

Application of Word Animation Media in Improving Reading Ability in Elementary School Students

[Penerapan Media Animasi Kata Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Sekolah Dasar]



Akhmad Bayu Adi Priyanto¹⁾, Akhtim Wahyuni²⁾

¹⁾ Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email : awahyuni@umsida.ac.id

Abstrak. *This research aims to find out the application of word animation media on reading ability in elementary school students. This research is a research literature study with a qualitative descriptive approach. In this study the type of research used is the study of literature. Data collection techniques by collecting data from some literature related to the influence of word animation media on students' reading ability in elementary school. The data analysis that researchers use is observation. Based on the results of the discussion shows that the planning carried out by elementary schools in implementing animation media education is by designing the mission vision of the school based on animation media. Because this vision and mission is used as a plan of an activity in the future for the realization of the realization of an education in the future.*

Keywords – *Reading Skills, Learning Media Of Word, Animation Media.*

Abstract. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media animasi kata dalam meningkatkan kemampuan membaca pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian studi literatur dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Pada penelitian *ini* jenis penelitian yang digunakan adalah studi literatur. Teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan data dari beberapa literatur yang berkaitan dengan pengaruh media animasi kata pada kemampuan membaca siswa di sekolah dasar. Analisis data yang digunakan peneliti adalah observasi. Berdasarkan hasil dari pembahasan menunjukkan bahwa perencanaan yang dilakukan sekolah dasar dalam menerapkan pendidikan media animasi yaitu dengan merancang visi misi sekolah berbasis media animasi. Sebab visi dan misi inilah yang digunakan sebagai rancangan suatu kegiatan dalam masa yang akan datang demi terwujudnya keberhasilan suatu pendidikan dimasa depan.

Kata Kunci – *Keterampilan Membaca, Media Pembelajaran, Media Animasi Kata.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar merupakan sebuah pendidikan tempat belajar bagi anak yang memiliki usia 7 hingga 12 tahun. Pendidikan sekolah dasar termasuk pendidikan yang sangat awal karena proses pembelajarannya dimulai dari anak-anak yang berusia 7 Tahun. Pada tahap ini anak-anak masih dalam proses peralihan dari usia dini yang biasanya hanya bermain menuju ke SD, jadi disini anak masih butuh waktu untuk beradaptasi ke tempat yang baru. Model pembelajaran untuk anak sekolah dasar khususnya pada anak kelas rendah yakni dikelas 1,2 dan 3 model pembelajarannya harus disesuaikan dengan model pembelajaran sebelumnya, karena pada anak usia 6 Tahun merupakan suatu masa peralihan.

Adapun aspek yang penting untuk dikembangkan pada anak sekolah dasar adalah aspek perkembangan Kognitif, Afektif dan Psikomotor. Salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan pada anak sekolah dasar adalah aspek kognitif. Aspek kognitif merupakan aspek yang mencakup tentang kegiatan otak. Dalam standar isi satuan pendidikan dasar dan menengah untuk anak kelas 1 SD dijelaskan bahwa berbahasa terdiri dari 4 aspek, diantaranya: aspek mendengarkan, aspek membaca, aspek berbicara, dan aspek menulis [1].

Membaca merupakan kemampuan bahasa tertulis yang bersifat reseptif. Disebut reseptif karena dengan membaca seseorang tersebut akan memperoleh informasi, ilmu pengetahuan serta pengalaman yang baru. Semua diperoleh melalui membaca akan memungkinkan seseorang memiliki kemampuan daya pikir yang tinggi [2]. Berdasarkan standar isi satuan pendidikan dasar dan menengah untuk anak kelas 1 pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia di SD yang bertujuan supaya peserta didik memiliki kemampuan yakni:

1. Mampu berkomunikasi secara efektif serta efisien dengan menggunakan etika yang sudah berlaku baik komunikasi secara lisan maupun secara tertulis.
2. Menghargai serta bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
3. Memahami Bahasa Indonesia dengan baik serta menggunakan Bahasa Indonesia dengan tepat, kreatif untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan.
4. Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan intelektual dan kematangan emosi dan emosional.
5. Menikmati serta memanfaatkan karya sastra guna untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa.
6. Menghargai serta membanggakan sastra Indonesia sebagai intelektual manusia Indonesia [1].

Membaca permulaan yang dilaksanakan di kelas 1 bertujuan agar siswa mampu memahami kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat. Pembelajaran membaca dapat diberikan secara langsung kepada peserta didik dengan menggunakan metode menyusun kata. Media pembelajaran adalah salah satu alat fisik yang mendukung akan keberhasilan terlaksananya proses pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak didik. Menghadirkan media pembelajaran bisa juga dijadikan stimulus pada anak didik dalam mengenal materi yang telah diajarkan oleh guru. Tujuan menghadirkan media pembelajaran yaitu untuk menciptakan terjadinya proses belajar yang menyenangkan dan bermakna sehingga anak merasa lebih senang jika belajar dengan menggunakan media dari pada harus menulis di papan atau di lembar kerja siswa.

