



Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Pada Siswa Di MIN 3 Labuhanbatu

Raya Marcela*, Sahkholid Nasution

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

*raya0306211025@uinsu.ac.id

Abstract

The purpose of this study is to develop video-based audiovisual resources to help students become more proficient readers. In order to stimulate students' interest in learning, interactive visual and aural elements are combined in the produced media. Utilising the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) paradigm, research and development (R&D) is the research methodology used. Fourth-grade students were the subjects of the study. The study was conducted at Labuhanbatu's MIN 3. This study collected data through observation, interviews, tests, and questionnaires. Data analysis was done both quantitatively and qualitatively. On average, 82% of expert validation fell into the "very eligible" category, 90.7% of student responses fell into the "very good" category, and 85% of students' post-test results fell into the "very good" category, according to the study's findings. Consequently, it can be concluded that this video-based content is appropriate for use as a teaching tool to improve literacy in reading.

Keywords: Audio Visual Media; Media Development; Reading Literacy

Abstrak

Media audio visual berbasis video dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan menggabungkan komponen audio dan visual yang interaktif. Model pengembangan ADDIE (Analisa, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi) untuk penelitian dan pengembangan (R&D). populasi penelitian siswa kelas IV. Lokasi MIN 3 Labuhanbatu. Observasi, wawancara, angket, dan tes adalah metode dalam data penelitian. Proses penyelidikan dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menerima nilai rata-rata validasi ahli dengan 82% yang masuk dalam kategori sangat layak, nilai rata-rata respons dengan 90,7% yang masuk dalam kategori sangat baik, dan nilai rata-rata tes post-test dengan 85% yang masuk dalam kategori sangat baik. Akibatnya, dapat disimpulkan bahwa media berbasis video memiliki potensi untuk digunakan dalam pembelajaran dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca.

Kata Kunci: Media Audio Visual; Pengembangan Media; Literasi Membaca

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi suatu bangsa (Safran, 2024). Pendidikan pada dasarnya adalah suatu proses yang mendukung individu dalam mengembangkan dirinya (Nurkholidah, 2023). Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam membentuk kepribadian dan kemampuan intelektual siswa (Andina Halimsyah, 2024). Salah satu aspek mendasar pendidikan adalah pemahaman membaca, yang merupakan dasar untuk memahami berbagai jenis informasi (Mardianto, 2023). Pendidikan formal memperluas keterampilan berbahasa (Arlina, 2022). Terutama di bidang membaca dan menulis, dalam memahami pelajaran di sekolah (Sari, 2021). Alat

komunikasi yang digunakan untuk menjelaskan atau menyampaikan informasi yaitu bahasa (Rora, 2021). Bahasa memiliki peran penting dalam proses pembelajaran (Tri, 2018). Di sisi lain, peningkatan keterampilan berbahasa dapat dicapai melalui kegiatan membaca. Karena kegiatan membaca dapat mencakup empat poin keterampilan berbahasa.

Literasi membaca merupakan kemampuan dasar yang penting bagi siswa untuk memahami informasi dan mendukung pembelajaran di berbagai bidang mata pelajaran. Menurut Khairani (2024) dalam pembelajaran selalu ada permasalahan, salah satunya banyak siswa yang mengalami kesulitan membaca, baik dalam hal motivasi, minat atau pemahaman teks yang mereka baca. Terbukti dari hasil studi internasional seperti PISA (*Programme for International Student Assessment*) OECD (2019) kemampuan membaca siswa Indonesia masih memprihatinkan. Selain itu, tingkat literasi membaca di Indonesia masih menjadi perhatian serius.

Diusungnya gagasan tentang pendidikan modern tidak terlepas dari pesatnya perkembangan teknologi dan informasi. Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi sejalan dengan meningkatnya kebutuhan manusia untuk menyerap informasi dan berkomunikasi sebagaimana hakikatnya manusia sebagai makhluk sosial. Mode interaksi kehidupan sosial masyarakat pun telah mulai mengalami pergeseran dari komunikasi tatap muka menjadi komunitas maya (*cyber society*) atau komunitas seluler. Dampak dari perkembangan teknologi dan informasi yang dikhawatirkan beberapa kalangan adalah melemahnya budaya menyimak informasi melalui membaca.

Kekhawatiran terhadap rendahnya budaya membaca akibat dampak perkembangan era seperti ini bukanlah sesuatu yang berlebihan mengingat semakin mudah dan murah fasilitas yang ditawarkan kecanggihan internet untuk melebur batas ruang dan waktu memungkinkan pemerolehan informasi melalui multirepresentasi. Namun kecenderungan yang terjadi sebagai dampak terbukanya akses informasi justru semakin meningkatkan rasa ingin tahu dan minat membaca. Menurut OECD (2019) orang Indonesia kurang berminat pada membaca. Indeks minat baca hanya 0,001%. Artinya, dari setiap 1.000 orang Indonesia, hanya satu orang yang gemar membaca.

Pada tahun 2024, tingkat kegemaran membaca di Indonesia mencapai 71,30 yang masuk dalam kategori sedang. Nilai ini merupakan peningkatan dari tahun sebelumnya yaitu 66,70 (Warsito, 2023). Pembelajaran yang sekarang masih sering digunakan pada masa pandemi yaitu pembelajaran elektronik atau e-pembelajaran. Hal ini memungkinkan interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik secara *online*. Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.

Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Pengembangan media audio visual berbasis video sangat penting untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa. Penggunaan media ini membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, membuat siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran membaca. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Nurdiana, 2024).

Media merupakan salah satu bentuk pendukung yang membantu siswa untuk lebih memahami pelajaran yang disampaikan guru (Fitriyani, 2022). Media audio visual berbasis video dapat menjadi solusi inovatif untuk tantangan ini. Media ini dapat menggabungkan visual, suara, dan cerita interaktif, sehingga meningkatkan minat siswa dalam belajar. Video juga dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih dinamis, menarik, dan relevan, membantu siswa lebih memahami teks. Ketidakjelasan

materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media Sapri (2019) sehingga peserta siswa dapat lebih cepat dalam memahami materi pelajaran (Husein, 2017). Media audio visual berbasis video merupakan alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan bantuan media ini, keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis siswa dapat ditingkatkan.

Video yang menarik dan relevan dapat menarik perhatian siswa dan memperdalam pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Media video dalam proses pembelajaran yang dibahas dalam penelitian Sari (2021) cenderung berfokus pada tujuan pendidikan yang jelas dan terstruktur untuk meningkatkan pemahaman membaca. Sebuah penelitian Mardiana (2018) menunjukkan bahwa video yang menggabungkan teks, gambar, dan audio dapat meningkatkan minat siswa dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengenali huruf dan membaca kata-kata sederhana.

Lebih lanjut, penelitian Purnama (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berdampak besar pada minat dan kemampuan membaca siswa. Fokus penelitian ini lebih pada pemahaman teks dan konteks bacaan. Penggunaan media audio visual berbasis *capcut* membedakan mereka dari media audio visual berbasis *capcut* lainnya, karena yang pertama memungkinkan kreativitas dan interaktivitas dalam pembuatan dan penyampaian video, dan yang kedua memungkinkan pengeditan dan penyesuaian video yang lebih bebas, yang memungkinkan pembuatan video yang lebih dinamis dan menarik.

Peneliti menggunakan aplikasi *Capcut*, yang berbeda dengan Powtoon dalam penelitian sebelumnya. *Capcut* adalah aplikasi yang digunakan untuk mengedit video dengan menambahkan musik, gambar, teks, dan berbagai efek lainnya. Aplikasi ini sering digunakan untuk membuat video yang lebih dinamis dan menarik, terutama untuk media sosial. Keunggulan *Capcut* mencakup fitur lengkap seperti menambahkan musik, gambar, menggabungkan video, memotong video, dan masih banyak lagi. Setelah diunduh, aplikasi ini mudah digunakan dan dapat digunakan dari perangkat seluler Anda tanpa koneksi internet (Ramadhan, 2023).

Untuk mengedit video pembelajaran, *capcut* dapat digunakan untuk menggabungkan elemen multimedia seperti musik dan video. Ini membuat pelajaran lebih menarik bagi siswa dan tidak membosankan. Oleh karena itu, cara terbaik untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa adalah dengan membuat media audio visual berbasis video, terutama di era internet saat ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media audio visual berbasis video dengan tujuan meningkatkan kemampuan membaca siswa di MIN 3 Labuhanbatu. Hakikat Media Audio Visual dalam Pembelajaran Media harus ada dalam proses pembelajaran.

Media dapat berfungsi sebagai perantara dan membuat materi yang disampaikan kurang jelas lebih mudah dipahami siswa. Media berasal dari kata Latin *medius*, yang berarti perantara, mediator, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, *medium* merujuk pada perantara atau penyampai pesan dari pengirim ke penerima (Arsyad, 2016). Menurut Hamdan (2019) Media audio visual adalah gabungan antara media audio visual dan media pendengaran. Presentasi audio visual memberikan presentasi yang menarik dengan materi pembelajaran yang lengkap, yang paling cocok untuk siswa.

Sanjaya (2010) berpendapat bahwa media audio visual adalah media yang menyediakan elemen gambar dan suara yang dapat diakses melalui lima indera, seperti gambar audio, film, dan rekaman video. Pada penelitian yang dilakukan oleh Febliza & Afdal (2015) menyatakan bahwa pembelajaran melalui media audio visual adalah salah satu cara untuk belajar materi yang melibatkan penglihatan dan pendengaran. Guru harus mengubah cara mereka mengajar karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Mereka harus beralih dari pendekatan konvensional menuju pendekatan modern yang

menggunakan teknologi untuk membuat belajar menarik, memotivasi, dan berkualitas (Nasution, 2012; Anggraeni, 2018). Agar media benar-benar mendukung pembelajaran siswa, pemilihan media harus dilakukan dengan teliti. Meskipun ada beberapa topik yang tidak cocok untuk media, kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi telah menghasilkan berbagai jenis media yang menyenangkan dan membantu siswa belajar (Yus & Saragih, 2023).

