

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERBASIS APLIKASI *EMAZE* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA SEKOLAH DASAR

Tustiyana Windiyani¹, Eri Sarimanah²,

Program Studi S2 Pendidikan Dasar, Universitas Pakuan, Bogor

Email : tustiyana@unpak.ac.id,

erisarimanah@unpak.ac.id

Resyi A. Gani³, Yuli Mulyawati⁴

PGSD FKIP Universitas Pakuan, Bogor

Email: resyi@unpak.ac.id, yuli_mulyawati@unpak.ac.id

Karmilasari⁵, Tini Agustiani⁶

Program Studi S2 Pendidikan Dasar, Universitas Pakuan, Bogor

Abstract: *Development of Emaze-Based Animated Media to Improve Reading Literacy of VI Students in the sub-topic My Friends Plants aims to (1) describe the process of developing Emaze-based animated video media to improve reading literacy; (2) describe the potential of Emaze-based animated video media to improve reading literacy. reading literacy and (3) describing student responses after using an Emaze-based animated video resource to improve reading literacy. The research methodology used is Research and Development with VI class students of SDN Pabuaran Cilendek Timur with the ADDIE model. The instruments used in this study were four experts, two interactive learning media experts, animation design media experts, EYD language experts and material experts, student and teacher response instruments, a questionnaire, and pre-test and post-test instruments. The validation results of the four experts produced an average of 97.3% with the criteria of "Very Good", the results of the pre-test and post-test evaluations with the criteria of "High" and the responses yielded an N-Gain score of 0.70. Of 30 students, 90% with the criteria of "Very Good", the teacher's response rate was 88% with "Excellent" criteria, and students' reading literacy increased to 85% with the "Very Good" criteria. My Friend's Plants Lesson 1 Meets the Good and Appropriate Criteria for Developing Animation Media Products using Emaze to promote reading literacy in elementary schools.*

Keyword: *Animation Media, Emaze, Reading Literacy, Plants Are My Friends*

Abstrak : Pengembangan media animasi berbasis aplikasi emaze untuk meningkatkan literasi membaca pada siswa kelas VI pada subtema tumbuhan sahabatku bertujuan (1) mendeskripsikan proses pengembangan media video animasi berbasis aplikasi emaze untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca, (2) mendeskripsikan kelayakan media video animasi berbasis emaze untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca, dan (3) mendeskripsikan respons siswa setelah menggunakan media video animasi berbasis aplikasi emaze untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca. Metodologi penelitian *Research and Development*, dengan model ADDIE dengan subjek penelitian peserta didik kelas VI SDN Pabuaran Cilendek Timur. Validasi empat ahli pada dua ahli media pembelajaran interaktif dan ahli media desain animasi, ahli bahasa sesuai EYD dan ahli materi, instrumen respon peserta didik dan guru sebagai analisis kebutuhan, instrumen pre-test dan post-test. Hasil validasi dari ke empat ahli menghasilkan rata-rata 97,3% dengan kriteria "Sangat Layak", selanjutnya hasil penilaian pre-test dan post-test menghasilkan skor N-Gain 0,70 dengan kriteria "Tinggi" dan respon 30 peserta didik memperoleh 90% dengan kriteria "Sangat Baik" dan respon guru memperoleh 88% dengan kriteria "Sangat Baik" dan literasi membaca siswa meningkat memperoleh 85% kriteria "Sangat Baik". kesimpulan yang diperoleh pengembangan media animasi menggunakan media aplikasi emaze memenuhi kriteria valid dan kelayakan pengembangan prodak media animasi berbantuan aplikasi *Emaze* untuk meningkatkan literasi membaca di sekolah dasar.

