Media Sosialisasi Indonesia Tsunami Early Warning System (Inatews). *Jurnal Sistem Informasi Stmik Antar Bangsa*, IV(2), 200-207.
- Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther; dan james D. Russell. 2012. *Instructional Technology & Media fro Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. 2 ed. Jakarta: kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Saputro, & Pakpahan. (2021). Mengukur Keefektifan Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *JOEAL (Journal of Education and Instruction)*, 4, 24-39
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Utari, Diah Tri, 2014. *Pelaksanaan Penilaian Autentik (Authentic Assesment) Oleh Guru Ipa di SMP Negeri se Kecamatan Karanganyar*. Skripsi S-1. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., Setyansah, R. K. (2019). Media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada materi statistika untuk siswa kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101-112.

Wulandari, Fitriani. 2017. Profil Berpikir Kritis Siswa dalam Memecahkan Masalah Teorema Pythagoras Ditinjau dari Kemampuan Matematika. *Jurnal ilmiah pendidikan matematika* Vol 2 NO. 06 Tahun 2017. ISSN:2301-9085

Yupita P. *Pengembangan Sumber Daya Manusia Dan Organisasi Berdasarkan*

Perspektif Psikologi Positif. Surabaya: Univeritas Surabaya; 2019.

Zainiah, R., & Rijanto, T. (2016). Pengembangan pembelajaran berbasis animasi dan simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mapel instalasi penerangan listrik di SMKN 1 Sidoarjo. *Jurnal Unesa*, 05(202), 515-522.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

SILABUS

Sekolah : SD Muhammadiyah 08 Medan

Kelas/semester : II-D / II

Mata pelajaran : Bahasa Indonesia

Kompetensi Inti

- 1 : Mencrima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah
- 4 : Mencoba, mengelolah, dan menyaji dalam ranah konkre (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD MUHAMMADIYAH 08 MEDAN

Kelas / Semester : II-D / 2 (Dua)

Pelajaran : Bahasa Indonesia

Pembelajaran ke : 4

Materi pokok : Kemampuan Membaca

Alokasi waktu : 2 x 35 Menit (1 x Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah
- 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak yang beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.10 Mencermati penggunaan huruf kapital (nama Tuhan, nama orang, nama agama), serta tanda titik dan tanda tanya dalam kalimat yang benar.	3.10.1 Siswa mampu menulis menggunakan huruf kapital (nama Tuhan, nama orang, nama agama), serta tanda titik dan tanda tanya dalam kalimat yang benar.
4.10 Menulis teks dengan menggunakan huruf kapital (nama Tuhan, nama agama, nama orang), serta tanda titik dan tanda tanya pada akhir kalimat dengan benar	4.10.1 Siswa dapat mengidentifikasi huruf kapital (nama Tuhan, nama agama, nama orang), serta tanda titik dan tanda tanya pada akhir kalimat dengan benar

A. Tujuan Pembelajaran

- a. Dengan mengamati teks dongeng, siswa dapat membaca teks pendek yang di dalamnya memuat aturan penggunaan huruf kapital (awal kalimat) dengan lafal dan intonasi yang tepat.
- b. Dengan tanya jawab, siswa dapat menemukan penggunaan huruf kapital (awal kalimat) sesuai aturan pada teks yang telah dibaca dengan benar.