Keterbaruan penelitian ini adalah peneliti meneliti objek yang berbeda, peneliti mengkaji tentang bagaimana peran aplikasi *capcut* dalam pembelajaran media audio visual. Literasi membaca adalah proses yang mencakup pembelajaran membaca dari tingkat awal hingga tingkat lanjut dengan tujuan meningkatkan kemampuan siswa untuk membaca. Literasi membaca didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan bahasa dan karya yang dapat diinterpretasikan melalui berbagai proses, seperti membaca, menulis, berbicara, mendengar, menyajikan, melihat, dan berpikir secara logis tentang berbagai hal.

Akibatnya, pembaca harus belajar dan berbagi pengetahuan mereka agar bermanfaat bagi orang lain. Menurut pendapat Abidin (2017) Literasi membantu individu atau kelompok bersatu dan memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dan berkembang dalam masyarakat. Oleh karena itu, sesuai dengan penjelasan Dadang et al., (2021) Literasi membaca sangat penting untuk mencapai tujuan, seperti menilai dan menerapkan kemampuan individu dalam proses belajar serta menyampaikan informasi tersurat maupun tersirat.

Media Berbasis Video dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa dapat meningkatkan minat baca mereka sebagai hasil dari video pembelajaran yang diberikan. Motivasi dan keinginan siswa untuk terus mempelajari materi tersebut setelah menonton video tersebut adalah beberapa hasil dari ini. Siswa merasakan rasa bahagia setelah mempelajari topik ini. Video edukasi dalam hal ini juga merangsang minat membaca siswa, karena informasi yang diperoleh lebih beragam dan mudah diambil, berbeda dengan materi buku teks yang hanya berisi materi didaktik. Selain itu, hal ini segera mendorong siswa untuk membaca ulang buku teks terkait topik yang disediakan dalam video, karena mereka senang dan tertarik dengan materi tersebut.

Dengan kata lain, dibandingkan dengan konten buku teks yang seringkali kurang menarik, pembelajaran literasi digital berbasis video dapat meningkatkan motivasi siswa untuk menikmati membaca. Siswa dapat diajarkan materi pembelajaran melalui video pendidikan, yang lebih dinamis dan interaktif. Materi untuk dipelajari menurut penelitian sebelumnya, guru juga harus bertanggung jawab untuk membuat proses pembelajaran yang lebih kreatif dan imajinatif untuk mendorong siswa mereka untuk belajar lebih efektif. Salah satu faktor yang menghambat kemampuan membaca siswa adalah televisi dan perangkat elektronik.

Alat-alat ini dapat menyebabkan anak berperilaku lebih individualistis, yang pada gilirannya membuat mereka lupa berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan mereka (Simamora, 2016). Hal ini dapat mengurangi jumlah waktu yang mereka habiskan untuk membaca dan memperoleh pengetahuan dari buku. Ketika anak-anak terlalu tertumpu pada perangkat elektronik, mereka menjadi tidak terlibat dengan orang lain dan lebih mungkin tidak berbicara tentang apa yang mereka baca. Anak-anak memperluas pemahaman dan analisis teks melalui diskusi dan interaksi sosial.

Hampir semua siswa mengetahui dan pernah menggunakan televisi dan perangkat lainnya, baik milik orang tua maupun mereka sendiri. Ini adalah salah satu masalah yang kita hadapi di era saat ini. Gadget dapat mempengaruhi kemampuan anak untuk berinteraksi secara sosial (Pebriana, 2017). Alat ini memungkinkan Anda mengakses berbagai jenis konten digital, termasuk yang tidak sesuai atau tidak aman untuk anak-

anak. Pengalaman berlebihan dengan konten yang tidak mendorong literasi, seperti video game, media sosial, atau video yang tidak memiliki nilai pendidikan, dapat mengganggu kemampuan dalam membaca dan menulis seseorang. Kecerdasan anak-anak kurang motivasi dan minat juga merupakan faktor yang menghambat kemampuan membaca siswa. Karena tidak dapat bermain dengan teman saat istirahat, siswa menjadi bosan dan tidak tertarik jika harus meluangkan waktu lebih banyak untuk belajar membaca.

Karena mereka memperhatikan siswa lain, guru menghadapi kesulitan ketika mengajar membaca di kelas. Akibatnya, mereka tidak dapat mencurahkan perhatian dan bimbingan mereka kepada siswa yang mengalami kesulitan belajar membaca. Seseorang cenderung mencurahkan waktu dan tenaganya untuk kegiatan lain yang dianggap lebih menarik ketika mereka tidak tertarik atau tidak termotivasi untuk membaca. Kurangnya perhatian orang tua dapat memotivasi siswa untuk belajar. Orang tua yang memperhatikan kemampuan membaca anak-anaknya dapat secara aktif mendorong minat dan kecintaan mereka terhadap membaca. Orang tua yang peduli dengan kemampuan membaca anak-anaknya berusaha memberikan akses terhadap berbagai jenis buku dan materi.

Mereka juga dapat membacakan buku cerita kepada anak-anaknya secara teratur, menunjukkan kegembiraan dan antusiasme saat membaca, dan menjadi contoh bagi mereka yang senang membaca. Hal ini dapat membantu anak-anak melihat membaca sebagai kegiatan yang menyenangkan dan bermanfaat. Membaca disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca dan pembiasaan membaca yang dilakukan secara teratur akan membawa hasil yang signifikan. Strategi membaca bersama-sama sebelum dan sesudah pembelajaran dapat digunakan oleh guru. Guru dapat mengatur jadwal kunjungan perpustakaan untuk siswa. Mereka juga dapat membuat suasana perpustakaan bersih dan nyaman sehingga siswa merasa betah saat berkunjung.

