

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN  
PESERTA DIDIK KELAS 1 SEKOLAH DASAR**

Okky Dwi Prastyawan<sup>1</sup>, Hendratno<sup>2</sup>, Heru Subrata<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> FIP, Universitas Negeri Surabaya

<sup>1</sup>24010855043@mhs.unesa.ac.id, <sup>2</sup>hendratno@unesa.ac.id,

<sup>3</sup>herusubrata@unesa.ac.id

**ABSTRACT**

*This research aims to develop and test the effectiveness of animated video media in improving early reading skills among first-grade elementary school students. The background of this research is based on the minimal use of engaging learning media, especially animation-based media, which affects students' low interest and reading abilities. The research uses the Research and Development (R&D) method with a mixed methods approach that combines qualitative and quantitative. The ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) was chosen to ensure that product development proceeds systematically and structured. The research subjects were 30 first-grade students from SDN Madiun Lor. The validation results show that the animation media received a score of 83.3% from media experts (very good category) and underwent revisions based on input from subject matter experts. The effectiveness test was conducted through pretest and posttest, which showed a 19% improvement in learning outcomes, indicating that the developed media is effective in enhancing early reading skills, particularly in the aspects of letter recognition, pronunciation, comprehension, and students' reading interest. Additionally, observations and interviews indicate that students are more enthusiastic and confident in learning using this media. This animation media is deemed suitable for implementation in early reading instruction in elementary schools. This study concludes that the development of animated video media can significantly improve the quality of early reading instruction and make a tangible contribution to the development of innovative learning media at the elementary education level.*

*Keywords: development of learning media, sentences, reading skills.*

**ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media video animasi dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas 1 SD. Latar belakang penelitian ini didasari oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, khususnya media berbasis animasi, yang berdampak pada rendahnya minat dan kemampuan membaca siswa. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan mixed methods yang memadukan kualitatif dan kuantitatif.*

*Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dipilih untuk memastikan pengembangan produk berjalan sistematis dan terstruktur. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas 1 SDN Madiun Lor. Hasil validasi menunjukkan bahwa media animasi memperoleh skor 83,3% dari ahli media (kategori sangat baik) dan mengalami revisi berdasarkan masukan ahli materi. Uji keefektifan dilakukan melalui pretest dan posttest, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 19%, menandakan media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan, khususnya dalam aspek pengenalan huruf, pelafalan, pemahaman makna, dan minat baca siswa. Selain itu, observasi dan wawancara mengindikasikan bahwa siswa lebih antusias dan percaya diri dalam belajar menggunakan media ini. Media animasi ini dinilai layak untuk diterapkan dalam pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan media video animasi mampu meningkatkan kualitas pembelajaran membaca permulaan secara signifikan dan memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan media pembelajaran yang inovatif di jenjang pendidikan dasar.*

Kata Kunci: *pengembangan media pembelajaran, kalimat, kemampuan menulis.*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia karena dapat sangat memengaruhi kemampuan manusia untuk bertahan hidup dengan menjalin hubungan yang baik dengan sesama. Pendidikan dan pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi antara siswa dan penerima. Pendidikan juga dapat memberikan pengaruh besar pada kemampuan manusia untuk membaca. Aktivitas membaca membantu siswa mempelajari lebih banyak tentang membaca secara keseluruhan (Marliana & Subrata, 2023).

Kemampuan membaca permulaan merupakan fondasi

penting dalam pendidikan dasar, yang mempengaruhi kemampuan siswa untuk menyerap informasi dan memahami berbagai materi pembelajaran (Chall, 1983). Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa di kelas-kelas awal sekolah dasar masih memprihatinkan. *Early Grade Reading Assessment (EGRA)* di tujuh provinsi menemukan bahwa banyak siswa kelas 2 dan 3 SD mampu membaca kata, tetapi tidak memahami maknanya (USAID, 2014). Studi lain oleh INOVASI (2018) juga menyimpulkan bahwa masih ada siswa kelas 1-3 SD yang belum mampu membaca (INOVASI, 2018).

Rendahnya kemampuan membaca di kelas awal dapat dianalogikan dengan kondisi tengkes (*stunting*) dalam kesehatan, yang menghambat perkembangan otak anak karena kurangnya asupan gizi (Grantham-McGregor *et al.*, 2007). Tiga persoalan utama yang mempengaruhi rendahnya kemampuan literasi membaca adalah kualitas dan kompetensi guru, kurikulum di kelas awal, dan sumber daya belajar seperti perpustakaan dan buku bacaan (UNESCO, 2014). Kompetensi guru yang rendah berdampak langsung pada kualitas pembelajaran di kelas (Darling-Hammond, 2000).