B. Materi Pembelajaran

Pemahaman Menjaga Keselamatan di Perjalanan

C. Pendekatan & Metode

Pendekatan : Scientific

Strategi : Cooperative Learning

Metode : Permainan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

D. Media Pembelajaran

1. Buku siswa
2. Buku guru

E. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyapa siswa dan mengondisikan kelas agar siap untuk belajar. • Salah satu siswa diminta untuk memimpin doa. • Kemudian, guru mengingatkan siswa tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pelajaran yang akan disampaikan. • menggunakan metode pembelajaran ceramah, tanya jawab, demonstrasi, dan inkuiri (penemuan). 	5 menit
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca dongeng "Kisah Kera dan Ayam" dengan nyaring. • Siswa menceritakan isi dongeng yang dibaca. • Guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang isi dongeng yang berkaitan dengan pentingnya mengetahui arah dan tujuan perjalanan agar tidak tersesat ketika melakukan perjalanan. • Siswa diminta membaca kembali teks dongeng "Kisah Kera dan Ayam". • Siswa diingatkan kembali dengan aturan penggunaan huruf kapital. • Siswa memperhatikan contoh penggunaan huruf kapital pada petikan langsung. • Siswa mengerjakan latihan, yaitu menemukan kesalahan penggunaan huruf kapital pada kalimat. • Siswa memperbaiki kesalahan yang terdapat pada kalimat tersebut dengan menuliskan kembali pada kolom yang ada di buku siswa. • Siswa membaca teks yang lebih bervariasi yang berhubungan dengan aturan penggunaan huruf kapital 	25 Menit

Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa menyimpulkan • Melakukan refleksi dan informasi materi berikutnya • Guru menutup pelajaran, berdoa dan salam penutup 	5 Menit
-------------------------	---	----------------

F. Penilaian

1. Penilaian .

a. Penilaian Sikap

K1	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Waktu Penilaian
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya 2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.	Observasi	Lembar Observasi	Pada saat proses pembelajaran

b. Pengetahuan

Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Waktu Penilaian
Membaca nyaring dengan memperhatikan bacaan dan dimana tempat jeda (<i>untung berhenti dan menarik nafas</i>): jeda panjang atau pendek	Tes tertulis	Soal Essay	Pada kegiatan akhir pembelajaran

2. Penilaian keterampilan

a. Pengetahuan

Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Waktu Penilaian
Membaca nyaring dengan memperhatikan bacaan dan dimana tempat jeda (<i>untung berhenti dan menarik nafas</i>): jeda panjang atau pendek	Tes tertulis	Soal Essay	Pada kegiatan akhir pembelajaran

b. Penilaian keterampilan

Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Waktu Penilaian
Mementaskan bacaan	Tes Praktek	Lembar skala Penilaian	Pada saat proses pembelajaran

1. Kisi-Kisi Penilaian

a. Penilaian Sikap

K1	Aspek Pengamatan
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya 2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.	- Sikap menghargai - Sikap jujur, tanggung jawab, santun peduli, dan percaya diri

b. Penilaian pengetahuan

Indikator	Aspek Penilaian	Soal
Membaca nyaring dengan memperhatikan bacaan dan dimana tempat jeda (<i>untung berhenti dan menarik nafas</i>): jeda panjang atau pendek	- Kemampuan siswa dalam membaca - Kemampuan siswa memahami isi bacaan - Kemampuan siswa memahami hal-hal yang harus diperhatikan dalam bacaan.	Teks Bacaan

c. Penilaian Keterampilan

Indikator	Aspek Penilaian
Mementaskan bacaan	- Lafal - Intonasi - Ekspresi

Instrumen Penilaian Sikap

a. Penilaian Sikap

Nama Siswa :

NIS :

Indikator Pencapaian Kompetensi :

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

Aspek Pengamatan	Aktifitas Siswa	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
Sikap menghargai	- Saling menghargai satu sama lain		
Sikap jujur	- Jujur dengan apa yang dilakukan		
Tanggung jawab	- Bertanggung jawab dengan apa yang dilakukan		
Santun peduli	- Peduli sesama teman		
Percaya diri	- Berani tampil didepan umum		

Instrumen Penilaian Keterampilan

Nama Siswa :

NIS :

Kelas :

Indikator :

2. Mementaskan bacaan.

Aspek Penialain	Hasil Penilaian			
	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
1. Lafal				
2. Intonasi				
3. Ekspresi				
Jumlah				
Total Skor				
Nilai				

Rubrik penilaian

Lafal

Skor	Deskripsi
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

Intonasi

Skor	Deskripsi
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

Ekspresi

Skor	Deskripsi
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

Pedoman penilaian

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100$$

Medan, Juni 2023

Kepala Sekolah
SD Muhammadiyah 08 Medan,



Guru Pamong,

Ira Ramadhani, S.Pd. I.

