

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI DIGITAL SISWA KELAS IV SD NEGERI 067776
MEDAN JOHOR TAHUN AJARAN 2025/2026**

***DEVELOPMENT OFM INTERACTIVE ANIMATION MEDIA TO IMPROVE THE
DIGITAL LITERACY OF FOURTH-GRADE STUDENTS AT SD NEGERI
067776 MEDAN JOHOR, ACADEMIC YEAR 2025/2026***

Amaliya Soraya¹, Restio Sidebang²

¹⁾²⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Quality, Jl. Ngumban Surbakti No.18 Medan, 20132, Indonesia
aliyaa252005@gmail.com¹, restiosidebang@gmail.com²

ABSTRAK

Untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas empat SD Negeri 067776 Medan Johor pada tahun ajaran 2025–2026, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media animasi interaktif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model PPE. Penelitian ini berfokus pada media animasi materi teks naratif Bahasa Indonesia, dan subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 067776 Medan Johor. Metode pengumpulan data meliputi angket validasi ahli materi, ahli media, dan respon guru. Berdasarkan evaluasi ahli dan materi ahli media, temuan penelitian menunjukkan bahwa media animasi interaktif yang dibuat dianggap sah dan sesuai untuk digunakan. Hasil respon guru kemudian menunjukkan betapa bermanfaat dan sederhananya media animasi interaktif untuk proses pembelajaran. Sembari mengembangkan keterampilan literasi digital, media ini dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, alat pembelajaran alternatif yang bermanfaat untuk meningkatkan pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah media animasi interaktif.

Kata Kunci: Media Animasi Interaktif, Literasi Digital, Teks Narasi

ABSTRACT

To improve the digital literacy of fourth-grade students of SD Negeri 067776 Medan Johor in the 2025–2026 academic year, this study was conducted to create interactive animation media. The approach used in this study is the research and development method with the PPE model. This study focuses on animated media for Indonesian narrative text material, and the research subjects are fourth-grade students of SD Negeri 067776 Medan Johor. Data collection methods include responses from teachers, media experts, and content validation questionnaires. Based on the evaluation of material experts and media experts, the research findings indicate that the interactive animation media created is considered valid and appropriate for use. The results of teacher comments then show how useful

and simple interactive animation media is for the learning process. While developing digital literacy skills, this media can increase students' interest and understanding of the subject matter. Therefore, an alternative learning tool that is useful for improving Indonesian language teaching in elementary schools is interactive animation media.

Keywords: *Interactive Animation Media, Digital Literacy, Narrative Text*

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan menghasilkan generasi yang mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Tujuan pendidikan adalah membantu siswa mencapai potensi penuh mereka sehingga memiliki pengetahuan, kemampuan, dan moral yang diperlukan untuk interaksi sosial, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Karena kemajuan pesat teknologi informasi dan komunikasi, pendidikan di abad ke-21 tidak lagi hanya tentang mempelajari isi materi; tetapi juga tentang mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kerja tim, komunikasi, dan literasi digital.

Kemampuan untuk mengakses, memahami, menilai, dan menggunakan informasi secara efisien dan etis dari berbagai perangkat dan platform digital dikenal sebagai literasi digital. Selain mampu membaca dan menulis, literasi juga mencakup kapasitas berpikir kritis dalam memproses informasi (Yanida, 2021:16). Siswa hidup di dunia yang kaya akan informasi digital, sehingga keterampilan ini sangat penting. Namun demikian, minat membaca yang rendah, akses teknologi yang terbatas, dan pemanfaatan materi pembelajaran berbasis digital yang tidak memadai terus menjadi hambatan bagi kemajuan literasi di Indonesia (Muh, 2024:112). Oleh karena itu, perlu untuk mengimplementasikan literasi digital ke dalam proses pembelajaran secara metodis dan terorganisir.

Observasi di SD Negeri Medan Johor 067776 mengungkapkan bahwa buku teks dan media dasar, seperti gambar statis dan presentasi PowerPoint yang tidak interaktif, masih mendominasi penggunaan media pembelajaran. Keadaan ini cenderung menghambat partisipasi aktif siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi membosankan. Padahal, literasi digital mengharuskan anak-anak untuk memperoleh dan mengelola informasi secara kritis di samping mampu mengoperasikan komputer (Jakub Saddam, 2023:9). Hambatan lain untuk pembelajaran yang lebih bermakna dan menarik adalah keterbatasan kemampuan guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang kreatif.

