

## PERANCANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN LITERASI DI SD NEGERI 101944 DELI MUDA

**Yudha Darma Saragih<sup>✉</sup>, Eva Julia G. Harianja, Gortap Lumbantoruan**  
Prodi D-III Manajemen Informatika, Universitas Methodist Indonesia, Medan, Indonesia  
Email: [yudhadarma260@gmail.com](mailto:yudhadarma260@gmail.com)

### ABSTRACT

*Animated Literacy Learning is an animation that provides learning about literacy, specifically focusing on reading materials in the form of original data messages to its users. The reading literacy material includes learning letter recognition, reading skills, and reading exercises. This research aims to develop an application that can be used to enhance students' skills, particularly in reading. Additionally, the learning process with this application is expected to be more enjoyable and can further motivate users to learn, as it incorporates images, sounds, and animations. The objective of this learning application is to train and enhance students' literacy skills, as it also includes exercises to assess the students' proficiency level in the given teaching materials. The research methodology employed in this study includes literature review, data collection, needs analysis, system design, implementation, and evaluation. The final outcome of this research is an animated literacy learning video specifically designed for students at SD Negeri 101944 Deli Muda. It is anticipated that this video will increase students' interest and literacy skills while providing an enjoyable and interactive learning experience.*

**Keyword:** Video Animation, Literacy Learning, SD Negeri 101944 Deli Muda, Interest in Literacy, Evaluation.

### ABSTRAK

*Animasi Pembelajaran literasi merupakan suatu animasi yang memberikan pembelajaran tentang materi literasi membaca khususnya berupa data pesan asli kepada penggunanya. Materi literasi membaca ini berisi tentang belajar mengenal huruf, belajar membaca, dan juga latihan membaca. Penelitian ini akan menghasilkan aplikasi yang bisa digunakan untuk meningkatkan keterampilan murid terutama dalam hal membaca. Selain itu proses pembelajaran dengan aplikasi ini juga dapat lebih menyenangkan serta diharapkan dapat membuat penggunanya lebih semangat lagi untuk belajar, karena aplikasi ini berisi gambar, suara serta animasi. Adapun tujuan yang ingin dicapai aplikasi pembelajaran ini adalah untuk melatih serta menambah kemampuan literasi siswa karena aplikasi ini juga disertai dengan latihan untuk menilai sejauh mana tingkat kemampuan siswa terhadap bahan ajar yang diberikan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur, pengumpulan data, analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, dan evaluasi. Adapun hasil akhir dari penelitian ini adalah video animasi pembelajaran literasi yang dirancang khusus untuk siswa di SD Negeri 101944 Deli Muda. Video ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan keterampilan literasi siswa serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.*

**Kata Kunci:** Video Animasi, Pembelajaran Literasi, SD Negeri 101944 Deli Muda, Minat Literasi, Evaluasi.

### PENDAHULUAN

Pendidikan juga sangat berperan penting sebagai ujung tombak dalam Sumber Daya Manusia yang bermutu. Dengan pendidikan dapat menciptakan masyarakat yang memberikan dampak positif kedalam berbagai aspek kehidupan (Rasikah, Alwi, & Aziz, 2022). Maka dari itu pendidikan harus sangat memperhatikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal, maka diperlukan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk memudahkan proses pengajaran dan memaksimalkan hasil belajar siswa.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa serta negara” (Pemerintah Indonesia, 2003). Untuk mencapai kualitas pendidikan terbaik tentu harus mencapai tujuan pendidikan. Adapun tujuan pendidikan nasional adalah membuka kemampuan seorang agar menjadi manusia yang beriman serta

bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri juga menjadi masyarakat yang demokratis dan bertanggung jawab (Noor, 2018). Salah satu pendidikan yang harus diterapkan sejak dini kepada siswa adalah pendidikan literasi.

