

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Giovanni Damanik¹, Yanti Arasi Sidabutar², Eva Pasaribu³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen, Indonesia; damanikgiovanni740@gmail.com

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen, Indonesia; arasiyanti@gmail.com

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen, Indonesia;

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2025-03-14

Revised 2025-03-26

Accepted 2025-04-30

ABSTRAK

Media animasi merupakan alat pembelajaran berbasis teknologi yang menyajikan informasi dalam bentuk visual bergerak, dilengkapi dengan audio dan narasi yang mudah dipahami oleh anak-anak. Karakteristik ini menjadikan animasi sebagai metode pembelajaran alternatif yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih fokus pada kebutuhan kognitif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan membaca siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III UPTD SD Negeri 122350 Pematangsiantar. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain penelitian pra-eksperimental tipe One-Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian ini terdiri dari 25 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, dokumentasi, dan observasi. Hipotesis diamati menggunakan uji t. Berdasarkan hasil uji t, nilai t-hitung adalah 4,772 dan nilai t-tabel = 2,064 dengan tingkat signifikansi 0,05. Karena probabilitas signifikansi adalah $0,000 < 0,05$ atau nilai t-hitung $> t$ -tabel ($4,772 > 2,064$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan membaca siswa Kelas III UPTD SD Negeri 122350 Pematangsiantar.

Keywords: Media Animasi, Kemampuan Membaca

ABSTRACT

Animated media is a technology-based learning tool that presents information in the form of moving visuals, accompanied by audio and narration that is easy for children to understand. These characteristics make animation an alternative learning method that can create a fun learning atmosphere and focus more on students' cognitive needs. This study aims to determine the effect of using animated media on students' reading skills in Indonesian language lessons in grade III at UPTD SD Negeri 122350 Pematangsiantar. The research method used is quantitative with a pre-experimental research design of the

One-Group Pretest-Posttest Design type. The research sample consists of 25 students. The data collection techniques used are tests, documentation, and observation. The hypothesis was tested using a t-test. Based on the t-test results, the t-count value was 4.772 and the t-table value was 2.064 with a significance level of 0.05. Because the significance probability was $0.000 < 0.05$ or the t-count value $> t$ -table ($4.772 > 2.064$), H_0 was rejected and H_1 was accepted. This means that there is an effect of the use of animation media on the reading ability of third-grade students at UPTD SD Negeri 122350 Pematangsiantar.

Keyword: Animation Media; Reading Ability

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author :

Giovanni Damanik

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen, Indonesia

1. PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan landasan utama pembelajaran siswa di semua tingkatan pendidikan. Di Indonesia, urgensi peningkatan literasi membaca semakin kuat menyusul dirilisnya hasil Penilaian Nasional 2022, yang menunjukkan bahwa lebih dari 3,8% siswa sekolah dasar belum mencapai kompetensi membaca dasar (Mudinillah dkk., 2022). Situasi ini menunjukkan bahwa banyak siswa tidak mampu memahami isi teks secara menyeluruh, sehingga diperlukan pendekatan baru dalam strategi pembelajaran membaca (AA Lestari dkk., 2018). Belajar membaca di sekolah dasar, terutama di kelas-kelas awal seperti kelas tiga, menghadirkan tantangan tersendiri. Siswa pada tingkat ini berada dalam fase transisi dari "belajar membaca" ke "membaca untuk belajar." Namun, dalam praktiknya, banyak siswa masih kesulitan memahami makna teks, mengidentifikasi ide utama, dan menarik kesimpulan dari bacaan (Ariston & Frahasini, 2018). Masalah ini diperparah oleh pendekatan pengajaran yang masih konvensional, non-kontekstual, dan tidak menarik bagi siswa, sehingga mengakibatkan rendahnya minat dan motivasi dalam membaca.

Media pembelajaran merupakan elemen penting dalam meningkatkan efektivitas pengajaran membaca. Penelitian menunjukkan bahwa media visual dan interaktif memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi pelajaran (DEVI, 2021). Mereka menjelaskan bahwa penggunaan media audiovisual lebih efektif dalam menyampaikan materi daripada ceramah verbal semata karena dapat membantu siswa mengingat informasi melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan. Oleh karena itu, penggunaan media visual modern seperti animasi sangat relevan dalam konteks pembelajaran saat ini (Lenggogeni & Ruqoyyah, 2021).