Media pembelajaran yang terdapat pada proses pembelajaran dapat meningkatkan gairah semangat belajar siswa dan rasa ingin tau yang tinggi serta membangkitkan motivasi dan rangsangan pada kegiatan pembelajaran, media pembelajaran juga sangat membawa pengaruh – pengaruh psikologi terhadap siswa” [3]. Penggunaan alat bantu atau biasa disebut media pembelajaran ini didasari dari oleh banyak praktisi pendidikan sangatlah membantu dalam aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun diluar kelas, terutama membantu dalam peningkatan proses prestasi belajar siswa. Namun dalam implementasinya masih sedikit guru yang memanfaatkannya, bahkan penggunaan metode ceramah monoton masih cukup populer di kalangan guru dalam proses pembelajarannya” [4].

Media pembelajaran di SD sangat terbatas karena masih banyak pendidik yang mengimplementasikan model pembelajaran ceramah serta metode pemberian tugas di papan tulis sebagai sumber belajar siswa dalam kemampuan membaca permulaan. Berdasarkan observasi peneliti maka dapat disimpulkan bahwa mengadakan media pembelajaran sebagai sumber belajar peserta didik sangat penting guna mempermudah menyampaikan materi pembelajaran serta meningkatkan arah belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dari beberapa studi literatur atau jurnal terdahulu, diketahui bahwa minimnya media pembelajaran sebagai sumber belajar peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Oleh sebab itu, guna menyelesaikan permasalahan yang ada yakni minimnya media pembelajaran mengakibatkan kurangnya kemampuan membaca permulaan siswa maka dari itu peneliti tertarik untuk menghadirkan sebuah penelitian dengan cara menyelesaikan permasalahan yang ada tersebut dengan cara mengkaji dari beberapa studi literatur, artikel-artikel, jurnal serta buku-buku yang relevan dengan pengaruh media animasi kata terhadap kemampuan membaca permulaan siswa.

II. METODE

Pada penelitian studi literatur ini peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, yakni data yang dihasilkan nantinya berupa deskripsi dan bersifat apa adanya tanpa adanya manipulasi pada hasil penelitian nantinya. Penelitian studi literatur ini hanya merujuk pada artikel-artikel, jurnal penelitian, literatur serta buku-buku atau sumber lain yang relevan tanpa perlu melakukan penelitian langsung ke lapangan [5]. Penelitian yang dilakukan ini untuk mengetahui pengaruh media animasi kata terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Populasi pada penelitian ini yaitu jurnal nasional maupun internasional yang berkaitan dengan pengaruh media animasi kata terhadap kemampuan membaca permulaan siswa Sekolah Dasar. Dalam pengambilan sampel pada penelitian ini tidak semua populasi dapat digunakan dalam penelitian melainkan diambil dari populasi yang dianggap relevan dengan judul diambil oleh peneliti. Selain mewakili populasi, sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu jurnal nasional maupun internasional terbitan tahun 2010-2020. Jumlah sampel yaitu 20 jurnal yang berkaitan dengan pengaruh media animasi kata terhadap membaca permulaan siswa Sekolah Dasar.

Analisis data merupakan upaya untuk meringkas kata yang sudah dikumpulkan [7]. Data yang telah terkumpul dalam kegiatan observasi harus secepatnya dianalisis dan diinterpretasi (diberi makna) sehingga dapat segera diketahui apakah tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan. Interpretasi (pemaknaan) hasil observasi ini menjadi dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah-langkah berikutnya dalam pelaksanaan tindakan. Berdasarkan pelaksanaan tahap observasi dan evaluasi sebelumnya, data yang diperoleh selanjutnya kemudian di teliti kemudian dianalisa. Setelah langkah-langsung semua dilakukan kemudian diambil sebuah kesimpulan yang artinya dapat diketahui apakah penelitian tersebut sudah mendapatkan keberhasilan dan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan

Didalam penelitian ini peneliti mengelompokkan literatur yang akan di review. Literatur yang di review merupakan literatur yang relevan atau seusai dengan permasalahan yang dibutuhkan peneliti. Selanjutnya pengelompokkan literatur disesuaikan dengan ide, tujuan umum, dan simpulan dari literatur dengan membaca abstrak, pendahuluan, dan kesimpulan yang selanjutnya di kelompokkan literatur berdasarkan kategori-kategori tertentu. Selanjutnya peneliti menyatukan hasil pengelompokkan literatur tersebut menjadi suatu ringkasan agar menjadi satu kesatuan yang berkaitan dengan mencari keterkaitan antar literatur