Pendidikan literasi adalah kemampuan seseorang untuk mengolah dan memahami informasi saat melakukan proses membaca atau menulis (Pratama, 2018). Pendidikan literasi sangat berperan penting di era digital saat ini, tujuannya adalah untuk meningkatkan kompetensi serta proses berfikir secara kritis pada anak (Husain, 2022). Di Indonesia budaya literasi masih tergolong rendah dikarenakan peserta didik lebih banyak bermain dibandingkan membaca. Akibat kurangnya minat siswa dalam melakukan literasi pada akhirnya akan mempengaruhi mereka dalam berfikir kritis (Anisa, Ipungkartti, & Saffanah, 2021). Untuk itu diperlukan suatu media yang simpel dan dapat dipahami dengan mudah untuk menghadapi permasalahan tersebut. Media tersebut berupa audio visual atau animasi yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam animasi. Umumnya, pesan yang disampaikan melalui animasi cenderung lebih mudah dan cepat dipahami oleh anak-anak karena animasi memiliki daya tarik tersendiri.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Pembelajaran

Pembelajaran ialah interaksi antara siswa dan pelatih serta sumber belajar dalam proses pembelajaran (Djuanda, 2023). Pembelajaran juga proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, keahlian, serta mengembangkan sikap dan kepercayaan. Dengan kata lain, pendidikan merupakan upaya untuk memberikan dukungan kepada peserta didik agar dapat mencapai pembelajaran yang efektif.

### Pembelajaran Literasi

Literasi merupakan sesuatu keahlian seorang dalam menggunakan keterampilan serta kemampuan dalam mengelola serta menguasai data dalam melaksanakan kegiatan membaca, menulis, berhitung dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Ginting, 2020). Berikut adalah enam literasi dasar yang penting untuk diketahui dan dimiliki:

#### 1. Literasi baca tulis

Literasi baca tulis merupakan kemampuan untuk memaknai konten tulisan, baik yang tersurat juga tersirat, dengan tujuan meningkatkan pengetahuan dan potensi individu.

#### 2. Literasi numerasi

Literasi numerasi ialah kemampuan melibatkan angka dan simbol secara efektif dalam menemukan solusi praktis dari berbagai situasi kehidupan sehari-hari.

#### 3. Literasi sains

Literasi sains adalah pemahaman tentang peristiwa alam di sekitar kita dan kemampuan untuk membuat keputusan yang didasarkan pada pengetahuan ilmiah yang tepat.

#### 4. Literasi digital

Literasi digital merupakan kemampuan dalam menggunakan media digital untuk mendapatkan pengetahuan melalui komunikasi.

#### 5. Literasi finansial

Literasi finansial merupakan pengetahuan untuk mengimplementasikan pengetahuan tentang konsep, resiko, kemampuan dan dorongan dalam konteks finansial.

#### 6. Literasi budaya dan kewargaan

Literasi budaya dan kewargaan merupakan keahlian untuk menguasai serta berperilaku baik terkait dengan kebudayaan indonesia dan jati diri bangsa serta menguasai hak dan tanggung jawab sebagai rakyat.

## Animasi

Animasi merupakan ilustrasi bergerak yang terdiri dari serangkaian komponen yang diatur satu demi satu dan mengikuti gerakan yang dilakukan pada tiap interval waktu yang berjalan. Gambar atau objek yang disebut dalam definisi di atas bisa berupa representasi manusia, hewan, atau tulisan.. Menurut beberapa ahli, animasi memiliki beberapa definisi:

#### 1. Menurut (Guines Purnasiwi & Kurniawan, 2013)

“Animasi terdiri dari serangkaian gambar yang disusun secara berurutan, dikenal sebagai frame. Setiap frame dalam animasi merupakan gambar individual”.

#### 2. Menurut (Akmaludin, 2013)

“Animasi adalah rangkaian foto/gambar yang ditampilkan dengan interval tertentu untuk menciptakan ilusi foto yang bergerak. Ilusi gerak dapat dijalin dengan flash, serangkaian foto/gambar secara bertahap menggerakkan sebagian subjek foto/gambar”.

#### 3. Menurut (Subario, Lumenta, & Rumbayan, 2017)

”Animasi merupakan serangkaian gambar bergerak yang terdiri dari objek-objek serta diatur melalui sistematis sesuai dengan pola gerakan yang telah ditetapkan pada setiap periode waktu yang terjadi”.