Media animasi merupakan alat pembelajaran berbasis teknologi yang menyajikan informasi dalam bentuk visual bergerak, dilengkapi dengan audio dan narasi yang mudah dipahami oleh anak-anak. Menurut Chairiyah (2021), media animasi dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan penyerapan informasi karena menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran. Karakteristik ini menjadikan

animasi sebagai metode pembelajaran alternatif yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih fokus pada kebutuhan kognitif siswa (Aisah dkk., 2021).

Namun, pada kenyataannya, berdasarkan pengamatan, ditemukan beberapa kendala dalam kemampuan membaca siswa kelas tiga, yaitu: Guru masih jarang menggunakan media animasi dalam pengajaran membaca dan masih sering mengandalkan metode konvensional dengan media terbatas, seperti buku teks, papan tulis, atau gambar statis (Pranata dkk., 2021). Penggunaan media yang monoton dan kurang interaktif membuat kegiatan belajar membaca terasa membosankan dan tidak mampu menarik perhatian siswa sepenuhnya (Ula, 2020). Kemampuan membaca yang rendah ini dapat dilihat dari beberapa indikator, seperti siswa masih kesulitan mengucapkan kata dengan lancar (fluensi), membutuhkan waktu lama untuk memahami isi bacaan (pemahaman), dan kurangnya minat dan antusiasme siswa selama kegiatan membaca. Kondisi ini berpotensi berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar siswa, tidak hanya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga pada mata pelajaran lain yang membutuhkan pemahaman teks (Istianah, 2021).

Berdasarkan data nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, berikut adalah profil nilai siswa kelas tiga di sekolah tersebut:

Tabel 1. Data Nilai Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III di UPTD SD Negeri 122350 Pematangsiantar

Kartu Keluarga (KKTP)	Banyak Siswa	Komutatif
>70	17	Selesai
<70	8	Tidak Selesai
Jumlah	25	

Hasil di atas konsisten dengan pengamatan UPTD SD Negeri 122350 Pematangsiantar, yang memperoleh data sebagai berikut: dari total 25 siswa, 17 siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Penyelesaian Target Pembelajaran (KKTP), yaitu >70 dan dinyatakan lengkap, sedangkan 8 siswa memperoleh nilai di bawah 70 dan dinyatakan tidak lengkap. Data ini menunjukkan bahwa sejumlah siswa masih mengalami kesulitan dalam mencapai standar kemampuan membaca minimum. Ketidakeengkapan ini menunjukkan masalah yang perlu diteliti, baik dari segi metode pembelajaran maupun media yang digunakan guru. Penyebabnya adalah minimnya penggunaan media pembelajaran inovatif seperti media animasi yang dapat membantu meningkatkan pemahaman membaca siswa melalui pendekatan visual yang lebih menarik dan kontekstual (Indriansyah, 2021).

Salah satu solusi strategis untuk mengatasi rendahnya kemampuan membaca siswa kelas tiga di UPTD SD Negeri 122350 Pematangsiantar adalah melalui penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran. Media animasi memiliki keunggulan dalam menyajikan materi bacaan secara visual, menarik, dan interaktif, sehingga meningkatkan perhatian dan minat siswa dalam belajar. Dalam konteks belajar membaca, animasi dapat memvisualisasikan isi teks, seperti cerita naratif atau fabel, dengan menampilkan alur, tokoh, dan pesan secara konkret. Hal ini memudahkan siswa untuk memahami struktur cerita, memperkuat pemahaman, dan meningkatkan kemampuan untuk memahami makna bacaan (Danis & Pratiwi, 2024). Animasi yang didukung oleh elemen audio, warna, dan gerakan memberikan stimulasi multisensorik yang dapat membangun imajinasi siswa, sekaligus memperkuat daya ingat terhadap materi yang disajikan (Novita & Novianty, 2020). Keunggulan-keunggulan ini menjadikan media animasi sebagai sarana yang efektif untuk menumbuhkan motivasi belajar dan

meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses belajar membaca. Dibandingkan dengan metode seperti kuliah konvensional atau membaca teks secara langsung, animasi telah terbukti lebih mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi guru, kepala sekolah, dan pembuat kebijakan pendidikan dasar dalam merancang strategi pembelajaran adaptif, inovatif, dan berbasis teknologi. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk secara kuantitatif menentukan pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan membaca siswa kelas tiga di UPTD SD Negeri 122350 Pematangsiantar.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat didefinisikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan filosofi positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data kuantitatif/statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (AS Lestari dkk., 2023). Penelitian ini merupakan studi kuantitatif dengan Desain Pra-Eksperimental, tipe Desain Pretest-Posttest Satu Kelompok. Desain Pretest-Posttest Satu Kelompok digunakan untuk menentukan efek perlakuan pada satu kelompok subjek penelitian, dengan membandingkan hasil pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan (Haq dkk., 2022). Desain ini digunakan karena penelitian hanya melibatkan satu kelompok subjek yang diberi perlakuan tanpa kelompok kontrol untuk perbandingan.

Dalam desain ini, pengumpulan data dilakukan dua kali: sebelum perlakuan (pre-test) dan setelah perlakuan (post-test). Tujuannya adalah untuk mengetahui perbedaan skor kemampuan membaca sebelum dan setelah penggunaan media animasi pada siswa kelas tiga. Data pre-test dan post-test kemudian dianalisis menggunakan uji-t sampel berpasangan untuk mengetahui pengaruh perlakuan. Penelitian ini akan dilakukan di kelas III UPTD SD Negeri 122350 Pematangsiantar pada Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi adalah area generalisasi yang terdiri dari: objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. (Astuti dkk., 2019). Populasi penelitian ini adalah siswa III UPTD SD Negeri 122350 Pematangsiantar, yang terdiri dari 26 siswa.

Sampel adalah sebagian dari populasi dan karakteristiknya. Jika populasinya besar dan peneliti tidak dapat mempelajari semuanya dalam populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga kerja, atau waktu, peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel menurut (Apriansyah, 2020). Jadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 12 2350 Pematang Siantar, berjumlah 25 siswa.

Dalam penelitian kuantitatif ini, teknik analisis data digunakan untuk memperoleh data penelitian. Teknik analisis data secara jelas diarahkan untuk menjawab permasalahan atau menguji hipotesis yang dirumuskan dalam proposal penelitian. Teknik analisis data adalah proses pencarian dan pengumpulan data secara sistematis yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Hal ini dilakukan dengan mengorganisir data ke dalam kategori, memecahnya menjadi unit, mensintesisnya, memilih apa yang penting dan apa yang akan diteliti, serta menarik kesimpulan yang mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan desain pretest-posttest satu kelompok yang dilakukan di kelas III UPTD SD Negeri 12 2350 Pematangsiantar dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang. Pertanyaan yang diberikan selama penelitian telah diuji terlebih dahulu di kelas III di sekolah yang berbeda, yaitu UPTD SD Negeri 122345 Pematangsiantar dengan jumlah siswa sebanyak 29

orang. Setelah instrumen diuji, penelitian dilanjutkan dengan pelaksanaannya di kelas III UPTD SD Negeri 12 2350 Pematangsiantar. Dalam penelitian ini, pretest diberikan kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum media animasi digunakan, kemudian pembelajaran dilakukan menggunakan media animasi, setelah pembelajaran dilakukan, posttest dilakukan, dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan. Peneliti melakukan uji coba instrumen pertanyaan ditanggal 29 Agustus 2025 di kelas III UPTD SD Negeri 122345 JL. Thamrin, Kec. Siantar Timur, Kota Pematangsiantar (Syarhoh et al., 2022) . Sebanyak 29 siswa diberi 30 pertanyaan tes instrumen. Percobaan ini dilakukan untuk menentukan validitas dan reliabilitas serta tingkat kesulitan. Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat validitas suatu instrumen. Dalam menguji validitas kuesioner dan pertanyaan yang telah diisi oleh responden, peneliti menggunakan aplikasi SPSS 2.4. Setelah peneliti mengoreksi pertanyaan yang telah diisi oleh siswa, peneliti memasukkan data ke dalam SPSS 2.4. (Hapsari & Zulherman, 2021). Suatu butir soal dianggap valid jika nilai r yang dihitung $>$ nilai r tabel pada tingkat signifikansi 5% atau 0,05, dan sebaliknya jika nilai r yang dihitung $<$ nilai r tabel, butir soal tersebut dianggap tidak valid.