Panduan khusus untuk guru menawarkan instruksi khusus untuk siswa yang belum mahir membaca dengan memberi mereka waktu ekstra di luar kelas. Ini sesuai dengan studi Hidayat (2018) yang menunjukkan bahwa upaya dilakukan untuk memaksimalkan waktu membaca siswa di luar kegiatan belajar dan memberikan tugas untuk dibaca, dibahas, dan dipikirkan secara berkala untuk mendapatkan informasi tambahan. Penggunaan teknologi video dan media video animasi, cerita interaktif, dan video instruksional adalah beberapa contoh media berbasis video yang dapat digunakan untuk meningkatkan kelancaran membaca siswa dan meningkatkan pemahaman dan keterampilan membaca mereka.

Metode

Penelitian ini menggunakan data kualitatif, yang dianalisis melalui observasi, hasil wawancara, dan dokumentasi data kuantitatif selama proses pengembangan media, seperti uji validitas, uji efektivitas produk, dan analisis skor angket. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas IV dengan membuat produk media audio visual berbasis video. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dan merupakan model sistematis dalam pengembangan produk pendidikan. Model ini memungkinkan pengembang untuk merancang, menguji, dan menyempurnakan produk berulang kali untuk mendapatkan hasil terbaik. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi kelayakan media dari segi tampilan, materi, dan kemudahan penggunaan. Uji coba lapangan dilakukan pada kelompok yang lebih besar dari siswa kelas IV di sekolah yang sama. Sampel dipilih secara random dari

populasi siswa kelas IV, dan data dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test* literasi membaca, observasi aktivitas siswa selama pembelajaran, dan kuesioner yang dirancang untuk mengevaluasi reaksi siswa terhadap media. Didasarkan pada informasi yang diperoleh dari uji coba lapangan dan uji coba terbatas, produk diubah berdasarkan masukan yang diberikan oleh siswa, guru, dan ahli. Masukan ini dikumpulkan melalui analisis data kuesioner, wawancara, dan percakapan dengan ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Perubahan tersebut mencakup penyesuaian tampilan visual produk, penyusunan ulang materi agar lebih menarik, dan penyesuaian durasi video untuk memenuhi kebutuhan siswa.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian tentang pengembangan media audio visual berbasis video untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di MIN 3 Labuhanbatu. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan protokol untuk metode yang digunakan oleh Maribe (2009) seperti pendekatan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, evaluasi). Berikut adalah hasil dari pengembangan media audio visual berbasis video berdasarkan ADDIE analisis. Analisis adalah langkah pertama sebelum menentukan produk yang akan dikembangkan.

Peneliti memeriksa materi, kurikulum kebutuhan. Analisis kebutuhan media pembelajaran yang digunakan siswa MIN 3 Labuhanbatu kelas IV untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka dilakukan. Hasil dari observasi dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa siswa masih perlu meningkatkan kemampuan membaca mereka, terutama karena kurangnya minat mereka dalam membaca dan kekurangan media pembelajaran yang menarik. Media konvensional, seperti buku cetak, masih digunakan. Ini memberikan dasar untuk pengembangan media audio visual berbasis video.

Setelah itu, analisis kurikulum dilakukan berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum yang digunakan, dan analisis materi dilakukan. Analisis materi dilakukan untuk memastikan bahwa materi di media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi. *Design* dilakukan dengan merancang media audio visual berbasis video pembelajaran yang mengandung teks, gambar, animasi, dan suara yang menarik bagi siswa SD. Media dirancang untuk sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia SD dengan mempertimbangkan ukuran *font*, warna, durasi, dan isi materi bacaan yang sederhana dan relevan.

Sebelumnya, tujuan pembelajaran dan penyusunan materi pembelajaran juga dirancang membuat angket validasi ahli dan angket respons siswa dan guru selain membuat tes atau soal evaluasi. Mengembangkan desain menjadi tampilan nyata adalah tujuan dari tahap ini. Produk dibuat menjadi produk yang dapat digunakan pada tahap pengembangan. Setelah produk dirancang dan dibuat, proses pembuatan media, validasi ahli, dan revisi dilakukan. Selanjutnya datang tahap validasi ahli, yang terdiri dari validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli bahasa, yang masing-masing dilakukan oleh satu orang. Setelah dihitung secara keseluruhan, 83% dari ahli materi menerima nilai yang masuk dalam kategori sangat layak.

Tabel 1. Data Penilaian Ahli Materi

Validator	Pertanyaan	Persentase %	Kategori
Ahli materi	9	83%	Sangat layak

Kedua, peneliti memberikan validasi ahli media kepada satu validator terpilih. Hasilnya menunjukkan 89% validasi penilaian ahli media, yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.