### Penggunaan Media Video di Kelas

Terdapat dua tipe video tutorial yang berbeda. Tipe pertama adalah video yang dirancang khusus untuk pembelajaran dan Dapat mengambil alih peran guru pada proses pengajaran. Video ini memiliki unsur interaktif yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui video tersebut. Jenis video ini dapat disebut sebagai video panduan atau video edukatif maupun video pembelajaran.

Kedua, Video bukan ditujukan untuk keperluan pembelajaran, melainkan dapat digunakan sebagai alat untuk menjelaskan konsep-konsep terkait pembelajaran. Contohnya, video mengenai tarian daerah atau proses metamorfosis kupu-kupu. Secara keseluruhan, jenis video seperti itu membutuhkan arahan dan panduan ekstra dari seorang pengajar, karena video tersebut tidak bersifat interaktif. Maka dari itu, penggunaan video sebagai media memerlukan keterampilan dari seorang guru untuk mengimplementasikannya dengan tepat.

### Flowchart

Flowchart adalah kumpulan simbol atau diagram yang menggambarkan urutan tindakan atau aktivitas dalam suatu program, dimulai dari tahap awal hingga tahap akhir. Tujuan utama flowchart adalah menggambarkan urutan langkah-langkah yang diperlukan dalam penerapan suatu algoritma.

Tabel 1. Flowchart

Simbol	Nama	Fungsi
	Terminator	Permulaan/akhir program.
	Flow Liner	Arah aliran program.
	Preparation	Proses inialisasi/pemberian harga awal.
	Proses	Proses perhitungan /proses pengolahan data.
	Input/Output Data	Proses input /output data, parameter, informasi.
	Predefined Proses	Proses menjalankan sub program.
	Decision	Perbandingan dari pernyataan penyeleksian data yang memberikan opsi untuk tindakan berikutnya.
	Manual operation	Untuk menunjukan proses pengolahan yang tidak

		likakukan oleh komputer
	Of Page Connector	Menghubungkan elemen-elemen diagram alir yang berbeda pada halaman-halaman yang berbeda.

### METODE PENELITIAN

#### Analisis Sistem

Animasi Pembelajaran literasi merupakan suatu animasi yang memberikan pembelajaran tentang materi literasi membaca khususnya berupa data pesan asli kepada penggunanya. Materi literasi membaca ini berisi tentang belajar mengenal huruf, belajar membaca, dan juga latihan membaca. Penelitian ini akan menghasilkan aplikasi yang bisa digunakan untuk meningkatkan keterampilan murid terutama dalam hal membaca.

#### Konsep Perancangan

##### Ide Utama

Ide Utama merupakan gagasan utama yang dimiliki penulis untuk merancang dan membuat media pembelajaran untuk meraih tujuan yang diinginkan. Dalam kasus ini penulis telah melakukan pengamatan terhadap siswa kelas satu dan dua pada sekolah SD N 101944 Deli Muda saat mengikuti program kampus mengajar. Dalam pengamatan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa mayoritas siswa kekurangan minat dalam proses pembelajaran, terutama dalam hal membaca.

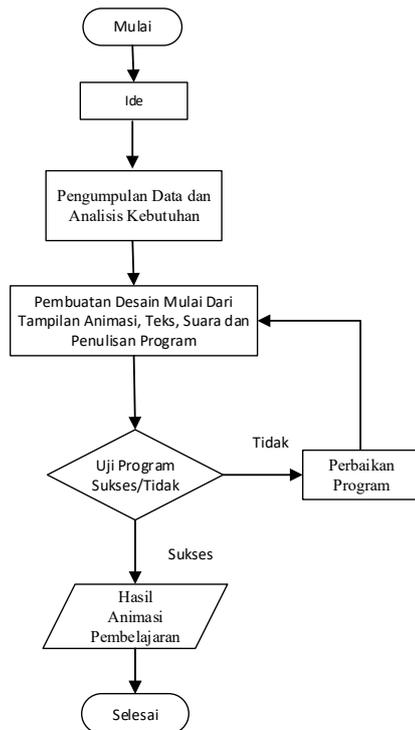
##### Tahap Pengumpulan Data

Pada fase ini, proses pengumpulan data akan dilaksanakan melalui literatur maupun observasi langsung. Adapun data yang dikumpulkan adalah tentang literasi dimana siswa kelas satu dan dua di SD N 101944 Deli Muda kemampuan literasinya masih cukup rendah hal tersebut dikarenakan siswa masih cenderung bermain.