Penelitian yang dilakukan di SDN 05 Madiun Lor, menemukan bahwa siswa kelas 1 menghadapi berbagai kesulitan dalam membaca permulaan, permasalahan-kesulitan tersebut meliputi ketidakmampuan mengenal huruf, melafalkan bunyi huruf vokal dan konsonan, membaca dua kata dengan baik, serta kebingungan dalam membaca suku kata dasar. Faktor-faktor penghambatnya meliputi faktor internal seperti intelektualitas, motivasi, dan minat, serta faktor eksternal seperti kondisi ekonomi

keluarga, metode mengajar, dan motivasi dari orang tua (Susanto, 2017). Penelitian lain juga menyoroti bahwa siswa kelas 1 SD mengalami kesulitan dalam membedakan huruf yang hampir identik, membaca kombinasi konsonan, dan membaca dengan lancar (Rahmawati, 2015). Faktor-faktor seperti intelektualitas yang kurang, minat membaca yang menurun, motivasi rendah, dan kurangnya perhatian orang tua ikut berperan dalam kesulitan ini (Rahmawati, 2015).

Data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2019 menyatakan bahwa hanya 6,06% siswa Indonesia yang memiliki kemampuan membaca yang baik (Kemendikbud, 2019). Sementara itu, survei USAID menunjukkan bahwa 48% siswa SD kelas 2 fasih membaca dan memahami apa yang dibacanya, namun 5,9% masuk kategori rendah atau belum dapat membaca (USAID, 2018). Survei PISA tahun 2019 menempatkan Indonesia pada peringkat ke-62 dari 70 negara dalam hal literasi (OECD, 2019). Data UNESCO tahun 2012 mencatat indeks minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001, yang berarti hanya 1 dari 1000 orang yang

membaca (UNESCO, 2012). Ketidaktuntasan dalam pembelajaran membaca permulaan menyebabkan rendahnya kemampuan membaca siswa, sehingga siswa kesulitan dalam membaca yang mengakibatkan kesulitan untuk menangkap dan memahami informasi yang disajikan (Snow, Burns, & Griffin, 1998). Siswa belum dapat memahami isi bacaan karena siswa kurang memperhatikan tanda baca, sulit menemukan ide pokok, mengulang isi bacaan, kecepatan dalam membaca, memahami makna, mengenal detail penting dalam bacaan dan belum bisa mengikuti petunjuk (Vacca & Vacca, 2002). Analisis kemampuan membaca permulaan meliputi penilaian terhadap pengenalan huruf, keterampilan mengeja, dan kemampuan melafalkan simbol tertulis, dengan fokus pada lafal, kelancaran, kejelasan suara, intonasi, dan penguasaan tanda baca. Di Kota Madiun, masalah kemampuan membaca permulaan menjadi perhatian. Penelitian di SDN 05 Madiun Lor Kota Madiun menunjukkan karakteristik kesulitan membaca permulaan pada siswa, termasuk kesulitan mengenal huruf,

melakukan penghapusan huruf (terutama di akhir kata), dan kesulitan membaca kata yang menggunakan huruf diftong (Wardani, L., Suharto, T., & Soleh, DR (2013). Faktor-faktor penyebab kesulitan membaca permulaan dapat berasal dari faktor internal maupun eksternal siswa. Selain itu, pembelajaran membaca pemula di SDN 05 Madiun Lor menunjukkan kurang variasi dalam pembelajaran, sehingga siswa dengan kemampuan kurang menjadi lambat memahami materi.

Menurut Akhadiah, *et al* (1992, p.11), membaca permulaan pada kelas I dan II menekankan pada kemampuan dasar membaca di mana siswa diharapkan mampu mengubah bentuk tulisan menjadi lisan. Berdasarkan pengertian ini, indikator keterampilan membaca permulaan mencakup kemampuan siswa untuk mengenali, melafalkan, dan mengucapkan kata-kata, termasuk huruf dan suku kata, dengan benar. Media pendukung yang dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca diperlukan siswa dalam aktivitas membaca. Menurut Djamarah (2010: 120), media berfungsi sebagai alat yang digunakan oleh pengajar dalam