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tabel hasil penelitian terdahulu

No	Nama, Tahun, Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Muhammad Ilham, 2022. Pemanfaatan Media Gambar Animasi Berbasis Power Point untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. [8]	Penelitian Tindakan Kelas	Hasil analisis data secara kualitatif menunjukkan bahwa bentuk pembelajaran membaca permulaan di sekolah ini dilakukan dengan cara sederhana yaitu dengan menuliskan huruf abjad di papan tulis dan secara bersama-sama melafalkann huruf tersebut secara lantang. Aktivitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran telah menunjukkan peningkatan yang baik dari siklus ke siklus. Guru semakin mudah dalam mengelola kelas, mengarahkan siswa, dan memfokuskan siswa pada pembelajaran, sementara itu siswa terlihat makin percaya diri untuk bertanya dan melakukan persentasi di depan kelas. Pemanfaatan media gambar animasi PowerPoint terbukti dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.
2	Maria Helvina, 2019. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Sisw Sealama Pandemi Covid 19 [9]	Deskriptif Kualitatif	Berdasarkan hasil penelitian,dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan dan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 SD Inpres Patisomba, Kecamatan Alok Barat, Kabupaten Sikka berada pada kategori sangat baik setelah penggunaan media animasi.
3	Mety Toding, 2022. Efektif Media Animasi Pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa di Sekolah Dasar [10]	Kualitatif	Hasil dalam penelitian ini menunjukkan data siswa kelas II A SD 035 Tarakan, terhadap pemahaman mengenai membaca permulaan di kelas awal, menunjukkan nilai rata-rata yaitu 99,1 dan hasil analisis siswa kelas II B SD 035 Tarakan, terhadap pemahaman mengenai membaca permulaan di kelas awal, menunjukkan nilai rata-rata yaitu 97. Berdasarkan data yang ditemukan, media animasi ini sangat efektif dalam pembelajaran khususnya pada keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Hal ini di buktikan bahwa media animasi sangat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan melalui animasi pembelajaran, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.

No	Nama, Tahun, Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
4	Ahmad Gawdy, 2018. Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Huruf Hijaiyah Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Noman Kecamatan Rupit Kabupaten Musi Rawas Utara. [11]	Penelitian Tindakan Kelas	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penguasaan siswa dalam membaca dan menulis huruf hijaiyah sebelum dan sesudah penerapan media animasi, mengalami peningkatan secara signifikan. Hal ini dapat dilihat dari perolehan persentase ketuntasan belajar yang mencapai nilai 75 sebelum penerapan Media Animasi skor penguasaan siswa terhadap membaca dan menulis huruf hijaiyah hanya mencapai 60%, pada siklus I meningkat mencapai 87%, siklus II 96% dan pada siklus III meningkat menjadi 100%.
5	Suci Febria, 2017. Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Media Animasi untuk kelompok B di KB-TK Bilingual Happy Feet Kabupaten Tulungagung. [12]	Penelitian Tindakan Kelas	Hasil menunjukkan bahwa penerapan media animasi dapat meningkatkan aktivitas guru anak dan kemampuan membaca anak. Aktivitas guru mengalami peningkatan dari cukup (50%) menjadi baik (80%) menjadi sangat baik (100%). Aktivitas anak mengalami peningkatan dari kurang baik (30%) menjadi cukup baik (60%) menjadi baik (80%) dan sangat baik (90%). Ketuntasan klasikal kemampuan permulaan anak mengalami peningkatan secara bertahap yaitu dari ranah pengetahuan aspek ketepatan dari kurang (52 5%) menjadi cukup (65%) menjadi baik (75%) dan sangat baik (85%). Aspek Intonasi dari kurang (57 5%) menjadi cukup (67 5%) menjadi cukup (72 5%) menjadi baik (77 5%). Peningkatan dalam ranah pengetahuan juga diikuti peningkatan dalam ranah ketrampilan dan sikap. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi dapat dilaksanakan guru dan siswa dengan sangat baik. Dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di KB-TK Bilingual Happy Feet Kabupaten Tulungagung
6	Benyamin Regi, 2022. Peran Media Animasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Inpres Wolomarang [13]	Kuantitatif	Dari hasil perhitungan uji T-test terdapat t hitung sebesar 2,410 serta t tabel dengan dk = 15 dan taraf signifikan = 0,05 adalah 1.753.dapat disimpulkan t hitung > ttabel (2,410>1,753) sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Dari hasil ini dapat dilihat bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD Inpres Wolomarang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa dan hasil belajar siswa kelas I mengalami perubahan ke arah yang lebih baik setelah menggunakan media animasi pada kelas eksperimen.