##### Tahap Penulisan Program

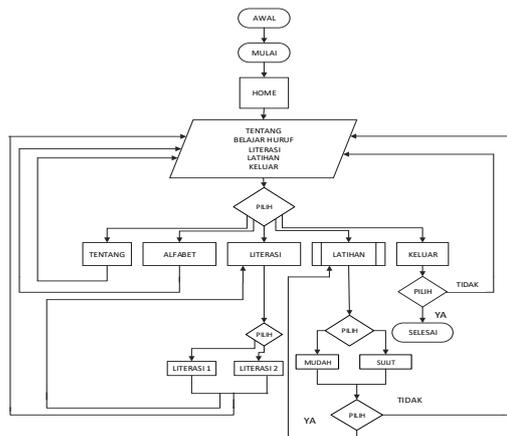
Tahap ini merupakan tahap yang diperlukan untuk memberitahukan komputer apa yang harus dikerjakan dalam pembuatan media pembelajaran ini. Selain dengan menggunakan coding media ini juga dibuat dengan cara frame by frame dan juga scene by scene.

Berikut ini adalah flowchart alur perancangan aplikasi.



Gambar 1. Flowchart Alur perancangan Sistem

Perancangan Flowchart Animasi Pembelajaran



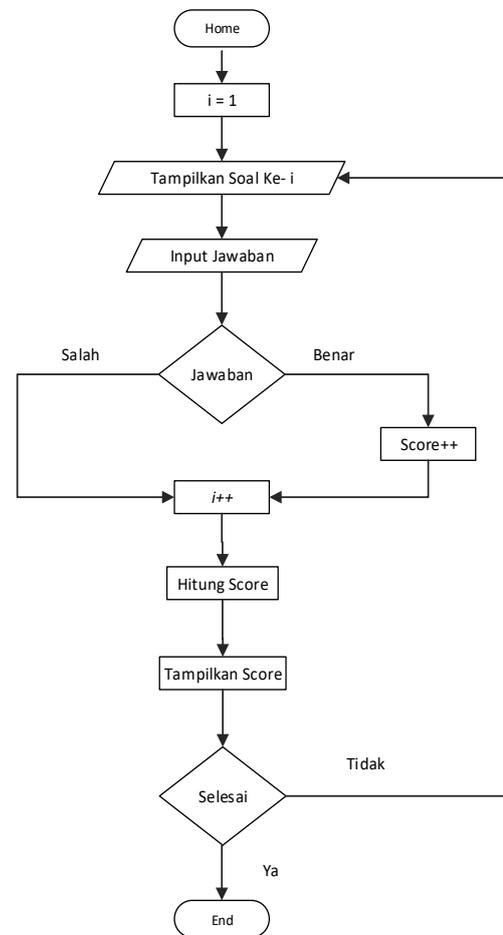
Gambar 2. Flowchart Animasi Pembelajaran Literasi

Pada gambar 2 terdapat sebuah flowchart yang menggambarkan bagaimana sistem ini beroperasi. Sistem ini juga dilengkapi dengan beberapa menu yang akan membantu pengguna dalam menggunakan media pembelajaran dengan lebih mudah:

1. Menu utama  
 Menu utama adalah menu yang berfungsi untuk menampilkan opsi-opsi lain seperti menu tentang, alfabet, literasi, latihan, dan juga menu keluar.
2. Menu tentang  
 Menu tentang adalah menu yang digunakan untuk memberikan informasi dan langkah langkah

menggunakan media pembelajaran kepada pengguna.