Kata Kunci : Media Animasi, Emaze, Literasi Membaca, Tumbuhan Sahabatku

PENDAHULUAN

Literasi membaca merupakan keterampilan yang perlu dilatihkan di abad 21, khususnya di Sekolah Dasar. Siswa akan mendapatkan pengetahuan dalam pembelajaran melalui kemampuan membaca. Sarimanah 2018 berpendapat pembelajaran, perlu ada pengondisian guru untuk memberikan kesempatan kepada para siswa untuk merefleksi bahkan mengomunikasikan hasil belajar, dan saling menanggapi hasil baca masing-masing siswa, disinilah letak permasalahan mengapa hasil membaca para siswa rendah, bisa jadi mereka tidak memiliki kemampuan menerapkan, teknik membaca, metode membaca, dan strategi membaca. Dengan membaca siswa dapat memperoleh informasi yang diperlukan saat berlangsungnya pembelajaran dengan mudah, tetapi sayangnya tingkat kemampuan membaca siswa saat ini rendah. Hal ini terbukti dengan berbagai hasil survey.

Hasil survey PISA menunjukkan bahwa literasi membaca siswa Indonesia masih belum memuaskan. Pada tahun 2011, Indonesia berada di peringkat 45 dari 48 negara untuk kemampuan membacanya dalam PIRLS. Pada tahun 2012, dari 65 peserta survei, PISA mencatat kemampuan membaca siswa Indonesia ke-64 dengan skor 396 (skor rata-rata OECD 496. dan peringkat 64 dari 72 negara dalam PISA di

tahun 2016 (Wiedarti, dkk., 2016). Kemampuan membaca diungkapkan Arief, 2023 mengatakan kemampuan membaca permulaan perlu di dukung media video animasi berbantuan digitalisasi.

Pada tahun 2018 tercatat skor membaca Indonesia sebesar 371. Angka ini merupakan yang terendah sejak tahun 2000. Alhasil, peringkat membaca Indonesia turun dari 64 negara menjadi 74 negara. Data ini menunjukkan bahwa literasi siswa Indonesia dari tahun ke tahun masih di bawah rerata skor negara OECD.

Berdasarkan survey yang dilakukan *Program for International Student Assessment* (PISA) yang di rilis *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD) pada 2019, tingkat literasi Indonesia menempati ranking ke 62 dari 70 negara, atau berada di 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah.

Hasil penelitian tahun 2020 di beberapa sekolah kota Bogor menunjukkan bahwa kegiatan membaca masih sangat kurang diminati siswa SD. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan di kelas V Sekolah Dasar Kota Bogor yang berjumlah 81 peserta didik terbagi menjadi kelas V-A berjumlah 47 peserta didik, kelas V-B berjumlah 34 peserta didik. Peneliti memperoleh masih ada peserta didik yang belum mencapai

KKM pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan KKM 70. Di kelas V-A terdapat 20 peserta didik yang sudah mencapai KKM sebesar 42,5% dan terdapat 27 peserta didik yang belum mencapai KKM sebesar 57,5%. Sementara pada kelas V-B terdapat 14 peserta didik yang sudah mencapai KKM sebesar 41,2% dan 20 peserta didik yang belum mencapai KKM sebesar 58,8%. Penelitian Khusnul khatimah, (2021) berpendapat minat baca masih sangat rendah pada nilai, siswa hanya membaca buku teks pelajaran saat pembelajaran berlangsung, sehingga kegiatan literasi menjadi hal yang tabu. Siswa menjadi enggan membaca karena hanya melihat dari teks saja.

Rendahnya minat siswa SD dalam membaca disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya pembelajaran yang dilakukan guru di kelas. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa membaca kurang diminati karena pembiasaan yang dilakukan dalam pembelajaran membaca hanya berupa teks, sehingga membuat siswa enggan membaca. Guru terbiasa memberikan teks panjang yang membosankan dan tidak dipahami siswa. Untuk itu perlu ditingkatkan budaya membaca di sekolah dengan memberikan media inovatif dan menarik dan perlu strategi untuk meningkatkan literasi membaca di SD. Upaya tersebut dapat dilakukan melalui penggunaan media yang

tepat dalam proses pembelajaran. Media tersebut adalah media animasi.

Media animasi adalah media yang tepat diterapkan dalam pembelajaran terutama untuk meningkatkan literasi membaca (2). Dalam media animasi gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik dan kelihatan lebih hidup. Dengan animasi ini rangkaian gambar membentuk sebuah gerakan. Keunggulan animasi mampu untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Media animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berbasis aplikasi *Emaze*.

Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian, sehingga jika diterapkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan literasi membaca(3). Sarimana (2018) mengatakan bahwa aktivitas membaca dengan memusatkan dan meninjau secara luas serta menghubungkan hal-hal yang sudah diketahui dengan apa yang akan dibaca (self-planning) dengan tahapannya Preview dan Question. Kemudian para pembaca berusaha membaca dengan melakukan pemantauan pada apa yang dibaca(self-monitoring) dengan tahapannya Read, Reflect, dan Recite. Terakhir mereka akan menilai proses dan mengevaluasi kemajuan membacanya (self-evaluation) dengan melakukan Review, maka secara tidak

langsung mereka sedang berusaha untuk menajamkan proses pemaknaan bacaan dengan mengoptimalkan keseluruhan indra dalam meluaskan jangkauan pemikiran yang dianugerahkan Allah SWT kepada dirinya. Itulah strategi yang dinamakan strategi metakognitif PQ4R (4).

Literasi membaca pada penelitian Nida dan Irfan, 2020 menunjukkan literasi membaca di SD terbagi menjadi 3 kategori, pertama pembiasaan membaca 15 menit, dengan problem kemampuan baca tulis dan memahami bacaan siswa, terbatasnya waktu pembiasaan, rendahnya motivasi dan minat membaca. Kedua, tahap pengayaan fasilitas dan prasana, dengan problem ketersediaan ragam buku di perpustakaan, terbatasnya area baca, sudut baca, dan poster literasi. Ketiga, Kategori sumber daya pendukung, dengan problem iklim literasi membaca, guru dan tim literasi membaca, dukungan orangtua dan masyarakat. Hasil penelitian Laeli, 2022 mengatakan peningkatan literasi membaca teks digital (*reading digital text*) dalam literasi membaca teks digital dan strategi mengajarkan literasi membaca teks digital di dalam kelas.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Laeli AF, Setiawan S., 2020 *The change from Printed text to digital text requires new literacies, such as locating information and synthesizing online information, The study revealed that all teachers have a positive attitude toward the practice of reading*

digital text. However, most teachers have misconceptions about knowledge and practice in implementing reading digital text activities.

Literasi membaca pada era covid-19 Cholifah, dkk. 2022 menghasilkan penelitian digital *flipbook* berbasis dolanan lokal untuk meningkatkan literasi membaca siswa SD pada era covid-19 dengan respon siswa 95% dan kriteria “sangat layak” digunakan. Agustina, 2019 menghasilkan penelitian literasi membaca diharapkan menggunakan sumber bacaan yang autentik yang menampilkan fakta-fakta terbaru, dan menunjukkan bahwa siswa dapat menuangkan hasil bacaan mereka dalam bentuk poster dengan menggunakan desain infografis.

Hasil studi penelitian relevan di atas menjelaskan bahwa upaya meningkatkan literasi membaca yang digunakan di tingkat sekolah dasar, guru dan mahasiswa, kebanyakan menyajikan materi dan soal evaluasi. Pengembangan media pembelajaran yang digunakan *reading digital text, flipbook, poster, infografi, pojok baca.*

Aplikasi *Emaze* adalah *software* presentasi *online* yang dibuat dengan teknologi html5. Penggunaannya dapat membuat, menentukan dan membagikan presentasi dari bahan kajian yang telah dibuat melalui *cloud-based SaaS* system. Aplikasi *Emaze*

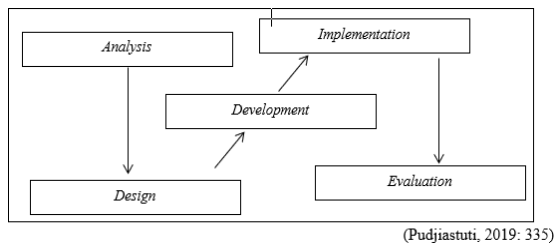
dilengkapi fitur-fitur yang memudahkan guru untuk menampilkan bahan dengan efek 3D. Selain itu diiringi musik dan video yang membuat presentasi yang ditampilkan lebih menarik, sehingga membuat pembelajaran lebih interaktif. Tujuan pengembangan aplikasi *Emaze* yang dirangkai dengan media animasi dapat meningkatkan literasi membaca. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti berinisiatif mengembangkan media animasi berbasis aplikasi *Emaze* untuk meningkatkan literasi membaca pada peserta didik sekolah dasar, khususnya di Sekolah Dasar.