Tabel 2. Data Penilaian Ahli Media

Validator	Pertanyaan	Persentase %	Kategori
Ahli media	9	89%	Sangat layak

Ketiga, validasi ahli bahasa. Setelah menghitung 75% dari evaluasi ahli bahasa, nilainya dikategorikan sebagai Layak.

Tabel 3. Data Penilaian Ahli Bahasa

Validator	Pertanyaan	Persentase %	Kategori
Ahli bahasa	8	75%	Layak

Hasil validasi materi, media, dan bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak diterapkan dalam pembelajaran literasi membaca di kelas IV karena persentase yang dihasilkan dari responden menyatakan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan. Jika responden memberi tanggapan dan umpan balik yang baik serta menyenangkan maka *system* pembelajaran yang terlaksana telah mendapat hasil yang optimal. Hasil validasi materi diperoleh kelayakan sebesar 83%, validasi media diperoleh kelayakan sebesar 89%, dan validasi bahasa diperoleh kelayakan sebesar 75%. Dengan rerata uji kelayakan 82,3%, media pembelajaran ini termasuk dalam kategori Sangat Layak.

Tabel 4. Rerata Skor Validasi

Validator	Persentase (%)	Kategori
Ahli materi	83%	Sangat layak
Ahli media	89%	Sangat layak
Ahli bahasa	75%	Layak
Rata-rata skor	82%	Sangat layak

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran digital berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa MIN 3 Labuhan Batu Penggunaan aplikasi interaktif, video edukasi, memberikan dampak positif, yang tercermin dari meningkatnya keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran. Banyak siswa yang sebelumnya kurang aktif menjadi lebih bersemangat dan antusias mengikuti pelajaran, baik secara individu maupun dalam kelompok.

Hal ini sejalan dengan pernyataan Mayer (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi yang dipelajari. Selanjutnya, perhatian dan fokus siswa terhadap materi pelajaran juga meningkat setelah penggunaan media digital. Pembelajaran yang disajikan dalam bentuk visual yang menarik dan interaktif lebih mampu menjaga perhatian siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Clark & Mayer (2019) juga mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa media digital yang efektif dapat membantu proses kognitif siswa, sehingga memperbaiki kualitas pembelajaran dan meningkatkan fokus mereka terhadap informasi yang disajikan.

Selain itu, respon emosional siswa menunjukkan bahwa media digital memiliki potensi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Siswa tampak lebih senang dan bersemangat selama pembelajaran berlangsung, yang mendukung pandangan Prensky (2001) bahwa teknologi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi intrinsik siswa dalam proses belajar. Keterlibatan emosional ini menjadi faktor penting dalam mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Terakhir, dalam hal partisipasi siswa, baik secara individu maupun kelompok, media digital mendorong siswa untuk lebih berkolaborasi. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif dalam berdiskusi dan saling berbagi pemahaman dengan teman sekelas. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital tidak hanya meningkatkan motivasi individu, tetapi juga mendorong pembelajaran

berbasis kolaborasi. Interaksi sosial dalam pembelajaran dapat merangsang perkembangan kognitif siswa, yang tercermin dalam peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi.

1. Peningkatan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Digital

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan media pembelajaran digital, seperti aplikasi pembelajaran interaktif dan animasi edukatif, telah berhasil meningkatkan keterlibatan siswa MIN 3 Labuhan Batu Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam berpartisipasi, baik dalam menjawab soal maupun berinteraksi dengan materi yang disajikan. Hal ini sejalan dengan pandangan Schunk et al., (2019) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat merangsang keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dengan memungkinkan mereka untuk berinteraksi secara aktif dengan materi. Selain itu, Mayer (2020) berpendapat bahwa penggunaan media digital meningkatkan keterlibatan kognitif, karena kombinasi elemen-elemen visual dan auditori yang digunakan dalam pembelajaran digital memfasilitasi pemahaman dan pengolahan informasi secara lebih efektif. Dalam konteks ini, penggunaan aplikasi interaktif terbukti mampu membuat siswa lebih aktif dan terlibat secara kognitif dalam proses pembelajaran.

2. Fokus Dan Perhatian Siswa Yang Meningkat Dengan Media Digital

Pengamatan selama proses pembelajaran juga menunjukkan bahwa perhatian dan fokus siswa meningkat saat menggunakan media digital. Siswa terlihat lebih tertarik dan dapat mempertahankan perhatian mereka lebih lama ketika materi disajikan dalam bentuk video atau animasi. Menurut teori kognitif multimedia yang diajukan oleh Mayer (2020) penggunaan berbagai elemen media yang saling melengkapi, seperti teks, gambar, dan suara, dapat meningkatkan perhatian siswa dengan meminimalkan beban kognitif dan memudahkan pemahaman materi. Dengan demikian, siswa dapat lebih fokus pada konten yang disampaikan, yang terbukti dalam pengamatan ini ketika mereka menunjukkan minat yang lebih besar pada materi yang ditampilkan dalam bentuk visual dan auditori. Hal ini juga didukung oleh penelitian Moreno & Mayer (2020) yang menunjukkan bahwa elemen-elemen multimedia yang terintegrasi dengan baik dapat mengurangi gangguan yang tidak perlu, meningkatkan konsentrasi siswa terhadap materi yang diberikan.