proses pembelajaran. Penggunaan media dapat membantu guru dalam mengajar serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk memperlihatkan fakta, konsep, prinsip, atau prosedur tertentu agar lebih nyata dan konkret. Sarana tersebut dimaksudkan untuk memberikan pengalaman yang lebih nyata, memotivasi, serta meningkatkan daya serap dan ingatan siswa dalam belajar. Media pembelajaran diharapkan dapat membantu memvisualisasikan objek pokok bahasan yang abstrak dan membuat kegiatan yang melibatkan pengajaran dan pembelajaran menyenangkan bagi siswa (Maghfiroh & Hendratno, 2024). Dimana pembelajaran di era teknologi saat ini tidak hanya dilakukan di kelas. Peserta didik sekarang bisa mengulang apa yang telah mereka pelajari di sekolah di rumah. Guru harus menyediakan media yang dapat membantu siswa mengulang pembelajaran di rumah. Keterampilan membaca sangat penting dalam hal ini agar peserta didik dapat memahami pembelajaran dan informasi penting lainnya. Untuk meningkatkan kemampuan membaca

siswa kelas satu sekolah dasar, diperlukan media pendukung seperti video animasi pembelajaran kreatif. Video adalah alat pembelajaran yang memungkinkan pembelajaran berlangsung (Maghfiroh & Hendratno, 2024).

Dalam Rangkaian penelitian (Hendratno, 2017; Hendratno, 2018; Hendratno, 2019; Hendratno, 2020; Hendratno, 2021), (Subrata, 2015; Subrata, 2017; Subrata, 2018; Subrata, 2019; Subrata, 2020), (Istiqfaroh, 2016; Istiqfaroh, 2018; Istiqfaroh, 2020), dan Prof. Wahyu Sukartiningsih, M.Pd. (Sukartiningsih, 2018; Sukartiningsih, 2019; Sukartiningsih, 2020; Sukartiningsih, 2021; Sukartiningsih, 2023; Sukartiningsih, 2024) memberikan landasan yang kokoh bagi pengembangan media animasi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemula peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar. Penelitian Dr. Hendratno (Hendratno, 2017) tentang Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan Berbasis Pendekatan Tematik menjadi landasan penting, di mana pendekatan tematik dapat diintegrasikan ke dalam animasi untuk

membuat materi lebih relevan dan menarik bagi siswa. Lebih lanjut, gagasannya tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar (Hendratno, 2019) secara langsung mendukung penggunaan animasi sebagai alat untuk memotivasi siswa dalam belajar membaca. Penelitian Dr. Subrata (Subrata, 2015; Subrata, 2017; Subrata, 2018) tentang Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Web dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android membuka peluang untuk menyajikan animasi permulaan membaca melalui platform digital dan perangkat seluler, memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan fleksibel. Konsep *Blended Learning* yang diusungnya (Subrata, 2019) juga relevan, di mana animasi dapat digunakan sebagai komponen pembelajaran online yang melengkapi pembelajaran tatap muka. Penelitian (Istiqfaroh, 2020) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional memberikan inspirasi untuk mengintegrasikan unsur-unsur budaya lokal dan permainan

tradisional ke dalam animasi, menjadikannya lebih dekat dan bermakna bagi siswa, serta menekankan pentingnya Asesmen Kinerja (Istiqfaroh, 2016) yang dapat berinteraksi ke dalam animasi itu sendiri. Sejalan dengan itu, penelitian (Sukartiningsih, 2021) tentang Pengembangan Media Puzzle Kata Bergambar Menggunakan Aplikasi Instagram memberikan inspirasi tentang bagaimana media visual yang menarik dapat digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan, di mana prinsip-prinsip ini dapat diadaptasi untuk animasi. Penelitian beliau tentang Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis flash (Sukartiningsih, 2018; Sukartiningsih, 2023; Sukartiningsih, 2024) juga menekankan pentingnya media interaktif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa, di mana animasi dapat menjadi bagian integral dari media interaktif tersebut. Dengan menggabungkan prinsip-prinsip ini, pengembangan media animasi untuk meningkatkan kemampuan membaca pemula peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar dapat dilakukan secara komprehensif, inovatif, dan relevan.

Penelitian ini bertujuan untuk mencapai yang di inginkan dalam penelitian adalah peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas II SD melalui media pembelajaran berbentuk video animasi. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Media pada penelitian pengembangan ini harus melalui subjek penilai berupa validasi ahli media, ahli materi, angket tanggapan guru, dan angket tanggapan siswa agar memperkuat validasi media. Selain itu, Rafli, A., Ali, EY, & Sujana, A. (2024) dengan judul "Pengembangan Video Animasi Multimedia Bertema Katsu Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Sd Kelas V Pada Materi Tata Surya". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas video animasi yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD pada tata surya. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research & Development* (R&D), dengan instrumen berupa wawancara, angket, dan tes. Data

