



## PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP MINAT BACA SISWA SEKOLAH DASAR

Adelia Afriyanti<sup>\*1</sup>, J.Julia<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>UPI Kamda Sumedang, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia.

---

### Article Info

#### Article history:

Published Mar 31, 2023

---

#### Keywords:

Minat Baca,  
Media Pembelajaran

---

### ABSTRACT

Pengaruh teknologi sudah mulai berkembang mengikuti perkembangan zaman, dimana siswa dapat dipermudah untuk melakukan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan media video siswa lebih antusias untuk belajar. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui minat baca siswa sekolah dasar dengan bantuan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep baca siswa sekolah dasar. Tahap – tahap belajar membaca yang dilakukan menurut Jeanne Chall yaitu (1) – Tahap 0: *Pre Reading* (Pra Membaca), (2) Tahap 1: *Decoding Stage* (Tahap Decoding), (3) Tahap 2: *Confirmation & Fluency* (Menghubungkan dan Kefasihan), (4) Tahap 3: *Reading for Learning The New* (Membaca untuk Belajar), (5) Tahap 4. *Multiple View* (Sudut Pandang Jamak), (6) Tahap 5. *Reading for Building and Testing Personal Theory*.

---

### Corresponding Author:

Adelia Afriyanti  
Program Guru Sekolah Dasar  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Jl. Mayor Abdurahman No.211, Kotakaler, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat 45322  
E-mail: [Afriyantiadelia9@upi.edu](mailto:Afriyantiadelia9@upi.edu)

---

### How to Cite:

Afriyanti, A. & Julia, J. (202X). Pengaruh Video Animasi Terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK)*, 17 (1), 257-261.

---



## 1. PENDAHULUAN

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti „tengah“, „perantara“ atau „pengantar“. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Sedangkan menurut Association of Education and Communication Technology (AECT), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “*instruction*” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran. Kata pembelajaran mengandung makna yang lebih pro-aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar, sebab di dalamnya bukan hanya pendidik atau instruktur yang aktif, tetapi peserta didik merupakan subjek yang aktif dalam belajar. Minat baca adalah membaca secara uka-rela. Kebiasaan membaca adalah kegiatan berinteraksi dengan bahan bacaan secara teratur atau berulah. Minat baca akan mejadi kebiasaan jika tersedia bahan bacaan yang sesuai untuk dibaca dan cukup waktu. Pengaruh media pembelajaran pada siswa untuk minat bac aitu sangat berpengaruh kepada siswa sekolah dasar, apalagi media yang diberikan oleh guru merupakan bahan ajar berupa video.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan model Design and Development (D&D) dikenal dalam bahasa indonesia desain dan pengembangan. Sederhananya pada model D&D ini peneliti mendesain, mengembangkan dan mengevaluasi produk yang dikembangkan guna menetapkan dasar empiris dalam pengembangan produk.

penelitian ini diikuti oleh partisipan berjumlah 21 siswa, yang terdiri dari 3 siswa kelas satu, 6 siswa kelas dua, 5 siswa kelas 3, 6 siswa kelas empat, 1 siswa kelas lima di UPT SD Negeri 08 Atar. video animasi ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang mempermudah siswa dalam belajar yang di pilih penulis yaitu membaca. Produk Animasi ini sebagai media pembelajaran dalam mempelajari baca. khususnya pada siswa yang kurang dalam memahami baca. Alasan saya memilih siswa untuk dijadikan sebagai partisipan karena subjek penelitian kami ini dalamnya ada sebuah kegiatan yang tertuju pada siswa Sekolah Dasar yang di mana siswa harus memberikan sebuah respon terhadap apa yang kami sajikan kepada siswa sekolah dasar yang dilaksanakan dalam proses belajar-mengajar di Sekolah.

Pengumpulan data dilakukan melalui survei yang diberikan dalam bentuk kusioner yang didistribusikan melalui formulir. penggunaan survei ini dapat mebukur : (1) ketertarikan siswa terhadap video animasi dalam minat baca (2) apakah kegiatan praktik baca dapat membantu proses belajar siswa (3) kesulitan yang dirasakan dalam praktik mebaca (4) motivasi yang ditujukan siswa dalam proses membaca melalui kegiatan praktik.

teknik analisis data ini dilakukan oleh penulis melalui observasi dan uji coba produk analisis data melalui observasi dilakukan secara langsung di UPT SD Negeri 08 Atar dengan 21 siswa yang menjadi objek penelitian terhadap produk animasi. uji coba produk selama beberapa sesi dalam satu bulan. Sebelum melakukan penayangan produk, siswa tidak mengetahui mengenai penayangan video animasi mengenai baca, setelah ditayangkan atau uji coba produk, siswa diberikan evaluasi atau post-test sebagai bentuk sejauh mana mereka memahami materi yang disampaikan di video animasi tersebut. maka diperoleh, hasil yang sepenuhnya memahami materi yang dimaksud atau disampaikan kepada siswa UPT SD Negeri 08 Atar.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