3. Respon Emosional Positif Dari Siswa

Hasil observasi mengindikasikan bahwa siswa menunjukkan respon emosional yang positif saat terlibat dalam pembelajaran dengan media digital. Mereka terlihat senang dan puas setelah menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, serta menunjukkan ekspresi antusiasme selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori kecerdasan emosional yang dikemukakan oleh Goleman (2020) yang menjelaskan bahwa emosi positif dapat memperkuat motivasi belajar dan mendorong siswa untuk lebih terbuka dalam menerima materi. Keberhasilan yang mereka rasakan saat menggunakan media digital memberi mereka rasa pencapaian yang mendalam, yang mengarah pada motivasi intrinsik untuk terus belajar. Selain itu, Ryan & Deci (2020) menyatakan bahwa pemenuhan kebutuhan psikologis siswa, seperti kompetensi dan otonomi, melalui pengalaman belajar yang positif dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat dan berkomitmen dalam proses belajar.

4. Partisipasi Individu Dan Kolaborasi Kelompok

Hasil Observasi juga menunjukkan bahwa media digital tidak hanya meningkatkan partisipasi individu siswa, tetapi juga mendorong interaksi kolaboratif dalam kelompok. Siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk berdiskusi dan

menyelesaikan tugas yang diberikan, yang memperkaya pemahaman mereka terhadap materi. Menurut Vygotsky (2020) dalam teorinya mengenai pembelajaran sosial berpendapat bahwa interaksi antar siswa dalam pembelajaran kolaboratif memperkaya proses kognitif mereka. Kerja sama ini memungkinkan siswa untuk saling bertukar pemahaman dan membantu satu sama lain dalam memahami materi.

Selain itu, Piaget (2020) menekankan bahwa kolaborasi dalam konteks konstruktivis mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Dalam hal ini, siswa tidak hanya terlibat dalam pemahaman individu, tetapi juga mengembangkan kemampuan mereka untuk bekerja dalam kelompok dan berkontribusi secara aktif dalam penyelesaian masalah. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital memiliki dampak positif yang signifikan terhadap keterlibatan, perhatian, respon emosional, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Media digital terbukti tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk belajar secara aktif melalui interaksi dengan materi dan teman sekelas. Ini sejalan dengan berbagai teori pembelajaran yang menunjukkan bahwa media yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, serta mendukung pengembangan kemampuan kognitif dan sosial mereka (Schunk et al., 2020).

5. Implementation

Setelah proses validasi dan revisi selesai, tahap implementasi, yang juga dikenal sebagai media diuji cobakan di lapangan, dimulai.

- a. Uji coba produk dilakukan di MIN 3 Labuhanbatu dengan sampel kelas IV yang terdiri dari 27 siswa, dan dilakukan dengan mempersiapkan guru dan siswa sehingga tercipta kondisi yang mirip dengan pembelajaran umum. Terlebih dahulu, uji coba dilakukan dengan menyiapkan perangkat yang mendukung pemanfaatan media ini. Kegiatan implementasi dilakukan selama dua kali pertemuan. Siswa menjalani tes pra-ujian selama sesi pertama untuk mengevaluasi kemampuan awal mereka dalam literasi membaca, terutama dalam hal pemahaman isi bacaan. *Pretest* terdiri dari soal esai yang didasarkan pada teks cerita. Pada sesi kedua, siswa belajar menggunakan media video yang telah dibuat sebelumnya. Laptop yang digunakan untuk menayangkan video. Guru membantu siswa menonton. Setelah kegiatan pembelajaran, siswa akan diberikan *posttest* dengan tipe soal serupa untuk mengukur perkembangan kemampuan literasi membaca.
- b. *Evaluation*, untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan terkait dengan proses serta hasil dalam pembelajaran. Pada model ADDIE, tahap evaluasi terdiri dari tahap evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif melibatkan validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, yang memberikan masukan terhadap media video yang dikembangkan. Hasil validasi ini menentukan revisi produk. Setelah revisi lanjutan, evaluasi sumatif dilakukan melalui uji coba lapangan dengan membandingkan hasil tes literasi membaca sebelum dan sesudah penggunaan media. Adapun hasil uji tes sebelum menggunakan media sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji *Pretest*

N (Sampel)	X (Rata-rata)	Maksimal	Minimal
27	54	75	40

Secara keseluruhan, nilai hasil pretest diperoleh 54%, dengan kategori cukup layak dengan nilai tertinggi 75 dan terendah 40. Hal ini disebabkan oleh dua faktor. Pertama, peserta didik tidak memiliki kemampuan membaca yang cukup untuk menjawab pertanyaan, meskipun jawabannya ada pada tes yang dibaca. Kedua faktor ini

menyebabkan perlunya peningkatan literasi membaca melalui penggunaan media. Adapun hasil uji sesudah menggunakan media adalah:

Tabel 6. Hasil Uji *Posttest*

N (Sampel)	X (Rata-rata)	Maksimal	Minimal
27	85	90	70

Nilai keseluruhan *posttest*nya adalah 85 persen, dengan nilai tertinggi 90 dan terendah 70. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa materi yang diajarkan melalui media pembelajaran berbasis video mudah dipahami oleh siswa. Setelah uji coba, angket diberikan kepada peserta didik untuk menilai pemahaman mereka melalui media berbasis video. Peneliti menggunakan temuan responden untuk mendapatkan informasi. Responden siswa terhadap media berbasis video adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Data Hasil Respons Peserta Didik