Pengujian Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas, dilakukan uji hipotesis untuk memberikan jawaban atas rumusan masalah dan untuk membuktikan pengaruh yang lebih kuat dari penggunaan media animasi terhadap kemampuan membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di UPTD SD Negeri 122350 Pematangsiantar. Uji Sampel yang digunakan adalah SPSS 2.4. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan membaca siswa kelas tiga di UPTD SD Negeri 122350 Pematangsiantar.

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan membaca siswa kelas tiga di UPTD SD Negeri 122350 Pematangsiantar.

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Jika nilai t hitung $>$ t tabel dan atau Nilai Sig $<$ 0.05 maka H_0 ditolak H_1
- b) Jika nilai t hitung $<$ t table dan atau Nilai Sig $<$ 0.05 maka H_0 diterima H_1

Berikut ini adalah hasil Uji Hipotesis yang dilakukan di UPTD SD Negeri 122350 Pematangsiantar :

Tabel 2. Pengujian Hipotesis

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Standard Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
Pair 1 posttest - pretest	20,984	21,988	4,398	11,908 30,060	4,772	24	,000

Berdasarkan hasil Uji t Sampel Berpasangan, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai ini lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil kemampuan membaca siswa sebelum (pre-test) dan setelah (post-test) menggunakan media animasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa Kelas III di UPTD SD Negeri 122350 Pematangsiantar.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas III UPTD SD Negeri 12 2350 Pematangsiantar pada tahun ajaran 2025/2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III UPTD SD Negeri 12 2350 Pematangsiantar dengan sampel sebanyak 25 siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian pra-eksperimental dengan menggunakan desain pretest-posttest satu kelompok (Rachmawati & Erwin, 2022).

Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah hasil yang telah diimplementasikan. Hasil yang diharapkan adalah hasil yang diambil berdasarkan data yang dikumpulkan dan analisis data yang telah dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Animasi terhadap Siswa Kelas III UPTD SD Negeri 12 2350 Pematangsiantar dengan jumlah total 25 orang (Fakhri dkk., 2018). Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan Uji Instrumen pada tingkat yang sama dengan sekolah yang berbeda yang dilakukan di UPTD SD Negeri 12 2345 Pematangsiantar. Uji coba dilakukan untuk menentukan jumlah 30 soal pilihan ganda yang akan diuji, dengan 2 soal valid dan 8 soal tidak valid. 2 soal valid tersebut digunakan dalam pre-test dan post-test di kelas penelitian.

Berdasarkan hasil pretest, nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 6,05 dengan nilai tertinggi 86,45 dan nilai terendah 9,1. Sebelas siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Penyelesaian Minimum (KKM) dan 14 siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Penyelesaian Minimum (KKM). Melihat persentase yang ada, dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar siswa sebelum menggunakan Media Animasi relatif rendah (Sunami & Aslam, 2021).

Selanjutnya, skor post-test rata-rata adalah 77,04. Jadi setelah menggunakan Media Animasi, siswa memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan Media Animasi. Setelah uji normalitas pretest dan posttest dilakukan, keduanya terpenuhi sehingga pengujian hipotesis dilanjutkan. Dari hasil tes siswa, t hitung adalah 4,772 dan t tabel adalah 2,064. Dengan demikian, nilai t -hitung adalah 4,772 dan nilai t tabel adalah 2,064. Dengan demikian, nilai t hitung adalah 4,772 dan nilai t -tabel adalah 2,064, yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang menunjukkan bahwa ada pengaruh Media Animasi terhadap kemampuan membaca siswa kelas tiga di UPTD SD Negeri 122350 Pematangsiantar. (Pandaleke dkk., 2020).