UPT SD Negeri 08 Atar merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di kecamatan padang ganting, kabupaten tanah datar. Siswa sekolah dasar ini mayoritas dari lingkungan sekitar sekolah. Siswa UPT SDN 08 Atar ini berjumlah 21 siswa yang tidak bisa membaca, terdiri dari 10 siswa yang sudah memahami kata, 5 siswa yang tidak memahami huruf, 6 siswa yang sudah lancar membaca secara bertahap. Siswa UPT SDN 08 Atar saat belum menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran, benar benar tidak memahami huruf, dan kalimat dalam bacaan. Peneliti mengetahui hal tersebut sebab peneliti menguji siswa melalui beberapa pertanyaan mengenai pertanyaan tentang video animasi terhadap minat baca siswa.

Setelah seluruh siswa dipastikan belum mengetahui bahwa ada video animasi yang jarang guru perlihatkan metode pembelajaran menggunakan video kepada siswa, maka uji coba produk animasi dilakukan di ruang perpustakaan UPT SDN 08 Atar. Siswa sangat berpartisipasi aktif dalam penelitian ini, siswa menyimak animasi yang berupa video animasi dengan seksama sehingga mereka mampu mengerjakan evaluasi dengan waktu yang sangat cepat. Meski evaluasi dilakukan secara perorangan, namun setiap siswa terlihat begitu antusias dalam mengerjakan dan menjawab soal, bahkan ada beberapa siswa yang langsung memahami huruf – huruf yang telah disampaikan dalam video animasi ini.

Enrollment in local colleges, 2005

**Tabel 1. Data Hasil Evaluasi Anak**

No	kategori	Jumlah jawaban benar	Persentase
1	1	4	100
2	2	4	100
<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>100</b>
<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

Table di atas merupakan hasil dari evaluasi yang diberikan peneliti kepada peserta sebagai tolak ukur untuk penilaian pengetahuan siswa. Evaluasi ini berbentuk soal essay berisi 4 soal yang jawabannya harus disesuaikan dengan pertanyaan. Bentuk soal berupa siswa (1) ketertarikan siswa terhadap video animasi dalam minat baca (2) apakah kegiatan praktik baca dapat membantu proses belajar siswa (3) kesulitan yang dirasakan dalam praktik membaca (4) motivasi yang ditunjukkan siswa dalam proses membaca melalui kegiatan praktik. Dikarenakan jawaban semua kelompok benar semua, maka nilai tertinggi diperoleh dari siswa yang tercepat dalam mengerjakan evaluasi tersebut. Setelah diadakan evaluasi perorangan. Dengan demikian uji coba produk yang dilakukan oleh penelitian dengan objek penelitian siswa UPT SDN 08 Atar

dapat diterima dan di pahami dengan baik yang dibuktikan dengan hasil evaluasi materi yang telah mereka saksikan dan mereka pahami dengan baik mengenai baca tersebut.

Dalam penelitian ini, siswa memotivasi pembelajaran membaca melalui kegiatan praktik. Ditemukan suatu informasi terkait praktik membaca yang dapat membantu siswa meningkatkan kompetensi yang dimilikinya, dalam hal ini pada bidang baca. Melalui kegiatan praktik pembelajaran membaca ini kemampuan keterampilan, kreativitas, ketelitian dan kesabaran bagi siswa yang melakukan kegiatan praktik pembelajaran bac aini dapat di latih dan ditingkatkan.

Melalui praktik video pembelajaran membaca ini, siswa juga dapat menyalurkan beragam jiwa kreativitas yang dimilikinya yang sebelumnya tidak menyalurkan beragam motivasi untuk membantu suatu minat baca pada siswa. Hal ini terbukti dari beberapa siswa yang tidak pernah belajar ada saat di rumah. Meski begitu, melalui kegiatan praktik pembelajaran membaca yang mengharuskan seluruh siswa mau tidak mau belajar membaca, membuat mereka berhasil dalam memahami huruf pada saat praktik.

Hasil pencarian mengenai hal tersebut para siswa yang mengisi survei yang menjawab pertanyaan pertanyaan tersebut (1) ketertarikan siswa terhadap video animasi dalam minat baca (2) apakah kegiatan praktik baca dapat membantu proses belajar siswa (3) kesulitan yang dirasakan dalam praktik membaca (4) motivasi yang ditujukan siswa dalam proses membaca melalui kegiatan praktik. Jawaban dari mahasiswa yang menjawab pertanyaan tersebut menunjukkan bahwa tidak semua siswa memahami video pembelajaran tersebut. Meski begitu, terdapat juga siswa yang memahami.