3. Menu alfabet  
 Pada menu ini pengguna akan belajar huruf alfabet A, B, C, D sampai Z.
4. Menu literasi  
 Pada menu ini akan terhubung dua menu literasi yaitu literasi satu dan literasi dua.
5. Menu keluar  
 Di dalam opsi "Keluar" pada menu, pengguna dapat memilih untuk meninggalkan aplikasi ini. Apabila pengguna mengklik opsi "YA", aplikasi akan ditutup. Tetapi, jika pengguna tidak memilih opsi "YA", pengguna akan diarahkan kembali ke menu utama.
6. Menu latihan  
 Pada menu latihan akan terdapat dua pilihan menu latihan yaitu latihan mudah dan latihan sulit.



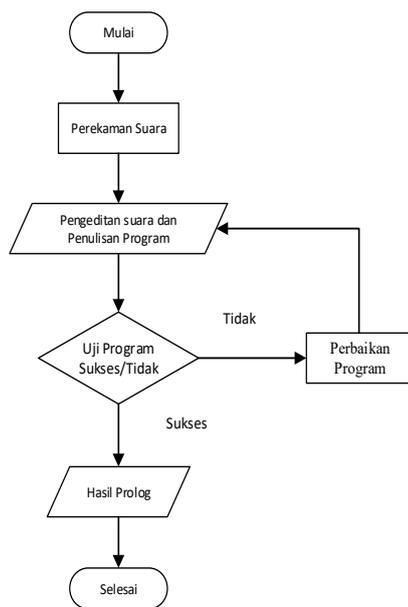
Gambar 3. Flowchart Menu Latihan

Flowchart rancangan menu latihan yang ada pada gambar 3 mengilustrasikan fungsi-fungsi yang tersedia bagi pengguna di menu latihan dan bagaimana perhitungan skor dilakukan. Menu latihan terdiri dari dua tahap yang harus diselesaikan oleh pengguna,

dengan setiap tahap memiliki tingkat kesulitan yang bervariasi mulai dari yang mudah hingga yang sulit.

### Perancangan Flowchart Pembuatan Suara

Pada awal pembuatan suara penulis melakukan perekaman terlebih dahulu. Setelah rekaman suara selesai selanjutnya pengeditan suara agar suara terdengar lebih bagus dan jernih lalu pembuatan koding untuk suara tersebut agar bisa menyatu dengan aplikasi. Setelah itu Suaranya akan diuji apakah sudah bisa digunakan atau tidak, jika masih ada kelasahan akan diperbaiki namun jika tidak ada kesalahan maka akan mendapatkan hasil suara prolog. Adapun Flowchart pengambilan suara dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Flowchart Pembuatan Suara

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tampilan Login

Saat aplikasi dijalankan, akan muncul tampilan login yang berisi judul, tombol musik, dan tombol untuk masuk ke menu utama.



Gambar 5. Tampilan Login

### Tampilan Utama

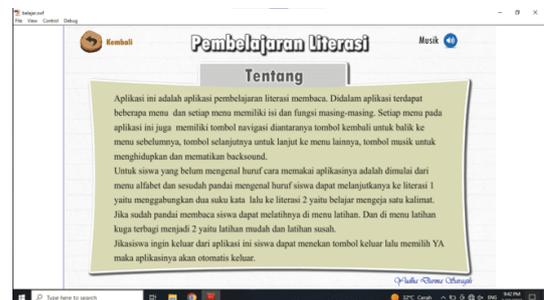
Ini adalah tampilan menu utama yang berisi tombol navigasi untuk menghubungkan ke scene atau halaman lainnya.



Gambar 6. Tampilan Utama

### Tampilan Tentang

Pada tampilan ini berisikan tentang langkah langkah cara mengerjakan aplikasi.



Gambar 7. Tampilan Tentang

### Tampilan Alfabet

Pada tampilan alfabet ini terdapat sebuah tombol berupa huruf alfabet dimana jika tombol tersebut di tekan akan mengeluarkan bunyi huruf sesuai huruf yang di tekan.



Gambar 8. Tampilan Alfabet

### Tampilan Literasi

Pada tampilan literasi terdapat dua tombol yang yang terhubung dengan scene selanjutnya yaitu literasi satu dan literasi dua.