Meskipun hasil penelitian menunjukkan dampak yang signifikan, beberapa keterbatasan ditemui selama proses implementasi lapangan. Salah satu kendalanya adalah fasilitas audio yang terbatas di sekolah tersebut, di mana para peneliti harus menggunakan sumber suara laptop karena tidak tersedianya pengeras suara eksternal. Hal ini mengakibatkan kualitas audio yang kurang optimal dari video animasi bagi siswa yang duduk di barisan belakang (Rizqy et al., 2025). Keterbatasan ini merupakan catatan penting: efektivitas media animasi sangat bergantung pada fasilitas dan infrastruktur yang memadai. Meskipun demikian, hasil penelitian tetap menunjukkan peningkatan yang signifikan, yang mengindikasikan bahwa bahkan dengan keterbatasan audio, aspek visual media animasi cukup ampuh untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan membaca siswa kelas tiga SD Negeri 122350 Pematangsiantar, dapat disimpulkan bahwa media animasi memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Hal ini dibuktikan melalui uji t -sampel berpasangan yang menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga hipotesis penelitian diterima. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata skor post-test yang lebih tinggi dari pre-test, menunjukkan bahwa media animasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan membantu siswa memahami teks naratif dengan lebih baik.

Selain meningkatkan hasil belajar kognitif, penggunaan media animasi juga berdampak positif pada minat dan motivasi siswa dalam membaca. Visualisasi cerita yang disertai suara dan gerakan memudahkan siswa untuk memahami karakter, alur cerita, dan pesan moral dalam bacaan. Dengan demikian, media animasi dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca sekaligus mendorong pembelajaran bahasa Indonesia yang aktif dan menyenangkan, sejalan dengan tuntutan Kurikulum Mandiri.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, berikut beberapa saran yang diajukan untuk pihak-pihak terkait:

1. Untuk Sekolah: Sekolah diharapkan menyediakan fasilitas dan infrastruktur yang memadai bagi guru, seperti proyektor dan laptop, untuk mendukung implementasi media pembelajaran berbasis teknologi, seperti animasi. Kebijakan ini akan memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran yang berkelanjutan di sekolah.
2. Guru bahasa Indonesia disarankan untuk menggunakan animasi sebagai media pembelajaran alternatif. Penggunaan animasi ini telah terbukti menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif, khususnya dalam membaca. Guru juga disarankan untuk mengembangkan media animasi sederhana mereka sendiri yang sesuai dengan kebutuhan materi dan karakteristik siswa.
3. Untuk Siswa: Dengan media pembelajaran yang menarik, siswa diharapkan lebih termotivasi dan terlibat dalam proses belajar. Diharapkan siswa akan memanfaatkan media ini untuk mengembangkan minat membaca dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, baik di sekolah maupun di rumah.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik pada bidang yang sama. Disarankan agar peneliti di masa mendatang mengembangkan penelitian ini dengan mempertimbangkan beberapa aspek untuk mendapatkan hasil yang lebih kuat. Berdasarkan pengalaman peneliti, aspek teknis seperti ketersediaan perangkat audio eksternal yang memadai (speaker kecil) diperlukan untuk memastikan pesan dalam media animasi tersampaikan secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, S., Ismail, S., & Margawati, A. (2021). Edukasi Kesehatan Dengan Media Video Animasi: Scoping Review. *Jurnal Perawat Indonesia*, 5(1), 641–655. <https://doi.org/10.32584/jpi.v5i1.926>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Educational Review And Research*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Astuti, I. A. D., Dewati, M., Okyranida, I. Y., & Sumarni, R. A. (2019). Pengembangan Media Smart Powerpoint Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Fisika. *Navigation Physics: Journal Of Physics Education*, 1(1), 12–17.
- Chairiyah, C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Benime Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas Iii Sdn 101893 Bangun Rejo. *Jurnal Handayani*, 12(2), 125. <https://doi.org/10.24114/jh.v12i2.34196>