Peneliti,

Deby Sukawati
1902090230

Lampiran 3

**LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI OBSERVASI KEMAMPUAN
MEMBACA SISWA**

Nama : Deby Sukawati

Judul Penelitian : Pengaruh Media Interaktif Berbasis Animasi Terhadap
Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 08
Medan

Validator : Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd

Petunjuk :

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia berikut makna validasi:
 1. Tidak Baik
 2. Kurang Baik
 3. Cukup Baik
 4. Sangat Baik
2. Huruf - huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
 - A.= Dapat digunakan tanpa revisi
 - B.= Dapat digunakan dengan revisi sedang
 - C.= Dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
 - D.= Tidak dapat digunakan

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4
1	Format Observasi : a. Format jelas sehingga memudahkan melakukan penelitian b. Proporsional				✓ ✓

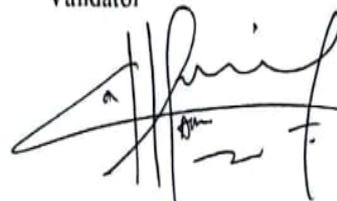
	Isi : a. Dirumuskan secara jelas dan operasional sehingga mudah diukur b. kesesuaian dengan tujuan pembelajaran c. dapat digunakan untuk mengukur kreativitas siswa				<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Bahan dan Tulisan : a. Bahasa yang digunakan baik dan benar b. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami c. Penyampaian petunjuk jelas d. Penulisan mengikuti aturan EYD				<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>

Penilaian Secara Umum

No	Pernyataan	A	B	C	D
1	Penilaian Secara umum terhadap format lembar observasi kreativitas siswa	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Medan, 07 Juni 2023

Validator



Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd

Lampiran 4

Data Observasi Sebelum Penerapan Media Interaktif Berbasis Animasi

No	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jumlah	Nilai Max	Nilai Komparasi	
1	AN	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	27	30	28,875
2	AZ	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	27	30	28,875
3	AF	3	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	28	30	29,25
4	BA	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	31	30	30,375	
5	BB	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	24	30	27,75	
6	DA	2	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	29	30	29,625	
7	DE	2	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	22	30	27	
8	FA	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	30	30,75	
9	HT	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	30	30,75	
10	HA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	33	30	31,125	
11	KH	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	28	30	28,5	
12	MT	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	30	30,75	
13	MA	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	3	2	29	30	29,625	
14	MF	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	26	30	28,5	
15	MS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	23	30	23	
16	MN	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	28	30	28,25	
17	MP	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	30	30,375	
18	MP	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	30	30,375	
19	MA	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	24	30	27,75	
20	MD	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29	30	29,625	
21	MC	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	30	30,375	
22	NS	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	30	30,75	
23	NA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	30	30,375	
24	RA	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	20	23,75	
25	RI	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	27	30	28,875	
26	SH	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	30	30,375	
27	SY	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	22	20	20,75	
28	TD	3	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	24	20	21,5	
29	WS	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29	30	29,625	
30	AN	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	24	20	21,5	
Nilai Terendah																				
Nilai Tengah																				
Nilai Tertinggi																				
Total																				
Nilai Rata-rata																				
Jumlah data peserta																				
840																				
840																				
843,375																				
230,75																				

Lampiran 5

No	Nama Siswa	Butir Aspek Yang Diamati															Jumlah	Nilai Max	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	AN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47	48	843,375
2	AZ	4	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	42	48	843,375
3	AF	4	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	50	48	843,375
4	BA	4	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	49	48	843,375
5	BA	4	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	49	48	843,375
6	DA	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	39	48	843,375	
7	DF	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	50	48	843,375	
8	FA	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	49	48	843,375	
9	HU	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	48	48	843,375	
10	JA	4	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	48	48	843,375	
11	KH	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	52	48	843,375	
12	MT	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	49	48	843,375	
13	MA	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	51	48	843,375	
14	MF	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	49	48	843,375	
15	MS	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	51	48	843,375	
16	MN	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	49	48	843,375	
17	MF	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	50	48	843,375	
18	MF	4	2	2	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	50	48	843,375	
19	MA	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	44	48	843,375	
20	MD	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	49	48	843,375	
21	MK	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	48	48	843,375	
22	NS	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	50	48	843,375	
23	NA	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	50	48	843,375	
24	RA	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	50	48	843,375	
25	RI	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	49	48	843,375	
26	SH	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	53	48	843,375	
27	SY	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	53	48	843,375	
28	TD	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	51	48	843,375	
29	WS	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	51	48	843,375	
30	AN	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	44	48	843,375	
Nilai Terendah																44			
Nilai Tengah																50			
Nilai Tertinggi																53			
Nilai Rata-rata																1440		843,375	
Total																396,75			
Jumlah data		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30				