Pada SDN Serang 21 ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya membaca dirasa peneliti melihat ada beberapa masalah dalam pembelajarannya, diantaranya rasa kepercayaan diri peserta didik yang tidak merata artinya hanya sebagian peserta didik saja dengan kepercayaan dirinya ditunjukkan dan kurangnya peran peserta didik untuk melatih keterampilan membacanya, banyaknya peserta didik menimbulkan mereka tidak fokus dalam pelajaran. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk melanjutkan penelitian dan mengupas masalahnya, berdasarkan latar belakang tersebut peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Animasi Berbasis Aplikasi *Emaze* Untuk Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Dasar”

.METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Hanafi (2017), penelitian dan pengembangan atau research and Development yaitu penelitian yang menghasilkan produk tertentu yang dikembangkan dan melakukan validasi atau efektifannya dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan dapat menghasilkan suatu produk berupa bahan ajar, media pembelajaran, soal, teknik evaluasi atau sistem pengelola lainnya dalam pembelajaran. Pada penelitian ini produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran emaze subtema 1 tumbuhan sahabatku dalam produk mengembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran pada tahapan pengembangan produk yang akan dilakukan langkah-langkah pengembangan menjadi terarah.

Pada penelitian ini Metode yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pendekatan-pendekatan yang dikembangkan oleh Robert dan Maribe Brach, yaitu pendekatan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).



Gambar 1. Prosedur Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development* (R&D) dikembangkan oleh Robert Maribe Branch.

Penelitian ini dilakukan dengan mengambil tempat di SDN Serang 21 tahun ajaran 2022-2023. Mengimplementasikan produk pada peserta didik kelas 6 yaitu sebanyak 23 orang. Dengan menggunakan teknik *Non Probability Sampling* yang dipilih yaitu dengan *Sampling Jenuh* (*sensus*) yaitu metode penarikan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan apabila jumlah populasi kecil, kurang dari 30 orang. Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan data primer melalui wawancara dengan guru kelas V SDN Pabuaran Cilendek Timur dan hasil angket (angket kebutuhan guru terhadap media pembelajaran, angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli bahasa, dan angket respons peserta didik). Teknik pengumpulan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik survei dan observasi. Pada teknik survei, peneliti menggunakan wawancara dan angket, sedangkan teknik observasi menggunakan pengamatan dan dokumentasi.

HASIL

1. Hasil Pengembangan

Hasil akhir produk pengembangan ini adalah media animasi pada subtema tumbuhan sahabatku Bahasa Indonesia, IPA, IPS yang divalidasi kelayakan sebelum dilakukan uji coba oleh para ahli media, bahasa dan materi. Validasi ini menghasilkan rata-rata 97,3% dirincikan sebagai berikut:

Selain itu, hasil validasi para ahli media, bahasa dan materi terhadap produk yang dikembangkan dirincikan pada tabel 4 sebagai berikut:

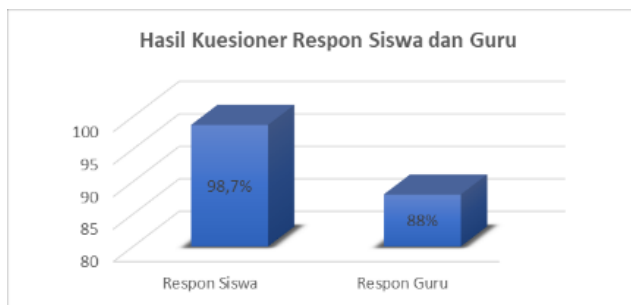
Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

No	Para Ahli	Jumlah
1	Ahli Media Animasi	91%
2	Ahli Media Desain Rancangan	88%
2	Ahli Bahasa	98%
3	Ahli Materi	92%
Rata-Rata		97,3%
Kualifikasi		Sangat Layak

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media animasi menggunakan Emaze pada subtema tumbuhan sahabatku di kelas VI SDN Pabuaran Cilendek Timur dinyatakan sangat layak uji coba terbatas dalam pembelajaran membaca.