- Danis, A., & Pratiwi, A. P. (2024). Pengaruh Media Film Animasi Larva Terhadap Kemampuan Menulis Paragraf Argumentasi Pada Siswa Kelas Iv Sd Hang Tuah I Belawan Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Modeling: Jurnal Program Studi Pgmi*, 11(2), 221–229. <https://doi.org/10.69896/Modeling.V11i2.2407>
- Devi, T. (2021). Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang Perilaku Bullying Pada Peserta Didik Kelas Viii Mts Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020. Uin Raden Intan Lampung. *Opgehaal Van Http://Repository.Radenintan.Ac.Id/Id/Eprint/11754*
- Fakhri, M. I., Bektiarso, S., & Supeno, S. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbantuan Macromedia Flash Pada Pembelajaran Fisika Pokok Bahasan Momentum, Impuls, Dan Tumbukan Kelas X Sma. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 7(3), 271–277. <https://doi.org/10.19184/jpf.V7i3.8599>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Haq, H., Purwantono, P., Irzal, I., & Rahim, B. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Dengan Video Dan Animasi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Fabrikasi. *Jurnal Vokasi Mekanika (Vomek)*, 4(1), 89–93. <https://doi.org/10.24036/Vomek.V4i1.310>
- Indriansyah, S. F. (2021). Ta: Perancangan Video Clip Animasi Motion Graphic Berjudul “Abc Around Me” Sebagai Media Pengenalan Alfabet Bahasa Inggris Bagi Anak Usia 3-5 Tahun. Universitas Dinamika.
- Istianah, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran Ipa Dalam Materi Siklus Hidup Hewan Kelas Iv Sd.
- Lenggogeni, L., & Ruqoyyah, S. (2021). Penggunaan Media Video Animasi Berbantuan Scratch Melalui Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Daur Hidup Hewan Kelas Iv. *Collase (Creative Of Learning Students Elementary Education)*, 4(2), 249–256. <http://doi.org/10.22460/Collase.V4i2.5687>
- Lestari, A. A., Nyoto, R. D., & Sukamto, A. S. (2018). Implementasi Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Pengenalan Alat Indra Manusia Dengan Menggunakan Metode Marker. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, 6(1), 32. <https://doi.org/10.26418/Justin.V6i1.2374>
- Lestari, A. S., Azmy, B., & Susiloningsih, W. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Paragraf Argumentasi Pada Siswa Kelas Iv Sd. *Seroja: Jurnal Pendidikan*, 2(5), 114–123. <https://doi.org/10.572349/Seroja.V2i5.1156>
- Mudinillah, A., Amrina, A., & Vujiachi, D. L. (2022). Penggunaan Aplikasi Benime Pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas Vi Sd It Ar - Rahman Palangki. *Taqdir*, 8(1), 89–109. <https://doi.org/10.19109/Taqdir.V8i1.10706>
- Novita, L., & Novianty, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *Jtiee (Journal Of Teaching In Elementary Education)*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.30587/Jtiee.V3i1.1127>
- Pandaleke, M., Munzil, M., & Sumari, S. (2020). Pengembangan Media Pelajaran Kelas Flipped Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kimia. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(3), 387. <https://doi.org/10.17977/Jptpp.V5i3.13293>

- Pranata, K., Kartika, Y. W., & Zulherman, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1271–1276. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.867>
- Rachmawati, A., & Erwin, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (Tps) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7637–7643. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3613>
- Rizqy, C., Blau, U., Simamora, A. B., & Siahaan, T. M. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Animasi Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas Iv Sd Negeri 091281 Batu Iv. 5, 2233–2245.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- Syarhoh, U. M., Siddik, M., & Mulawarman, W. G. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Foto Dan Video Animasi Karikatur Terhadap Kemampuan Peserta Didik Dalam Memahami Teks Anekdot Siswa Kelas X Sma. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(3), 641–652. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i3.443>
- Ula, W. R. R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Media Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Tunas Nusantara*, 2(1). <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i1.1485>