Lampiran 6

LEMBAR OBSERVASI
KEMAMPUAN MEMBACA SISWA

Observasi terhadap Siswa

Nama Siswa : Azka Zikri Al-Fisyahri
 Sekolah : SD Muhammadiyah 08 Medan
 Kelas/Semester : II-D
 Hari/Tanggal : Jum'at 09-06-2023

Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung pada kolom deskripsi hasil pengamatan

Keterangan

- 4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Cukup
 1 : Kurang

No	Indikator	Deskriptor	Skor			
			4	3	2	1
1.	Mengenal huruf	1. Kejelasan mengenal huruf		✓		
		2. Kemampuan membedakan jenis huruf			✓	
		3. Memahami tanda aksara			✓	
2.	Mengeja	1. Perkenalan abjad satu persatu			✓	
		2. Melafalkan bunyinya				✓
		3. Tidak terbata-bata saat mengeja				✓
3.	Pelafalan merangkai susunan huruf	1. Menyuarakan huruf konsonan				✓
		2. Merangkai huruf menjadi kata-kata				✓
		3. Menghubungkan huruf-huruf menjadi kalimat			✓	
4.	Membaca Katalimat	1. Mengukur kemampuan			✓	

		membaca kalimat yang terpisah			✓
		2. Siswa mampu membaca kalimat dengan tidak terputus-putus dan tanpa mengeja			✓
		3. Dapat memahami isi kalimat			✓
5	Mengidentifikasi bunyi huruf	1. Huruf yang mirip harus mampu di sebutkan bunyinya dengan benar			✓
		2. Mampu membedakan huruf vokal dan konsonan			✓
		3. Bisa mengikuti bunyi huruf sesuai bacaan atau kalimat			✓

Medan, 09 Juni 2023

Observer



(Deby Sukawati)

Lampiran 7

**LEMBAR OBSERVASI
KEMAMPUAN MEMBACA SISWA**

Observasi terhadap Siswa

Nama Siswa M. Aditia Pratama
 Sekolah SD Muhammadiyah 08 Medan
 Kelas/Semester II-D
 Hari/Tanggal Jum'at 09-06-2023

Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung pada kolom deskripsi hasil pengamatan

Keterangan

- 4 Sangat Baik
 3 Baik
 2 Cukup
 1 Kurang

No	Indikator	Deskriptor	Skor			
			4	3	2	1
1	Mengenal huruf	1 Kejelasan mengenal huruf		✓		
		2 Kemampuan membedakan jenis huruf			✓	
		3 Memahami tanda aksara			✓	
2	Mengeja	1 Perkenalan abjad satu persatu			✓	
		2 Melafalkan bunyinya				✓
		3 Tidak terbata-bata saat mengeja				✓
3	Pelafalan merangkai susunan huruf	1 Menyuarakan huruf konsonan				✓
		2 Merangkai huruf menjadi kata-kata			✓	
		3 Menghubungkan huruf-huruf menjadi kalimat			✓	
4	Membaca Katalimat	1 Mengukur kemampuan			✓	

		membaca kalimat yang terpisah			✓
		2. Siswa mampu membaca kalimat dengan tidak terputus-putus dan tanpa mengeja			✓
		3. Dapat memahami isi kalimat			✓
5.	Mengidentifikasi bunyi huruf	1. Huruf yang mirip harus mampu di sebutkan bunyinya dengan benar			✓
		2. Mampu membedakan huruf vokal dan konsonan	✓		
		3. Bisa mengikuti bunyi huruf sesuai bacaan atau kalimat			✓

Medan, 09 Juni 2023

Observer



(Deby Sukawati)

Lampiran 8

LEMBAR OBSERVASI
KEMAMPUAN MEMBACA SISWA

Observasi terhadap Siswa

Nama Siswa Desta Azhani
 Sekolah SD Muhammadiyah 08 Medan
 Kelas Semester II-D
 Hari/Tanggal Sabtu 10-06-2023

Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung pada kolom deskripsi hasil pengamatan

Keterangan

- 4 Sangat Baik
 3 Baik
 2 Cukup
 1 Kurang

No	Indikator	Deskriptor	Skor			
			4	3	2	1
1	Mengenal huruf	4 Kejelasan mengenal huruf		✓		
		5 Kemampuan membedakan jenis huruf			✓	
		6 Memahami tanda aksara			✓	
2	Mengeja	4 Perkenalan abjad satu persatu			✓	
		5 Melafalkan bunyinya		✓		
		6 Tidak terbata-bata saat mengeja			✓	
3	Pelafalan merangkai susunan huruf	4 Menyuarakan huruf konsonan		✓		
		5 Merangkai huruf menjadi kata-kata			✓	
		6 Menghubungkan huruf-huruf menjadi kalimat			✓	

4	Membaca Katalimat	4	Mengukur kemampuan membaca kalimat yang terpisah	✓		
		5	Siswa mampu membaca kalimat dengan tidak terputus-putus dan tanpa mengeja		✓	
		6	Dapat memahami isi kalimat		✓	
5	Mengidentifikasi bunyi huruf	4	Huruf yang mirip harus mampu di sebutkan bunyinya dengan benar		✓	
		5	Mampu membedakan huruf vokal dan konsonan		✓	
		6	Bisa mengikuti bunyi huruf sesuai bacaan atau kalimat		✓	

Medan, 10 Juni 2023

Observer



(Deby Sukawati)

Lampiran 9

LEMBAR OBSERVASI
KEMAMPUAN MEMBACA SISWA

Observasi terhadap Siswa

Nama Siswa : Inara Ayudia
 Sekolah : SD Muhammadiyah 08 Medan
 Kelas/Semester : II-D
 Hari/Tanggal : Sabtu 10-06-2023

Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung pada kolom deskripsi hasil pengamatan

Keterangan:

- 4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Cukup
 1 : Kurang

No	Indikator	Deskriptor	Skor			
			4	3	2	1
1.	Mengenal huruf	7. Kejelasan mengenal huruf	✓			
		8. Kemampuan membedakan jenis huruf		✓		
		9. Memahami tanda aksara			✓	
2.	Mengeja	7. Perkenalan abjad satu persatu		✓		
		8. Melafalkan bunyinya	✓			
		9. Tidak terbata-bata saat mengeja	✓			
3.	Pelafalan merangkai susunan huruf	7. Menyuarakan huruf konsonan		✓		
		8. Merangkai huruf menjadi kata-kata	✓			
		9. Menghubungkan huruf-huruf menjadi kalimat		✓		
4.	Membaca Katalimat	7. Mengukur kemampuan		✓		

		membaca kalimat yang terpisah	✓		
		8 Siswa mampu membaca kalimat dengan tidak terputus-putus dan tanpa mengeja	✓		
		9 Dapat memahami isi kalimat	✓		
5	Mengidentifikasi bunyi huruf	7 Huruf yang mirip harus mampu di sebutkan bunyinya dengan benar	✓		
		8 Mampu membedakan huruf vokal dan konsonan	✓		
		9 Bisa mengikuti bunyi huruf sesuai bacaan atau kalimat	✓		

Medan, 10 Juni 2023

Observer



(Deby Sukawati)

Lampiran 10

Catatan Lapangan Hasil Wawancara

A. Identitas Responden

Nama : Ira Ramadhani, S Pd I.

Nip : -

B. Pertanyaan

1. Apakah ibu menggunakan media pembelajaran saat mengajar ?

Jawab : Saat pembelajaran kami menggunakan media, seperti media buku sekolah atau buku yang bergambar

2. Apakah siswa aktif dalam pembelajaran ?

Jawab : Dibeberapa mata pelajaran siswa aktif tetapi, sering siswa juga tidak fokus dalam membaca isi materi yang disampaikan

3. Apakah siswa berantusias dalam kegiatan belajar mengajar mengenai kemampuan membaca ?

Jawab : Sebagian siswa berantusias mengikuti membaca, akan tetapi ada beberapa siswa yang kurang berantusias membaca