Selanjutnya setelah dilakukan uji coba dilakukan respon terbatas siswa dan guru dengan total sepuluh butir pernyataan, dengan hasil data respon siswa dan guru

yang disajikan dalam Gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik Hasil Kuesioner Respon Siswa dan Guru

Berdasarkan data tersebut, media animasi ini memberikan kepraktisan dalam aspek-aspek kemudahan, animasi 2D dan 3D terbatas pada gambar yang ada di aplikasi Emaze, daya tarik, dan kebermanfaatannya bagi setiap penggunanya, khususnya para siswa dan guru kelas V SDN Pebuaran Cilendek Timur.

Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir yang dilakukan melalui uji coba *pre-test* dan *post-test*, hal ini berguna untuk mengetahui keefektifan suatu produk yang lebih akurat, sesuai dengan pernyataan E. J. Wicaksana, P. Atmadja, and Y. Asmira, 2020 bahwa kegiatan evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan dan keefektifan suatu produk yang dikembangkan. Untuk mengetahui keefektifan media animasi ini dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa secara signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* dilakukan perhitungan *N-Gain*. Adapun rekapitulasi nilai *pre-test* dan *post-test* siswa tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Perhitungan N-Gain Pre-Test dan Post-Test

Kriteria	Uji Instrumen Soal Tes	
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Jumlah Siswa	30	30
Nilai Tertinggi	80	100
Nilai Terendah	5	70
Nilai Rata-Rata	54,87	88,33
<i>N-Gain</i>	0,70	
<i>N-Gain Score (%)</i>	70,28%	
Kriteria	Tinggi	

Data tersebut menunjukkan bahwa *N-Gain* pada kelas V yaitu 0,70 yang termasuk kedalam kriteria “Tinggi”. Dengan total keseluruhan 60 siswa, yang terbagi menjadi *pre-test* 30 siswa dengan nilai tertinggi 80 dengan rata-rata 54,87 dan *post-test* 30 siswa dengan nilai tertinggi 100 dengan rata-rata 88,33.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan literasi membaca siswa yang baik antara sebelum dan sesudah menggunakan media animasi Emaze pada subtema tumbuhan sahabatku pembelajaran ke 1 muatan Bahasa Indonesai, IPA dan IPS.

2. Pembahasan

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SDN Julang Kota Bogor, pemilihan tempat penelitian ini didasari oleh permasalahan yang ditemukan pada saat kegiatan pra penelitian yang dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 25 April 2023 dengan wawancara oleh guru kelas V dan observasi dikelas.

Pra penelitian ini menghasilkan temuan masalah mengenai siswa yang belum cukup aktif selama pembelajaran berlangsung dan masih ada peserta didik yang 3 orang yang lancar membaca secara menyeluruh. Salah satu faktor yang mempengaruhi hal tersebut yaitu, penggunaan media pembelajaran yang masih mengandalkan buku cetak dan media konkrit lainnya khususnya pada subtema tumbuhan sahabatku sehingga peserta didik terlihat kurang antusias selama pembelajaran dan lambat memahami maksud dari pembelajaran terutama Bahasa Indonesia yaitu menemukan ide-ide pokok tema. Kegiatan ini sejalan dengan F. Hidayat and M. Niza, 2021 pengamatan yang menghasilkan suatu solusi melalui analisis kebutuhan yang terdapat pada tahap evaluasi.