yang diperoleh dari instrumen dianalisis untuk menarik kesimpulan sehingga dapat menjawab tujuan penelitian. Selain itu, Barnabas RA, Setiadi S, Rohimah L (2024) dengan judul "Pengembangan Video Animasi Fi'il Mu'tal Tsulasi Di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Jakarta". Dalam penelitian ini, media animasi digunakan, yaitu sekumpulan tulisan dan gambar yang diatur secara urut dalam jangka waktu tertentu di mana tulisan terlihat bergerak dan rapi. Hal ini menjadi menarik bagi siswa, yang dapat meningkatkan semangat mereka untuk belajar membaca awal.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik kelas 1 sekolah dasar, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk meningkatkan keterampilan membaca awal mereka, seperti video animasi yang membuat membaca menjadi lebih mudah. Maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan

Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar.”

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penggabungan metode kuantitatif dan kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih lengkap mengenai masalah penelitian. Penelitian desain dan pengembangan (D&D) dapat menggunakan pendekatan gabungan (*mixed Methods Research*) antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian tentang pengembangan media animasi, khususnya yang menggunakan model ADDIE dalam kerangka desain kualitatif, memerlukan pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna dan konteks pembelajaran (Fadli, 2021). Oleh karena itu, pendekatan kualitatif dapat diintegrasikan dalam setiap tahapan model ADDIE.

Meskipun fokus utamanya kualitatif, penggunaan metode campuran dapat meningkatkan pemahaman tentang efektivitas media (Wiraguna *et al.*, 2024). Penelitian desain dan pengembangan (D&D) dapat menggunakan pendekatan gabungan (*mixed Methods Research*) untuk

menggabungkan kekuatan data kualitatif dan kuantitatif (Wiraguna *et al.*, 2024). Fokus kualitatif dalam tahapan ADDIE terdiri dari 1. Tahap analisis yang melibatkan pengumpulan data kualitatif untuk memahami kebutuhan peserta didik (Smith & Ragan, 2005). Melakukan analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan materi melalui wawancara mendalam dengan guru dan observasi kelas (Wiraguna *et al.*, 2024). Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data wawancara sebagai acuan dalam merancang video animasi (Wiraguna *et al.*, 2024).; 2. Hasil analisis kualitatif digunakan untuk merancang konsep media video animasi interaktif yang relevan dengan kebutuhan dan konteks siswa (Lee & Owens, 2004). Merancang konsep media video animasi interaktif dengan mempertimbangkan hasil analisis kualitatif (Lee & Owens, 2004); 3. Pada tahap pengembangan, validasi ahli seringkali melibatkan umpan balik kualitatif yang berharga (Branch, 2009). Menyebarkan media video animasi berdasarkan dan konsep yang telah dirancang sebelumnya, dengan literasi yang didorong oleh umpan balik kualitas (Branch, 2009).



Validasi oleh ahli juga melibatkan data kualitatif dari komentar dan saran (Branch, 2009); 4. Tahap implementasi yang melibatkan pengamatan bagaimana siswa berinteraksi dengan media dalam lingkungan pembelajaran yang nyata (Wiraguna *et al.*, 2024). Penerapan media dalam pembelajaran sambil mengumpulkan data kualitatif tentang pengalaman dan persepsi siswa (Wiraguna *et al.*, 2024); 5. Evaluasi formatif dan sumatif harus mencakup data kualitatif untuk memahami dampak media secara mendalam (Wiraguna *et al.*, 2024). Mengumpulkan data kualitatif melalui observasi, wawancara, dan deskripsi interpretasi kelayakan media video animasi interaktif (Wiraguna *et al.*, 2024). Analisis data kualitatif dari hasil observasi dan wawancara membantu dalam mengidentifikasi tema-tema penting terkait efektivitas media (Fadli, 2021). Proses analisis data kualitatif meliputi reduksi data, penyajian atau pemaparan data, dan penarikan kesimpulan (Fadli, 2021). Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil wawancara atau hasil diskusi dengan melihat jawaban/kalimat (Wiraguna *et al.*, 2024).