Skor	106
Persentase	90,7 %
Keterangan	Sangat layak

Berdasarkan tabel tersebut, hasil angket respons peserta didik menunjukkan respons yang positif dengan nilai akumulasi 106 dari skor maksimal 108 dan nilai persentase 90,7%, yang menempatkan perolehan ini dalam kategori "Sangat baik". Hasil angket respons guru juga menunjukkan hasil yang sama:

Tabel 8. Data Hasil Respon Guru

Skor	36
Persentase	90%
Keterangan	Sangat layak

Uji coba produk media berbasis video yang dilakukan peneliti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa, seperti yang ditunjukkan oleh tabel di atas, karena angket respons guru menerima nilai 90% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Proses pengembangan media berbasis video ini harus dimulai dengan menganalisis kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran, serta karakteristik peserta didik Sadiman (2018) mengatakan beberapa langkah perlu diperhatikan guna membuat media pembelajaran.

- a. Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- b. Membuat tujuan instruksional
- c. Membuat materi yang mendukung tujuan tersebut
- d. Membuat alat pengukur keberhasilan
- e. Membuat naskah media.
- f. Tes dan revisi.

Proses pengembangannya terdiri dari beberapa tahapan tahap analisis, di mana kebutuhan, kurikulum, dan materi dianalisis tahap desain, di mana desain produk dirancang dengan menggunakan *capcut* dan tahap pengembangan, di mana ide-ide dibuat untuk media pembelajaran. Aplikasi media berbasis dilakukan dengan laptop. Peneliti dapat melihat secara langsung bagaimana siswa terlibat secara penuh dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media berbasis video selama uji coba produk. Antusiasme siswa terlihat sejak peneliti menyiapkan media dengan laptop mereka dan setelah simulasi dimulai, siswa sangat tertarik untuk mendengarkan materi yang diputar dalam video.

Hal ini bertentangan dengan pendapat yang dibangun oleh Yudianto (2017) menjelaskan manfaat media video dalam pembelajaran, yaitu (1) memberi pengalaman belajar yang tidak terduga, (2) membuat hal-hal yang pada awalnya tidak mungkin dilihat menjadi nyata dan (3) memberikan presentasi studi kasus tentang masalah nyata yang dapat memicu diskusi siswa. Media pembelajaran video ini bertujuan guna meningkatkan literasi membaca dalam menyampaikan kisah dalam bentuk tulisan dan lisan (Khairani,

Ayu & Ginting, 2024). Hasil validasi ahli dan reaksi siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dapat menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis video ini berhasil dan berguna.

Uji validasi ahli materi memperoleh rata-rata nilai persentase sebesar 83% yang masuk dalam kategori sangat layak, uji validasi ahli media memperoleh rata-rata nilai persentase sebesar 89% yang masuk dalam kategori sangat layak, dan uji validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata nilai persentase sebesar 75% yang masuk dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan, total nilai persentase dari ketiga uji validasi ini adalah 82% yang masuk dalam kategori sangat layak (Khairani, Ayu & Ginting, 2024). Dengan menggunakan *capcut*, pembuatan media pembelajaran dapat menjadi lebih mudah bagi guru untuk menyampaikan materi yang ingin disampaikan.

Selain itu, menampilkan gambar terkait materi membuat siswa lebih cepat memahami materi dan tidak lagi terheran-heran dengan apa yang dijelaskan oleh guru. Proses media pembelajaran *capcut* juga tidak terlalu sulit karena hanya menggunakan Android (Khairani, Ayu & Ginting, 2024). Selain itu, dapat dilihat seberapa baik media pembelajaran video digunakan oleh siswa dan pendidik. Produk diujicobakan pada siswa di kelas IV di MIN 3 Labuhanbatu setelah validasi dan revisi berdasarkan saran, komentar, dan kritik perbaikan dari seluruh tim ahli. Hasil angket respons peserta didik juga memperoleh persentase sebesar 90,7%, yang juga masuk dalam kategori Sangat baik (Khairani, Ayu & Ginting, 2024).

Dengan mempertimbangkan kedua hasil perolehan tersebut, dapat disimpulkan bahwa alat pembelajaran berbasis video ini dianggap layak untuk digunakan pada siswa sebagaimana pendapat mereka Sugiono (2019) yang menjelaskan bahwa kriteria kelayakan uji ahli adalah persentase antara 81 dan 100 persen, yang dapat dianggap sangat baik karena peserta didik aktif menjawab pertanyaan. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan rasa ingin tahu mereka, dan membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar.