Perencanaan pengembangan ini disesuaikan dengan model *ADDIE*, dimana peneliti ingin mengembangkan media animasi menggunakan aplikasi *Emaze* pada subtema tumbuhan sahabatku dengan harapan media animasi ini dapat menjadi salah satu alternatif penggunaan media berbasis teknologi yang menerapkan pembelajaran inovatif, dan dapat menjadi salah satu solusi penyelesaian permasalahan yang berdasarkan analisis kebutuhan sebelumnya.

Pemilihan penggunaan aplikasi *Emaze* sebagai media pembelajaran interaktif pada penelitian ini didasarkan oleh penelitian sebelumnya yang telah berhasil menguji

cobakan media ini dan berhasil dapat membantu para siswa dalam meningkatkan literasi membaca. Adanya tampilan yang menarik, interaktif, dapat diakses dengan mudah baik secara *online* dan *offline*.

Selanjutnya memasuki tahap desain, peneliti melakukan rancangan pengembangan produk melalui *storyboard* dan *flowchart* menurut Gani R. A., 2023 sesuai dengan kebutuhan siswa dan kesesuaiannya dengan materi yang digunakan. Kemudian dilakukan uji validasi produk kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Uji validasi ini bertujuan agar ketika produk yang digunakan pada saat uji coba, telah layak di implementasikan.

Validasi produk dilakukan oleh tiga orang, diantaranya satu Dosen yaitu Ibu Resyi A. Gani, M.Pd. sebagai ahli Rancangan Media Pembelajaran Interaktif dan Dosen Desain Animasi Literasi Digital Universitas Pakuan, satu Dosen Ibu Dr. Tustiyana Windiyani, M.Pd. Kaprodi S2 Pendas sebagai ahli Bahasa Indonesia Universitas Pakuan dan ahli materi yaitu Ibu Prof. Hj. Eri Sarimanah, M.Pd. Wakil Bidang Akademi dan Kemahasiswaan, Universitas Pakuan. Penilaian validasi media mencakup empat aspek yaitu, aspek animasi 2D dan 3D, aspek desain tampilan, aspek audio, aspek video dan aspek kesesuaian media dengan materi yang memperoleh hasil akhir 91% dan 88%. Validasi bahasa mencakup aspek komunikatif, dialogis dan interaktif,

keterbacaan, kesesuaian dengan perkembangan siswa, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa dengan hasil presentase 98%. Selanjutnya validasi materi dengan aspek penilaian pembelajaran dan kesesuaian isi materi yang memperoleh 92%. Berdasarkan uji validasi produk yang telah dilakukan ahli media, ahli bahasa dan ahli materi menghasilkan rata-rata 93,7% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Setelah dinyatakan kelayakannya untuk uji coba lapangan, maka dilakukanlah penelitian pada tanggal 25 Mei 2023 dengan memasuki tahap implementasi. Namun, sebelum itu dilakukan terlebih dahulu *pre-test* kepada 30 siswa sebanyak 24 butir soal guna mengetahui keefektifan suatu produk ini pada pembelajarannya. Setelah itu, dilakukan lah uji coba media animasi menggunakan aplikasi *Emaze* pada subtema tumbuhan sahabatku kepada peserta didik VI yang berjumlah 30 siswa. Dari uji coba ini peserta didik akan diberikan angket kuesioner respon peserta didik, termasuk pula guru. Hal ini dilakukan guna mengetahui kebermanfaatan dan persepsi suatu media yang digunakan sebelumnya. Angket respon siswa dan guru mencakup aspek mengenai kemudahan, daya tarik dan kebermanfaatan yang memperoleh rata-rata secara keseluruhan 98,7% untuk respon peserta didik VI dan 88% respon guru kelas VI. Menurut Hardani, 2020 dengan interval 80%-100% termasuk kedalam kriteria “Sangat Baik”. Dengan

demikian, respon siswa dan guru pada pengembangan media animasi menggunakan *Emaze* pada subtema tumbuhan sahabatku ini menghasilkan respon dan kelayakan yang sangat baik.