No	Nama, Tahun, Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
7	Achmad Nur Kasan, 2020. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Video Animasi Pada Siswa Kelas I SDN 02 Pangongangan [14]	Penelitian Tindakan Kelas Kolaborasi	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa belajar membaca permulaan melalui video animasi dapat meningkatkan membaca pada siswa kelas I SDN 02 Pangongangan Kota Madiun. Pada pratindakan dengan presentase rata-rata kelompok sejumlah 41%, naik pada siklus I sebesar 8% menjadi 49% dan pada siklus II naik sebesar 37% menjadi 86%. Adapun media yang digunakan dalam penelitian ini yakni media animasi dalam bentuk CD interaktif Abacada Cerdas Belajar Baca.
8	Basten Yuni, 2018. Penggunaan Media Animasi Berbasis pendekatan komunikasi total untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada anak tuna tungu kelas dasar V di SLB-B YRTRW Surakarta Tahun ajaran 2009/2010. [15]	Classroom Action Research	Data kualitatif dianalisis dengan teknik analisis kritis sedangkan data yang berupa tes diklasifikasikan sebagai data kuantitatif. Data tersebut dianalisis secara deskriptif komparatif, yakni membandingkan nilai tes antar siklus dengan indikator pencapaian. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi berbasis pendekatan komunikasi total dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada anak tunarungu kelas Dasar V SLB B YRTRW Surakarta tahun ajaran 2009/2010.
9	Reni Rahmawati, 2022. Penerapan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca, Menulis dan Berhitung Bagi siswa Sekolah Dasar. [16]	Classroom Action Research	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pengembangan media pembelajaran calistung bagi siswa dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, Berdasarkan hasil pengujian black box dan kuesioner terhadap program pengembangan media pembelajaran calistung bagi siswa menggunakan form black box secara fungsionalitas. persentase skor tanggapan responden sebesar 97% berada dalam kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil dari kuisisioner kepada ahli materi menunjukkan nilai rata-rata untuk semua pertanyaan adalah 75,6 berada dalam kriteria kategori layak
10	Fairuz Annisa, 2023. Pengembangan Media Animasi Minnie Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak usia 4-5 Tahun [17]	Kualitatif	Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil mengembangkan Media Animasi Minnie Terhadap Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun menggunakan aplikasi Power Point. Validasi produk oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan tingkat kevalidan yang tinggi. Uji coba lapangan di KB-TK Islam Sultan Agung 02 Semarang juga menghasilkan hasil yang sangat baik, dengan presentase instrumen responden dan observasi anak mencapai kategori "Sangat Baik".

No	Nama, Tahun, Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
11	Siti Hamidah, 2018. Peningkatan Kemampuan membaca Pemahaman Melalui Model pembelajaran Cooperative Integrated Reading Composition (Circ) Dengan Media Animasi pada Siswa Kesulitan Belajar Ke;as IV SD Negeri Pajang I Surakarta Tahun Ajaran 2011. [18]	Penelitian Tindakan Kelas	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Cooperatif Integrated Reading Composition(CIRC) dengan media animasi dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas IV SD Negeri Pajang I Surakarta Tahun Ajaran 2011.

A. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan media animasi dalam meningkatkan kemampuan membaca perhatian siswa lebih terfokus, siswa lebih tertarik sehingga akan memberikan pengalaman yang nyata. Selain itu media animasi dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran membaca dan melatih siswa lebih berpikir aktif, kreatif serta melatih siswa untuk lebih mudah dan cepat dalam meningkatkan kemampuan membaca. Misalnya jika akan menjelaskan tentang tema permainan maka dapat mempersiapkan dan menyajikan media gambar yang menarik yang sesuai dengan tema tersebut, contohnya anak sedang bermain bersama-sama, dengan media yang menarik, siswa akan lebih tertarik sehingga konsentrasi siswa terfokus pada materi membaca, apabila siswa sudah tertarik dengan media video animasi tersebut, siswa akan lebih mudah mengerti dan memahami pada materi membaca permulaan sehingga dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan.

Dapat diartikan bahwa media merupakan sarana yang memberikan pesan kepada peserta didik atau menghubungkan informasi dari guru kepada siswa. Lebih lanjut disampaikan bahwa media dalam bentuk presentasi, meliputi: tulisan, gambar, suara, animasi dan video. Dengan demikian, penggunaan media tentu berkontribusi positif terhadap proses pembelajaran dan hasil pembelajaran khususnya hasil belajar siswa. Dengan demikian, perlu upaya untuk menjembatani, demi tercapainya keberhasilan pengajaran. Dalam hal ini penggunaan media berupa animasi yang dapat memvisualisasikan sesuatu yang abstrak. Media yang diharapkan adalah media yang dapat memberikan penjelasan dari pelajaran abstrak menjadi bersifat kongkrit. Pelajaran yang dibuat visualisasi ke dalam bentuk gambar animasi lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima, dipahami, lebih dapat memotivasi, yakni penggunaan animasi dan efek khusus sangat bagus dan efektif untuk menarik perhatian peserta didik dalam situasi pembelajaran baik permulaan maupun akhir rangkaian pelajaran.