Pembuatan media animasi interaktif merupakan salah satu solusi alternatif yang potensial. Dengan menyajikan informasi secara dinamis, visual, dan menarik, media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan pemahaman konseptual mereka (Windu Antaka dkk., 2020:6). Selain itu, telah dibuktikan bahwa penggunaan video animasi di kelas dapat secara efektif menjelaskan topik dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa (Sandi Pradana, 2025:33). Materi animasi interaktif, khususnya materi teks naratif, dapat membantu siswa belajar bahasa Indonesia secara lebih efektif sekaligus mengasah keterampilan literasi digital mereka dan memberikan pemahaman yang lebih nyata tentang alur cerita, tokoh, latar, dan pesan cerita.

Deskripsi ini menuntut terciptanya materi pendidikan kreatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas IV SD Negeri 067776 Medan Johor pada tahun ajaran 2025/2026, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media animasi interaktif untuk materi teks naratif. Diharapkan penelitian ini akan menghasilkan media yang andal dan bermanfaat yang dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan PPE (*Planning, Production, Evaluation*) yang dikemukakan oleh Richey dan Klein digunakan dalam studi ini bersamaan dengan teknik *Research and Development* (R&D). Model ini dipilih karena menekankan tiga fase utama pengembangan produk: perencanaan, produksi, dan penilaian. Secara kontekstual, penelitian pengembangan bertujuan untuk menciptakan, memproduksi, dan mengevaluasi kelayakan suatu produk untuk digunakan dalam pendidikan.

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di SD Negeri 067776 Medan Johor. Sebanyak 21 siswa kelas IVA menjadi fokus utama penelitian, sementara 39 siswa kelas empat lainnya menjadi subjek penelitian. Produk yang dihasilkan adalah media animasi interaktif berbasis teks naratif untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Tahap perencanaan (*planning*), diawali dengan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara. Hasil analisis menunjukkan bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran sederhana dan kurang variatif, sehingga diperlukan pengembangan media animasi interaktif untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Perencanaan juga mencakup analisis karakteristik siswa, materi teks narasi, fasilitas sekolah, serta pemilihan media yang sesuai .

Tahap produksi (*production*), dilakukan dengan merancang dan membuat media animasi interaktif sesuai desain yang telah disusun pada tahap perencanaan. Proses ini meliputi penyusunan tampilan awal (*cover*), petunjuk penggunaan, serta penyajian materi dalam bentuk video animasi interaktif .

Tahap evaluasi (*evaluation*) bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan produk melalui validasi ahli materi dan ahli media, serta respon guru . Uji coba lapangan dilakukan pada kelompok kecil yang terdiri dari 21 siswa kelas IV untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sebagai dasar revisi .

Kuesioner dan dokumentasi digunakan sebagai metode pengumpulan data. Baik metode kualitatif maupun kuantitatif digunakan dalam analisis data. Data kuantitatif dinilai menggunakan skala Likert dan perhitungan persentase untuk memastikan kategori validitas dan kepraktisan produk, sedangkan data kualitatif dikumpulkan dari masukan dan saran validator. Rentang persentase yang ditentukan dalam instrumen penelitian digunakan untuk menentukan kriteria validitas dan kepraktisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Untuk siswa kelas IV di SD Negeri 067776 Medan Johor, penelitian ini menghasilkan produk media animasi interaktif digital untuk teks naratif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tiga fase model PPE, perencanaan, produksi, dan evaluasi digunakan untuk membangun media tersebut.

Guru kelas IV diamati dan diwawancarai untuk melakukan analisis kebutuhan selama fase perencanaan (*planning*). Menurut investigasi, media yang digunakan masih sederhana dan polos, yang membuat siswa mudah kehilangan minat dan menghambat pemahaman mereka terhadap isi naratif. Hasil ini mengarah pada pembuatan media animasi interaktif yang memadukan animasi, teks, gambar, dan suara.

Mendesain tampilan pertama (*cover*), instruksi pengguna, dan menampilkan konten sebagai film animasi interaktif sesuai dengan desain yang telah ditetapkan merupakan bagian dari tahap produksi (*production*). Media ini dimaksudkan agar estetik, komunikatif, dan

sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media yang dikembangkan ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 1. Cover



Gambar 2. Materi Teks Narasi



Gambar 3. Materi Unsur



Gambar 4. Closing

Respons guru dan siswa, serta validasi oleh ahli media dan materi, digunakan untuk melaksanakan langkah evaluasi. Tabel berikut menampilkan temuan dari uji kepraktisan dan validitas.