Melalui jawaban dari siswa yang mengisi pertanyaan tersebut juga ditemukan beberapa factor lain yang dapat menjadi motivasi untuk meningkatkan minat baca siswa selain kewajiban tugas dari pembelajaran membaca. Diantaranya adalah untuk mengisi waktu luang, menciptakan rasa senang tersendiri, menghilangkan rasa penat, bosan, malas dan stress yang dirasakan. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi kegiatan praktik membaca dapat muncul dari beberapa factor, dan salah satu factor yang paling kuat adalah melalui praktik video pembelajaran membaca yang memang mengharuskan seluruh siswa menghasilkan suatu keinginan untuk melancarkan baca pada siswa melalui kegiatan praktik setelah sebelumnya mempelajari teori baca.

Meskipun dengan adanya kesulitan yang dirasakan siswa, mereka tetap berhasil memahami bacaan dalam permasalahan yang ada dengan solusi yang ditemukan, diantaranya dengan membaca di rumah, berlatih setiap saat bagi siswa yang mengalami kesulitan. Oleh karena itu peneliti harus lebih memahami siswa dalam kesulitan yang dihadapinya.

Berdasarkan hal tersebut, seluruh siswa telah berhasil atau melakukan praktek membaca menghasilkan siswa pandai dalam membaca, meskipun terdapat beberapa siswa yang merasa kesulitan dalam praktik membaca. Ini pun telah berhasil mencair solusi untuk mengatasi kesulitan yang dirasakan sehingga tercapainya suatu keberhasilan yang diharapkan untuk memenuhi salah satu kegiatan paraktik membaca.

#### **4. SIMPULAN**

Membaca adalah mengungkapkan suatu imajinasi terhadap suatu pembaca yang disukai khalayak ramai dan juga dimengerti oleh seseorang yang dicintai. Kegiatan membaca meliputi membaca nyaring dan membaca dalam hati. Pada uji coba produk yang dilakukan di sekolah UPT SDN 08 Atar menunjukkan hasil evaluasi dengan total jawaban yang benar dengan rata – rata 4 jawaban benar dengan mengerjakan secara individu. Evaluasi berbentuk pertanyaan essay dengan 4 buah soal dan memberikn tes secara lisan untuk membaca tentang membaca yang telah disampaikan kepada siswa yang sudah mengerjakan soal essay dengan begitu hasil yang didapat oleh seluruh siswa dapat dikatakan mendapatkan hasil yang seluruhnya maksimal atau mendapatkan hasil jawaban yang benar semua.

Dengan begitu produk yang saya buat yaitu video animasi dapat dikatakan efektif dalam membantu proses pembelajaran, karena media pembelajaran ini dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar hal ini dilihat dari respon serta hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan video animasi. Setelah menggunakan video animasi antusias siswa dalam belajar dan menyimak materi yang disampaikan dalam video.

Berdasarkan hasil survey yang di jawab oleh siswa, menyebutkan bahwa rasa antusias anak pada saat pembelajaran pun menunjukkan peningkatan, karena media pembelajaran yang ditayangkan sangat menarik perhatian dan focus peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengaplikasian produk tersebut memiliki kecenderungan pengaruh positif terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan . oleh karena itu, sudah seharusnya peneliti lebih memperhatikan lagi dalam penampilan video animasi agar pembelajaran tersebut dapat dikatakan menjadi lebih menyenangkan. Dengan melalui uji coba produk pada siswa sekolah dasar SDN 08 Atar, dan diberikan soal essay didapatkan bahwa siswa dapat menjawab dengan benar semua, sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa sekolah dasar UPT SDN 08 Atar ini merasa lebih mudah menangkap materi yang disampaikan melalui video animasi pembelajaran.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. (2017). MENGUKUR KUALITAS LAYANAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK PADA SMP USWATUN HASANAH JAKARTA. *Paradigma*, 19(1), 61-68.
- Anam, K. (2015). Pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pai di smp bani muqiman bangkalan. *Tadarus: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 1-17.
- Indra, S. (2016). Efektivitas team assisted individualization untuk mengurangi prokrastinasi akademik. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(2), 175-189.
- Maulid, T. A., Sastabila, N., Puspita, E. D., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Animasi Kids (ANIKIDS) Ngalaksa dalam Perspektif Islam sebagai Media Pembelajaran Digital Siswa Sekolah Dasar. *Consilium: Berkala Kajian Konseling dan Ilmu Keagamaan*, 9(1), 19-25.