4. Seberapa penting meningkatkan kemampuan membaca bagi siswa di sekolah dasar ini ?

Jawab : Sangatlah penting, karena dengan kemampuan membaca semua siswa akan faham apa yang di kerjakannya atau untuk di masa depan nanti

5. Apakah ibu menggunakan media interaktif berbasis animasi dalam kegiatan belajar mengajar terutama kemampuan membaca ?

Jawab : Ya saya menggunakan media, tetapi media yang ada di sekolah ini saja, seperti buku paket siswa dan buku bacaan yang telah dibeli

6. Apakah ibu menyiapkan RPP sebelum melakukan belajar mengajar ?

Jawab : Iya

7. Apakah siswa berani mengutarakan pendapat saat kemampuan membacanya kurang ?

Jawab : Tidak, karena beberapa siswa malu untuk mengutarakan kemampuan membaca mereka

8. Bagaimana cara ibu membantu siswa dalam kemampuan membacanya ?

Jawab : Saya mengajarkan kemampuan membaca dengan cara membantu mengajar saat pulang sekolah seperti les membaca

9. Apakah ada kendala atau hambatan yang ibu alami saat kegiatan pembelajaran terutama dalam kemampuan membaca siswa ?

Jawab : Pasti ada, karena siswa tidak semua kemampuan membacanya lancar, jadi susah untuk mengejar teman-teman yang lain atau saya juga harus memantau mereka dalam hal belajar apapun itu

10. Bagaimana respon siswa ketika guru mengajukan pertanyaan dalam membaca isi materi proses belajar dikelas ?

Jawab : Hanya beberapa siswa yang bisa menjawab dan ada beberapa yang tidak bisa menjawab isi materinya

Wali Kelas II-D SD Muhammadiyah 08 Medan



Ira Ramadhani, S.Pd. I.

Peneliti



Deby Sukawati

Lampiran 11

Lampiran

Hasil Uji Normalitas

a. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Statistic	Shapiro-Wilk	
		df	Sig.
pretest	.932	30	.055
posttest	.832	30	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 12

Lampiran

Hasil Uji Hipotesis (Uji T)
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	28.3000	30	3.12001	.56963
	posttest	48.8000	30	3.04450	.55585

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	30	-.048	.801

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	on	Mean	Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	- 4.4624	.8147	.3	-18.83368	25.1600	-29	.000	

Lampiran 14

Dokumentasi



(Foto bersama wali kelas II-D SD Muhammadiyah 08 Medan)



(Wawancara dengan wali kelas kelas II-D SD Muhammadiyah 08 Medan)



Menjelaskan memakai buku sebelum memakai media



Menjelaskan materi yang telah ditampilkan melalui infocus



Mengajak peserta didik maju kedepan untuk membaca dan



Dilanjut dengan quis tentang materi yant telah ditampilkan



Dilanjut Tes pembaca satu persatu peserta didik

FORM K 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Deby Sukawati
 N P M : 1902090230
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119

IPK = 3,69

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Interaktif Berbasis Animasi Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 067951	24/10/2022
	Penerapan Metode Role Playing Untuk Kemampuan Siswa Kelas V SD Negeri 067951	
	Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Sikap Nasionalisme Siswa Kelas V SD Negeri 067951	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 14 Oktober 2022

Hormat Pemohon,

Deby Sukawati

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Deby Sukawati
 NPM : 1902090230
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengaruh Media Interaktif Berbasis Animasi Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 067951"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :
 Dosen Pembimbing : Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya,
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 14 Oktober 2021
 Hormat Pemohon,

Deby Sukawati

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2406 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2022
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Deby Sukawati**
N P M : 1902090230
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Media Interaktif Berbasis Animasi Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 067951
Pembimbing : Baihaqi Siddik Lubis, **S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarasa tanggal : 21 Oktober 2023

Medan, 25 Rab'ul Awwal 1444 H
21 Oktober 2022 M



Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Deby Sukawati
 NPM : 1902090230
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Interaktif Berbasis Animasi terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 067951 Medan Denai.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
21/04-2023	Pengajuan Judul dan ACC Judul	
20/Jan-2023	Bab I Latar belakang, Rumus masalah dan Menganalisis masalah	
31/Jan-2023	Bab I tata letak penulisan, materi masih yang kurang	
16/Feb-2023	Bab II dan III Memeriksa materi yang kurang yang kurang dan Spasi	
03/Februari-2023	Bab II cek materi teori dan kerangka berpikir di bab 2	
15/Maret-2023	Bab III Materi yang kurang dan diperiksa bagus	
30/Maret-2023	ACC Proposal.	