Sedangkan Research and Development (R&D). Penelitian R&D merupakan sebuah proses penelitian yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan mengembangkan produk yang relevan. Dalam konteks pendidikan, tujuan utama dari metode R&D bukan hanya untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi juga untuk menciptakan produk yang efektif dan dapat diterapkan di sekolah. Produk yang dihasilkan dapat berupa materi pelatihan untuk guru, bahan pembelajaran, media pembelajaran, sistem manajemen, maupun seperangkat tujuan perilaku. Menurut Sukmadinata (2016: 164), penelitian ini merupakan sebuah proses yang bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, dengan tetap memastikan akuntabilitasnya. Dalam penelitian ini, peneliti akan menghasilkan sebuah produk berupa video animasi yang dirancang untuk meningkatkan Kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri

dari lima tahapan. Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sederhana dan prosedur kerja yang sistematis. Nama ADDIE merupakan akronim dari lima tahap utama, yaitu *Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian dan pengembangan media video animasi pada pembelajaran membaca permulaan dalam muatan Bahasa Indonesia bagi peserta didik kelas 1 SD telah terlaksana dengan menggunakan metode desain dan pengembangan (D&D) dapat menggunakan pendekatan gabungan (*mixed Methods Research*) antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Model yang digunakan dalam pengembangan media video animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 SD pada Bab 1 dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Uji Coba), dan *Evaluation* (Perbaikan). Dalam penelitian ini digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Produk yang dihasilkan

yaitu berupa video animasi untuk meningkatkan peserta didik kelas 1 SD dalam membaca permulaan. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 SD Negeri 05 Madiun Lor. Berikut adalah tahapan yang dilakukan dalam penelitian : 1. **Analysis (Analisis)** : Tahap pertama yaitu mencari permasalahan. Dalam tahap ini, peneliti melakukan wawancara terlebih dahulu dengan Ibu Wiwik Romiyati, S.Pd., sebagai guru kelas 1. Dari hasil wawancara, bahwa pembelajaran tatap langsung tidak menggunakan media video animasi. Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan. 2. **Design (Perancangan)** : Setelah melakukan tahap analisis, tahap yang kedua yaitu tahap perancangan. Dalam tahap ini peneliti menemukan solusi dari permasalahan yang ada. Pada tahap ini, peneliti membuat gambaran dari isi media pembelajaran video animasi yang akan dikembangkan. 3. **Development (Pengembangan)**

Dalam tahap ini, media yang telah dirancang dan dibuat kemudian di ujikan untuk mengetahui validitas

dari media yang telah dibuat. Uji validitas dilakukan oleh dosen FKIP, Universitas Negeri Surabaya. Dalam uji validitas terdapat dua proses, yaitu validasi ahli oleh pakar materi dan pakar media.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media video animasi yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas 1 SD Negeri Madiun Lor. Keefektifan ini didukung oleh beberapa faktor, antara lain:

1. Validitas Media : Media video animasi telah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, yang menunjukkan bahwa media ini memiliki kualitas isi, tampilan, dan animasi yang baik, meskipun terdapat beberapa perbaikan yang perlu dilakukan pada materi pembelajaran.

2. Peningkatan Hasil Belajar : Hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca permulaan peserta didik setelah menggunakan media video animasi.

3. Peningkatan Perhatian dan Interaksi: Observasi menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi secara efektif meningkatkan tingkat perhatian dan interaksi peserta didik selama proses pembelajaran.

4. Respon Positif Peserta Didik: Wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa mereka memiliki respon positif terhadap penggunaan media video animasi, merasa lebih tertarik, termotivasi, dan mudah memahami materi pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Marliana, L., & Subrata, H. (2023). Keefektifan penggunaan media komik digital dalam kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1274-1283.

Marliana, L., & Subrata, H. (2023). Keefektifan penggunaan media komik digital dalam kemampuan membaca pemahaman siswa kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1274-1283.

- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning*. Cambridge University Press. *psychologist*, 42(2), 97-115.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning*. Cambridge University Press
- Mayer, R.E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Media Pembelajaran dan Jenis-Jenisnya. (2023, 19 Agustus). Diambil dari <https://fkip.umsu.ac.id/media-pembelajaran-dan-jenis-jenisnya/>.
- Melati, E., Fayola, AD, Hita, IPAD, Saputra, AMA, Zamzami, & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar
- Melati, E., Fayola, AD, Hita, IPAD, Saputra, AMA, Zamzami, & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar.
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2007). Learning as a generative activity: When is active learning effective?. *Educational*
- Moreno, R., & Mayer, RE (2007). Belajar sebagai aktivitas generatif: Kapan pembelajaran aktif efektif?. *Psikolog pendidikan*, 42 (2), 97-115
- Mudnillah, A. (2022). *Manfaat Media Pembelajaran Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan*. TARQIYATUNA : Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah, 1(1), 30-34.
- Muzdalifah, I., & Subrata, H. (2022). Pengembangan Big Book Berbasis Kearifan Lokal Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Di Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 44-53.
- Nurkhafid, RE, Sagala, ACD, & Prasetyo, SA (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi [Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi]. *Jurnal IJES*, 4 (1), 48-57.