Dengan kemajuan teknologi komputer tentunya memberikan kemudahan bagi guru dalam menyiapkan media pembelajaran, khususnya media animasi, namun kenyataannya masih terbatasnya penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran, karena memerlukan keahlian khusus untuk membuat media tersebut. Pencapaian hasil belajar dapat terlihat ketika dimunculkan dalam skor nilai, kenyataan berdasarkan observasi nilai ulangan kelas X TKR, bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai batas KKM yang ditentukan. Selain menarik untuk dipelajari, media video animasi juga dapat meningkatkan pola berpikir peserta didik tingkat tinggi. Didalam jenjang Perguruan Tinggi, pembelajaran bukan hanya tentang mengenal atau mengetahui saja, namun juga berusaha menemukan dan memecahkan suatu permasalahan.

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran harus didasarkan pada metode dan strategi pengajar dalam mengajarkan media pembelajaran tersebut. Pengajar tentunya selalu berpatokan pada lembar Rancangan Proses Pembelajaran (RPP) sehingga nantinya pembelajaran yang diinginkan dapat sesuai dengan rencana. Media video animasi didesain untuk mengurangi dampak kurang antusiasnya peserta dalam belajar mengikuti berbagai materi perkuliahan media pembelajaran. Penggunaan media video animasi ini dapat meningkatkan efektivitas pengajar dalam melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas dengan baik. Pengajar harus mampu menghadirkan suasana belajar yang nyaman dan kondusif agar peserta didik dapat nyaman belajar. Pengajar dalam menerapkan media tentunya harus berdasarkan wawasan terhadap metode pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh yang baik dalam meningkatkan proses belajar mengajar. Media sebagai alat bantu yang dapat berpengaruh besar pada peningkatan minat belajar peserta didik. Melalui strategi dan metode yang diajarkan tersebut, alur penerimaan bahan ajar akan mempermudah tanpa kendala. Media pembelajaran yang dipergunakan juga harus tepat sasaran dan sesuai kebutuhan dunia pendidikan. Hal ini, mengindikasikan ada permasalahan yang berpengaruh terhadap kurang maksimalnya pencapaian hasil belajar tersebut. Berkaitan dengan media animasi, animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut

mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru” [19]. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar harus dipilih secara tepat agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Maka perlu diperhatikan juga berbagai faktor yang dapat menjadi pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. “Empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, (d) fungsi kompensatoris” [20]. Media pembelajaran berfungsi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran juga berfungsi agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan menyenangkan. Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran khususnya animasi dapat meningkatkan daya tarik, serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. pembelajaran dengan multimedia lebih efektif dan lebih efisien dari pembelajaran konvensional. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat mengurangi waktu proses pembelajaran serta hasil tes meningkat. Berbagai media pembelajaran, teknologi video diyakini sangat berguna dan cocok untuk pembelajaran berbasis media animasi karena dapat menyampaikan pengaturan, karakter, dan tindakan dalam cara yang menarik dan dapat menggambarkan kompleks dan saling berhubungan dengan masalah. Selain itu, animasi juga efektif dalam hal pengembangan video animasi karena terbukti bahwa penggunaan film animasi berpengaruh dalam suatu pembelajaran [21]. “*A science teacher may stress the perseverance of those students who have worked hard to improve*” [10]. Seorang guru sains dapat menekankan ketekunan dari para siswa yang telah bekerja keras untuk peningkatan. Kerja keras dapat dibentuk melalui latihan ketekunan untuk mencapai tujuan belajarnya. Melalui video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa serta membantu guru dalam proses pembelajaran.

1. Penerapan metode pembelajaran berbasis media animasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Perencanaan program pendidikan lingkungan hidup di sekolah dasar dilakukan dengan merancang pendidikan media animasi, perencanaan dalam merancang pendidikan media animasi melibatkan kepala sekolah dan semua guru. Alhamudin mengatakan pendidikan bersifat dinamis sehingga diperlukan perubahan dan pengembangan. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa dalam mencapai tujuan penerapan media animasi kata dapat berubah, sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Sedangkan, Suaedi mengatakan pada implementasi pendidikan harus disesuaikan dengan jenjang pendidikannya.