Medan, Maret 2023

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Baihaqqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Muchtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada: Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Deby Sukawati
 NPM : 1902090230
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

**Pengaruh Media Interaktif Berbasis Animasi terhadap Kemampuan Membaca Siswa
 Kelas II SD Negeri 067951 Medan**

Menjadi:

**Pengaruh Media Interaktif Berbasis Animasi terhadap Kemampuan Membaca Siswa
 Kelas II SD Muhammadiyah 08 Medan**

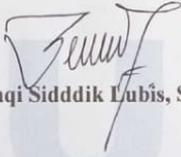
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, Juni 2023

Menyetujui

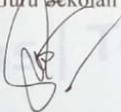
Dosen Pembimbing

Hormat Pemohon


 Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.


 Deby Sukawati

Diketahui Oleh :
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar


 Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu Tanggal 12 April 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Deby Sukawati
NPM : 1902090230
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Interaktif Berbasis Animasi terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 067951 Medan.

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Mengontri Sekolah
2.	Batasan masalah diperjelas lagi.
3.	Pada bab 2 dijelaskan terlebih dahulu tentang media pembelajaran baru kemampuan membacanya.
4.	Memasukan penjelasan animasi
5.	Masukan teori pembelajaran.
6.	Tampilkan link wawancara
7.	Buat lampiran wawancara
8.	Daftar pustaka harus pakai Mendeley.

Medan, April 2023

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.



Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
 Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Nomor : 2216 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 17 Dzulqa'dah 1444 H
 Lamp : --- 06 Juni 2023 M
 Hal : **Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 08 Medan
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

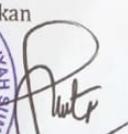
Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Deby Sukawati**
 N P M : 1902090230
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Berbasis Animasi Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 08 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Dekan

 Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd
 NIDN.004066701

Pertinggal

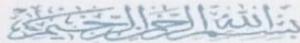




**PIMPINAN RANTING MUHAMMADIYAH BROMO
SEKOLAH UNGGULAN
SD MUHAMMADIYAH – 08**

Alamat : Jl. Bromo Gg. Santun No. 19 Kode Pos 20216 Telp. 061 – 7326713 Medan Sumatera Utara

NSS : 103076001003



NPSN : 10210571

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN RISET
No. 138/KET/V.0/AU/A/2023**

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SDS Muhammadiyah 08 Medan.
Kecamatan Medan Area. Kab/Kota Medan menerangkan bahwa :

Nama : **DEBY SUKAWATI**
NPM : 1902090230
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : **"PENGARUH MEDIA INTERATIF BERBASIS ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS II SDS MUHAMMADIYAH 08 MEDAN"**.

Mahasiswa tersebut di atas, telah melaksanakan Riset di SDS Muhammadiyah 08 Medan.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 14 Juni 2023



Deby Sukawati : Pengaruh Media Interaktif Berbasis Animasi terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II -D SD Muhammadiyah 08 Medan

ORIGINALITY REPORT

22%	21%	8%	10%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	10%
2	ojs.unm.ac.id Internet Source	1%
3	repository.uncp.ac.id Internet Source	1%
4	digilib.unila.ac.id Internet Source	1%
5	core.ac.uk Internet Source	1%
6	www.researchgate.net Internet Source	<1%
7	repositori.umsu.ac.id Internet Source	<1%
8	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1%

repository.uinjambi.ac.id

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Deby Sukawati
Jenis kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Tempat/ Tanggal Lahir : Medan, 25 Oktober 1999
Alamat asal : JL. RAWA I LR SEDAR NO. 30
No Kontak : 0823-7076-6157
Email : sukawatideby65@gmail.com

Pendidikan Format

1. SD Negeri 060804 Tahun (2006-2012)
2. MTS Nurul Islam Indonesia Baru Tahun (2012-2015)
3. SMK MMA UISU Medan Tahun (2015-2018)

4. S1 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun
(2019-2023)