Kesimpulan

Untuk meningkatkan literasi membaca peserta didik, penelitian ini menggunakan media berbasis video. Hasil validasi ahli dan respons terhadap media pembelajaran menunjukkan bahwa media video pembelajaran ini efektif dan berguna. Uji validasi ahli materi memperoleh rata-rata nilai persentase sebesar 83% yang masuk dalam kategori sangat layak, uji validasi ahli media memperoleh rata-rata nilai persentase sebesar 89% yang masuk dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan, total nilai persentase dari ketiga uji validasi ini adalah 82% yang masuk dalam kategori sangat layak. Media pembelajaran dalam bentuk audio visual menunjang kegiatan pembelajaran, mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran materi sistem dan dinamikasi demokrasi konstitusi diindonesia. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi, keinginan dan minat yang baru, serta rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Daftar Pustaka

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2017). *Pembelajaran Literasi Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arlina, A., Muliyani, T., Syuhada, Q. D., Sinuraya, N. C. B., & Harahap, M. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran PAI UIN Sumatera Utara pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Educational Management and Strategy*, 1(2), 133-139.

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Denpasar: Rajawali Press.
- Dadang, S., Anshori, S., & Damaianti, V. S. (2021). *Literasi dan Pendidikan Literasi*.
- Febliza, A., & Afdal, Z. (2015). *Media Pembelajaran Dan Teknologi Informasi Komunikasi*. Pekanbaru: Adefa Grafika.
- Fitriyani, N. A. (2022). Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Andorid pada Materi Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian untuk Pembelajaran di Kelas III Sekolah Dasar. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 2(1), 1-12.
- Hamdan. (2019). Pelatihan dan Pendampingan dan Pemanfaatan Media Audia-Visual Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah Berbasis pada Konservasi Kearifan Lokal Bagi MGMP Sejarah Kabupaten banjarnegara. *Panjar*, 1, 131-140.
- Husein, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12-27.
- Hidayat, M. H. (2018). Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar. *Pendidikan*, 3, 810-817.
- Khairani, C. S. B., Ayu, M. A., & Ginting, S. N. (2024). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Arab Siswa MTs Ira Medan. *Indo-MathEdu Intellectuals*, 6, 8007-8018.
- Kusumawati, T. I. (2018). Peranan Bahasa Indonesia Dalam Era Globaisasi. *Jurnal Nizhamiyah*, 8(2), 69.
- Lawotan, Y. E., Lembang, M. M., & Hero, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kantong Doraemon dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Kelas III SDI Belang. *Journal on Education*, 5(3), 6483-6491.
- Mardiana, A. (2018). Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca pada Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 3, 34-44.
- Mardianto, M., & Nasution, M. I. P. (2023). Mengoptimalkan Pengenalan Literasi Pada Anak Sejak Usia Dini: Menumbuhkan Keterampilan Membaca Dan Menulis. *Jurnal Raudhah*, 11(1).
- Maribe, B. R. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Berlin: Springer.
- Nasution, S. (2012). Metode Konvensional Dan Inkonvensional Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 12(2), 259-271.
- Nasution, S., Asari, H., Al-Rasyid, H., Dalimunthe, R. A., & Rahman, A. (2024). Learning Arabic Language Sciences Based on Technology in Traditional Islamic Boarding Schools in Indonesia. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 77-102.
- Putri, A., Rambe, R. N., Nuraini, I., Lilis, Lubis, P. R., & Wirdayani, R. (2023). Upaya Peningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris (JUPENSI)*, 3(2), 51-62.
- Purba, A. R. A., Siregar, N., & Wandini, R. R. (2024). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Penjumlahan Dua Angka Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 1-24.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal pendidikan anak usia dini*, 1(1), 1-11.
- Purnama, A. M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Minat dan Kemampuan Membaca Siswa Kelas III di UPTD SD Negeri Pendabah 1 Kamal. *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 3(2), 98-110.
- Rambe, A. H., Fitrah, F., Fadli, M. K., & Mauliza, S. (2024). Peran Guru dalam Meningkatkan Literasi Bahasa Indonesia di Sekolah MIN 4 Medan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1527-1532.

- Ramadhan, M. I. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 2. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(1), 195-202.
- Sole, F. B., & Anggraeni, B. F. S. (2018). Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 21. *E-Saintika*, 2(1), 10-18.
- Sadiman, A. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Denpasar: Rajawali Press.
- Safran, S., Hutapea, P. R., Puspita, A. D., & Maghrifah, N. (2024). Analisis Persiapan Guru Dalam Perencanaan Pembelajaran. *Bhinneka Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa*, 2(1), 166-172
- Sapri, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak. *Jurnal Raudhah*, 7(1).
- Sari, N. (2021). Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar Pentingnya Keterampilan Membaca dan Menulis. *Pendidikan Sekolah Dasar*, 8.
- Simamora, A. (2016). Persepsi Orangtua terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar. *Jurnal Kultur Demokrasi (JKD)*, 4(6).
- Sugiyono, D. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wandini, R. R., Maghfirah, S., & Hasibuan, A. T. (2021). Analisis Desain Pembelajaran Pkn Di Sd/Mi Kelas Tinggi. *Magistra: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 12(1), 59-72.
- Warsito, B., Muharam, H., Hakim, A. R., Fatmawati, E., & Prasetyawan, Y. Y. (2023). Dinamika Literasi Masyarakat Salatiga: Perbandingan Indeks Pembangunan Literasi dan Indeks Literasi 2022. *Media Pustakawan*, 30(1), 93-105.
- Yudianto, A. (2017). *Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran*.
- Yus, A. A., & Saragih, C. P. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2).