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh guru untuk membuat dan membantu siswa untuk belajar. Animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk membantu meningkatkan ilmu pengetahuan tentang segala hal, karena tampilan yang menarik dengan pelbagai warna sehingga dapat mengurangi kebosanan anak dalam pembelajaran. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Maka dari itu, pemilihan media dalam proses belajar mengajar memiliki banyak jenisnya tinggal menyesuaikan antara tujuan pembelajaran dengan karakteristik media tersebut. Beragam jenis media yang ada tersebut mengalami perkembangan yang pesat terutama dari segi penyajian yang semakin hari semakin inovatif. Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus terhadap hasil yang didapat oleh siswa. Tetapi juga terhadap proses pembelajaran efektif juga memberikan pemahaman, ketekunan, kecerdasan, mutu dan kesempatan, serta mampu meningkatkan perilaku siswa menjadi lebih baik. Dalam penerapannya, media animasi bukan hanya media animasi yang diambil dari web langsung diajarkan. Namun animasi yang dibuat yaitu dengan memberikan efek suara, musik, dan tulisan. Media animasi tersebut dapat dikembangkan dengan menghadirkan karakter tokoh-tokoh sejarah atau karakteristik yang akan dibahas di materi tersebut.

Media animasi dibuat untuk menghadirkan efek yang bagus dalam pembelajaran. Peserta didik diharapkan dapat memahami dan menganalisis isi dari video animasi tersebut. Media video animasi diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar dan motivasi yang tinggi terhadap materi-materi perkuliahan di perguruan tinggi. Dapat diketahui saat ini penggunaan media harus berdasarkan kebutuhan dan keadaan peserta didik. Media animasi dapat menjadi solusi dalam pembelajaran saat ini. Media animasi dikatakan lebih baik dari pada media lainnya. Animasi dapat memberikan efek motivasi ekstinsik pada peserta didik. Hadirnya media video animasi dalam berbagai materi pembelajaran akan berdampak pada perkembangan berpikir peserta didik. Media animasi yang disertai audio visual akan berdampak dengan memberikan banyak motivasi dari tulisan dan gambar yang bergerak tersebut. Pada dasarnya media animasi yang menarik akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan berdampak positif terhadap hasil belajar.

Peran media pembelajaran animasi sangat vital dalam menarik minat belajar. Perlu dipahami saat ini untuk meningkatkan sebuah motivasi dan semangat belajar peserta didik adalah sebuah kewajiban seorang pengajar. Sudah seharusnya pengajar berpikir ke arah demikian dengan terus meningkatkan skill dan kemampuannya dalam mendesain

media pembelajaran. Media animasi menjadi salah satu desain media pendidikan di era industri saat ini. Animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan hanya gambar atau kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat dilihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat digambarkan. Selain itu animasi sebagai media ilmu pengetahuan dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan saja untuk mengajarkan materi yang telah dianimasikan, terutama dengan adanya teknologi interaktif pada saat ini baik melalui perangkat komputer ataupun perangkat elektronik lainnya. Pada perangkat komputer, media ini dikenal istilah CAI atau *Computer Aided Intruccion* atau *Computer Assisted Intruccion*.

Adanya media animasi ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan membuka semangat peserta didik. Beberapa materi yang diajarkan pengajar dalam mata kuliah tertentu membutuhkan media pembelajaran animasi. Media animasi yang menghadirkan tokoh pahlwan akan menambah wawasan kesejarahan bagi peserta didik. Setiap tokoh pahlwan yang dipilih tersebut mewakili nilai-nilai semangat perjuangan, cinta tanah air, dan semangat berjuang meraih cita-cita bagi generasi muda. Maka seorang pengajar harus mendesain media pembelajaran animasi dengan melihat beberapa konsep yang cocok dalam penerapannya. Animasi tidak hanya asal membuat, namun harus berdasarkan penilaian yang baik dan penuh kebenaran di dalamnya.

Metode pembelajaran merupakan suatu cara atau alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk memudahkan peserta didik memahami konsep. Konsep yang bersifat abstrak inilah yang perlu divisualisaikan dengan menggunakan media video animasi. Media animasi merupakan suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik, dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan sehingga akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta akan sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran [22]. Media video animasi dua dimensi (2D) ini dapat membuat materi kesetimbangan kimia yang bersifat abstrak menjadi tampak nyata, sehingga peserta didik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya. Selain itu, media video animasi berupa kartun ini dapat membuat peserta didik tertarik untuk memahami pembelajaran. Animasi interaktif merupakan salah satu bentuk metode pembelajaran yang menggunakan media audio visual. Dalam dunia pendidikan, animasi memiliki peran sebagai media pembelajaran yang cukup menarik.