Gambar 9. Tampilan Literasi

### Tampilan Literasi Satu

Pada tampilan literasi satu terdapat sebuah suku kata berupa tombol navigasi dan setiap tombol memiliki bunyi sesuai dengan kata yang di tekan untuk melatih pengguna belajar menggabungkan dua buah suku kata.



Gambar 10. Tampilan Literasi Satu

### Tampilan Literasi Dua

Pada tampilan literasi dua terdapat sebuah teks satu kalimat dimana pengguna dapat mengklik atau menekan setiap kata dan setelah ditekan kata tersebut akan berbunyi sesuai dengan kata yang diklik.



Gambar 11. Tampilan Literasi Dua

### Tampilan Latihan

Pada tampilan latihan ini terdapat dua tombol yang menghubungkan ke scene selanjutnya yaitu latihan mudah dan latihan sulit.



Gambar 12. Tampilan Latihan

### Tampilan Latihan Mudah

Pada tampilan latihan mudah terdapat sebuah soal menebak gambar.



Gambar 13. Tampilan Latihan Mudah

### Tampilan Latihan Sulit

Pada Tampilan Latihan sulit pengguna akan di suruh menyusun kata satu kalimat dan setiap soal yang dijawab benar akan mendapat poin 20.



Gambar 14. Tampilan Latihan Sulit

### Tampilan Keluar

Apabila mengklik tombol keluar pada menu utama akan terdapat sebuah pertanyaan apakah ingin keluar aplikasi. Jika menekan Ya maka akan keluar aplikasi dan jika menekan batal akan kembali ke menu utama.



Gambar 15. Tampilan Keluar

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang saat ini digunakan masih mengandalkan interaksi langsung antara guru dan murid, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan efisien. Oleh karena itu, penulis mengembangkan atau merancang sebuah animasi pembelajaran literasi. Animasi pembelajaran literasi ini bertujuan untuk mempermudah proses belajar murid dan membuat pembelajaran lebih menarik sehingga murid-murid tersebut tidak mudah merasa bosan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akmaludin. (2013). Analisis perancangan animasi interaktif pembelajaran anatomi otak manusia tingkat sekolah menengah pertama, *X*(2), 1–11.
- Anisa, A. R., Ipungkartti, A. A., & Saffanah, N. (2021). Pengaruh Kurangnya Literasi serta Kemampuan dalam Berpikir Kritis yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia, *01*(01), 1–12.
- Djuanda, U. (2023). *Apa Itu Pembelajaran?*
- Ginting, E. S. (2020). Penguatan literasi di era digital. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020*, 35–38.
- Guines Purnasiwi, R., & Kurniawan, M. P. (2013). Perancangan Dan Pembuatan Animasi 2D “Kerusakan Lingkungan” Dengan Teknik Masking. *Jurnal Ilmiah DASI*, *14*(04), 54–57.
- Husain. (2022). Pentingnya Literasi Dalam Pendidikan Non Formal. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan Humaniora (SENASSDRA)*, *1*, 97–102.
- Noor, T. (2018). Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2013 Melalui Pendekatan Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Ayat 30 Surah Ar-Ruum dan Ayat 172 Surah Al-‘Araaf. *Universitas Singaperbangsa Karawang*, (20), 123–144.
- Pemerintah Indonesia. (2003). *UU Nomor 20 Pasal 1 Ayat 1 Tahun 2003*. Indonesia.
- Pratama, A. (2018). Pembuatan Film Animasi Sebagai

Media Pendidikan Literasi Bagi Anak Sekolah Dasar. *Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, *7*(2), 1–11.

Rasikah, L., Alwi, M. A., & Aziz, A. (2022). Hakikat Manusia Sebagai Makhluk Ciptaan Dalam Pengembangan Pendidikan Akuntansi Di Era Global, *4*, 81–83.

Subario, A. P., Lumenta, A. S. M., & Rumbayan, M. (2017). Animasi Sosialisasi Penghematan Listrik. *Jurnal Teknik Informatika*, *12*(1), 3–8.