1. Hasil Uji Kevalidan Media

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

No	Validator	Persentase (%)	Kategori
1	Ahli Materi	100%	Sangat Valid
2	Ahli Media	98,3%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi pada Tabel 1, media animasi interaktif dianggap sangat otentik setelah menerima persetujuan 100% dari ahli materi dan 98,3% dari ahli media. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut secara konseptual benar, selaras dengan tujuan pembelajaran, dan didukung oleh tampilan dan desain yang sesuai untuk digunakan selama proses pembelajaran.

2. Hasil Uji Kepraktisan Media

Tabel 2. Hasil Respon Guru dan Siswa

No	Responden	Persentase (%)	Kategori
1	Guru	100%	Sangat Praktis
2	Siswa	87,3%	Praktis

Berdasarkan Tabel 2, 87,3% tanggapan siswa diklasifikasikan sebagai praktis, sedangkan 100% tanggapan guru diklasifikasikan sebagai sangat praktis. Menurut temuan ini, media tersebut mudah digunakan, mempercepat proses pembelajaran, dan membangkitkan minat mahasiswa terhadap apa yang mereka pelajari.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, materi animasi interaktif yang dibuat memiliki tingkat kebenaran yang sangat tinggi. Konten disampaikan secara metodis dan selaras dengan tujuan pembelajaran, sebagaimana dibuktikan oleh persetujuan 100% dari para ahli materi. Di sisi lain, desain visual, animasi, dan kelengkapan presentasi memenuhi persyaratan sebagai media pembelajaran yang sesuai, menurut evaluasi ahli media sebesar 98,3%.

Kegunaan media ini, sebagaimana dibuktikan oleh tanggapan siswa (87,3%) dan guru (100%), menunjukkan bahwa media ini tidak hanya secara teoritis tepat tetapi juga mudah diimplementasikan dalam pembelajaran praktis. Siswa dapat belajar lebih efektif, tidak mudah bosan, dan memiliki pemahaman yang lebih nyata tentang materi teks naratif dengan menggunakan media animasi interaktif.

Hasil ini konsisten dengan ciri-ciri penelitian pengembangan, yang berupaya menghasilkan barang yang valid dan layak untuk digunakan dalam pendidikan. Peningkatan minat belajar didukung oleh penggabungan elemen visual dan animasi ke dalam media, yang juga membantu siswa mengembangkan literasi digital mereka. Dengan demikian, siswa kelas IV di SD Negeri 067776 Medan Johor dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media animasi interaktif yang dibuat sebagai alat pembelajaran bahasa Indonesia alternatif untuk meningkatkan literasi digital mereka. Hal ini telah terbukti sah dan bermanfaat.

KESIMPULAN

Media animasi interaktif untuk materi teks naratif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 067776 Medan Johor, yang dibuat menggunakan model PPE (*Planning, Production, Evaluation*), memiliki validitas dan kepraktisan yang sangat baik, sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi sebesar 100% dan ahli media sebesar 98,3%, tingkat validitas media tersebut termasuk dalam kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa media tersebut sesuai untuk digunakan dalam pendidikan.

Selain itu, berdasarkan respons guru sebesar 100% dan siswa sebesar 87,3%, tingkat kepraktisan media tersebut termasuk dalam kategori praktis hingga sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media tersebut mudah digunakan, menarik, dan membantu pemahaman siswa terhadap isi teks naratif. Hasilnya, materi animasi interaktif yang dibuat disetujui sebagai pengganti yang sah dan bermanfaat untuk pengajaran Bahasa Indonesia tradisional di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Jakub, Saddam. 2023. "Literasi Digital dalam Era Global". *Jurnal Komunikasi Digital*, 4(1): 9–18.
- Muh. 2024. "Literasi Masyarakat di Era Digital". *Jurnal Literasi dan Budaya*, 6(3): 112–120.
- Pradana, Sandi. 2025. "Efektivitas Video Animasi dalam Pendidikan Dasar". *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1): 33–37.
- Windu Antaka, dkk. 2020. "Pendidikan Dasar dan Media Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1): 6–15.
- Yanida. 2021. "Literasi Digital dalam Pembelajaran Abad 21". *Jurnal Literasi Pendidikan*, 5(1): 16–25.