Animasi dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman terhadap suatu bidang ilmu tertentu. Selain itu animasi juga dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan pengajaran serta penyampaian materi kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran animasi interaktif siswa dapat belajar lebih tertarik dan menarik dalam proses pembelajaran bahasa inggris serta adanya animasi interaktif siswa bisa membaca dengan baik dan benar. hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik yang menggunakan media animasi lebih tinggi dibandingkan yang menggunakan media power point [23] kelebihan dari media video animasi yaitu dapat menghemat waktu dan menarik perhatian siswa sehingga dengan mudah berpusat pada video yang sedang ditayangkan, sedangkan kekurangan dari media video animasi adalah untuk menggunakan media ini dibutuhkan dana yang cukup mahal serta video yang ditayangkan terlalu cepat sehingga siswa tidak dapat menangkap semua materi yang disajikan dalam video tersebut.

Media video animasi sangat layak untuk digunakan, tes hasil belajar berada pada kategori tinggi dan minat belajar peserta didik meningkat. media yang berfungsi sebagai alat bantu untuk memperlancar proses pembelajaran [24]. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami materi yang diberikan dengan baik dalam pembelajaran daring maupun luring adalah menggunakan video animasi. Video animasi merupakan gambar bergerak yang digunakan untuk memahami materi pembelajaran. Video animasi sangat berpengaruh dalam suatu pembelajaran karena dapat menarik perhatian, meningkatkan retensi dan memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek dan hubungan-hubungannya Belajar dengan menggunakan media animasi pula dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Dalam media animasi ini terdapat gambar animasi yang bergerak dan teks yang berjalan serta audio yang ditampilkan dengan menarik. Dalam video pula terdapat symbol dan gambar yang sederhana namun menarik sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi. penerapan media animasi dalam pembelajaran dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk lebih aktif belajar dan perhatiannya berpusat pada materi. Melalui video berbasis animasi, informasi yang tersedia dapat disampaikan dengan gamblang serta bisa membantu peserta didik dalam memvisualisasikan informasi yang diterima, sehingga media video animasi dapat dijadikan pilihan dalam proses belajar mengajar.

Pemanfaatan video animasi pada proses pembelajaran memiliki keuntungan diantaranya dapat meningkatkan kreatifitas dan kemahiran, keaktifan, keluwesan dan keamanan, meningkatkan motivasi belajar, membebaskan diri dari frustrasi, sangat praktis, konsisten, menarik dan dapat memfokuskan atensi, mengemukakan model asli desain untuk membuat suatu hal yang tidak ditemui pada dunia nyata, dan dapat memperlihatkan tahapan atau sebab akibat yang abstrak. Animasi memiliki fungsi yang tersendiri dalam bidang pendidikan khususnya dalam menumbuhkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran dapat membuat manfaat yang positif atau kualitas tertentu. Media pembelajaran berbasis video animasi sangat layak untuk digunakan [14]. Selain itu terdapat penelitian bahwa ada pengaruh positif media animasi dalam model pembelajaran Agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien.

2. Media Animasi Kata.

Media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar ke arah yang lebih baik. Mayer dan Moreno mengemukakan bahwa animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Sedangkan menurut Lin animasi pembelajaran merupakan gambar bergerak yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran. Media animasi berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Dengan menggunakan animasi kata untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan, diharapkan siswa mampu lebih mudah dalam mengenal huruf abjad, mengeja dengan tepat, menguraikannya dalam bentuk kata, suku kata dan huruf ejaan. Penerapan media animasi kata ini dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa sehingga siswa bisa lebih kreatif, aktif dan bersemangat saat kegiatan pembelajaran.

Media terhadap proses pembelajaran sangat berperan penting untuk mendukung jalannya sebuah aktifitas belajar yang optimal dan ideal. Media pembelajaran dengan menggunakan animasi kata bertujuan agar anak lebih minat membaca, karena di zaman digital ini anak-anak lebih menyukai *gadget* daripada buku, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang bisa menyenangkan dan menarik bagi peserta didik sehingga didik mampu menerima materi dengan baik. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini dapat memudahkan anak-anak untuk membaca dan lebih menyukai belajar. Sehingga penggunaan media animasi kata dapat mendorong siswa untuk membaca, menyerap informasi dari bahan bacaan, dan memahami makna yang tersirat sehingga dapat diberikan dengan benar kepada pembaca.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pembahasan maka demi tercapainya kemampuan siswa dalam membaca maka sekolah sebaiknya merancang sebuah visi dan misi media animasi. Sebab visi dan misi inilah yang digunakan sebagai rancangan suatu kegiatan dalam masa yang akan datang demi terwujudnya suatu pendidikan media animasi. Kemudian menerapkan suatu metode penelitian yang berbasis media animasi. Metode yang digunakan yaitu menggunakan metode partisipatif, dimana metode ini yang melibatkan langsung siswa terjun dalam pendidikan media animasi. Selanjutnya merancang dan menerapkan program sekolah. Yang dimaksud merancang dan menerapkan program sekolah yaitu merancang pendidikan media animasi

UCAPAN TERIMA KASIH

Alkhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya. Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan artikel ini dapat terselesaikan dengan baik karena adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu dan terlibat dalam penyelesaian penulisan artikel ini, keluarga serta pihak kepala sekolah dan guru.

REFERENSI

- [1] Depdiknas .2006. Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta : Depdiknas.
- [2] Istanto, dkk. 2018. Pedoman Penulisan SKRIPSI program studi pendidikan agama islam. Universitas Muhammadiyah Surakarta: Fakultas Agama Islam.
- [3] Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung : Pustaka Setia.
- [4] Munadi. (2010). Media pembelajaran Jakarta : Gaung persada (GP) press.
- [5] Khatibah. (2011). Penelitian Kepustakaan. Jurnal Iqra', 5(1), 36- 39. Retrieved from [http://repository.uinsu.ac.id/640/1/\(5\)PENELITIAN%20KEPUSTAKA AN.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/640/1/(5)PENELITIAN%20KEPUSTAKA%20AN.pdf)
- [6] Susilo, C. Martin Rumende, Ceva W Pitoyo, Widayat Djoko Santoso, Mira Yulianti, Herikurniawan, Robert Sinto, Gurmeet Singh, Leonard Nainggolan, Erni J Nelwan, Lie Khie Chen, Alvia Widhani, Edwin Wijaya, Bramantya Wicaksana, Maradewi Maksum, Firda Annisa, Chyntia Om Jasirwan, Evy Yuniastuti.

- "Coronavirus Disease 2019 : Tinjauan Literatur Terkini." *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia* 7, no. 1 (Maret 2020) : 46.
- [7] Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [8] Ilham, M., & Desinatalia, R. (2022). Pemanfaatan Media Gambar Animasi berbasis PowerPoint untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 15(2), 100-114.
- [9] Helvina, M., Noeng, A. Y., & Timba, F. N. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Selama Pandemi Covid-19. *Tunas Nusantara*, 3(2), 379-386.
- [10] Bua, M. T. (2022). Efektivitas media animasi pada keterampilan membaca permulaan siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3594-3601.
- [11] Pranansa, A. G. (2014). Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Huruf Hijaiyah Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Noman Kecamatan Rupit Kabupaten Musi Rawas Utara. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 8(2), 60-65.
- [12] Ramdani, S. F. (2017). *Peningkatan kemampuan membaca melalui media animasi untuk Kelompok B di KB-TK Bilingual Happy Feet Kabupaten Tulungagung* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- [13] Regi, B., & Arfa, M. (2022). Peran Media Animasi dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemula Siswa Kelas 1 Inpres Wolomarang. *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, 4(1), 47-52.
- [14] Kasan, A. N., Budyartati, S., & Chasanatun, T. W. (2020). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui video animasi pada siswa kelas I SDN 02 Pangongangan. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 59-68.
- [15] Artika, B. Y. (2010). Penggunaan Media Animasi Berbasis Pendekatan Komunikasi Total untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Anak Tuna Rungu Kelas Dasar V di SLB-B YRTRW Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010.
- [16] Rahmawati, R. (2022). Penerapan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca, Menulis Dan Berhitung Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Terkini*, 2(9).
- [17] Annisa, F. (2023). Pengembangan Media Animasi Minnie terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(4), 3777-3790.
- [18] Rahmi, Y., & Marnola, I. (2020). Peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa melalui model pembelajaran cooperative integrated reading and compotion (circ). *Jurnal basicedu*, 4(3), 662-672.
- [19] Levie, W. H. and Lentz, R.. 1982. Effects of text illustrations: a review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30: 195- 232.
- [20] Astuti, Yanuarita Widi dan Mustadi, Ali. 2014." Penagruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD". *Jurnal Prima Edukasia*, Volume (2), Nomor (2).
- [21] Dimerman, S. 2009. *Character is key: How to Uncloak The Best in Our Children and Ouerselves*. Canada.
- [22] Suryanta, Alek. 2014. *BUPENA. Buku Penilaian Autentik*. Jakarta : Erlangga.
- [23] Sukiyasa, Kadek., Sukoco., (2013), Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 3, No. 1 : 129.

- [24] Pangestu, D., Hasnunidah, N., & Marpaung, R. R. 2019. Pengaruh Discovery Learning terhadap Kesadaran Metakognisi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Assimilation: Indonesian Journal of Biology Education*, 2(2), 52-57

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Article History:

Received: 26 June 2023 | Accepted: 08 Juli 2023 | Published: 10 Juli 2023