Tahap terakhir penelitian ini yaitu evaluasi, yang dilakukan guna mengetahui keefektifan suatu media animasi pada saat pembelajaran. Kegiatan ini diawali dengan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan pengembangan produk, dan *post-test* setelah di uji cobakan produk kepada siswa. Dari uji coba sebelumnya diperoleh data *pre-test* dari 30 siswa nilai tertinggi ialah 80, sedangkan terendah 5 dengan rata-rata 54,87%. Kemudian data yang diperoleh pada saat *post-test* yaitu dari 30 siswa diperoleh nilai tertinggi 100 dan terendah 70, dengan rata-rata 88,33%. Selanjutnya dengan perhitungan *N-Gain* menghasilkan 0,70. Menurut Arikunto, 2019 kriteria 0,70 termasuk kedalam kriteria tinggi.

Dengan demikian berdasarkan data tersebut, dapat diketahui perubahan nilai yang signifikan antara kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Bahwa setelah menggunakan media animasi aplikasi *Emaze* ini efektif meningkatkan kemampuan literasi membaca dan memudahkan peserta dalam membaca memahami materi khususnya pada subtema tumbuhan sahabatku pada peserta didik kelas VI SDN Pabuaran Cilendek Timur. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Aenin, 2022 mengatakan

seorang guru juga harus tetap memperhatikan kebutuhan siswa dan kesesuaian materi pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa, seperti desain dan pengembanagan video animasi Light Pedia sebagai media dakwah dalam pembelajaran di kelas 3 Sekolah Dasar. Diungkap juga oleh Febriani dkk. Wind, 2022 bahwa media video animasi ini, nyatanya tetap memberikan pengaruh positif bagi peningkatan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengolahan hasil dan analisis data mengenai pengembangan media animasi menggunakan aplikasi *Emaze* untuk meningkatkan literasi membaca pada subtema tumbuhan sahabatku dapat disimpulkan bahwa pengembangan media animasi menggunakan *Emaze* pada untuk meningkatkan literasi membaca pada subtema tumbuhan sahabatku menghasilkan kriteria “Sangat Layak” diterapkan pada proses belajar, hal ini didukung oleh penilaian dua ahli media animasi dan rancang media pembelajaran interaktif, bahasa dan materi dengan rata-rata 93,7%. Kemudian respon peserta didik pun menunjukkan kelayakan pada penggunaan media animasi dalam meningkatkan literasi membaca ini, dengan memperoleh rata-rata 98,7% dengan kriteria “Sangat Baik”. Begitu pula dengan respon guru yang menghasilkan rata-rata 88% dengan kriteria “Sangat Baik”. Setelah itu, pada kegiatan pre-test dan post-test ditemukan peningkatan yang signifikan pada saat sebelum dan sesudah menggunakan media

pembelajaran interaktif dengan hasil skor *N-Gain* sebesar 0,70 dengan kriteria “Tinggi”. Berdasarkan hasil data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media animasi menggunakan *Emaze* pada subtema tumbuhan sahabatku dapat diterapkan dan efektif digunakan saat pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat dikemukakan beberapa saran bagi guru, media animasi menggunakan aplikasi *Emaze* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan literasi membaca pada subtema tumbuhan sahabatku dengan memperhatikan pembuatan media yang memakan waktu, dan jaringan internet yang stabil. Kemudian, bagi peneliti lain, media animasi pembelajaran interaktif ini dapat dikembangkan dengan subtema dan materi lainnya dan tingkatan sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721-730.
- Agustina N. Desain Infograis: Pengembangan Kreativitas dan Literasi Membaca Siswa SD Hati Kudus. (2019): 186-190.
- Arief, H., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2023). Penelitian Dan Pengembangan Pada Mata Pelajaran

- Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(01), 1-16. <https://doi.org/10.21009/jpd.v14i01.35946>
- Arikunto, (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- E. J. Wicaksana, P. Atmadja, and Y. Asmira, (2015). "Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva pada Usia Remaja Sekolah di SMA," *J. Penelit. dan Pengkaj. Ilmu Pendidik. e-Saintika*, vol. 4, no. 2, p. 160, 2020, doi: 10.36312/e-saintika.v4i2.
- Eri Sarimanah, Model Pembelajaran Membaca Berbasis Strategi Metakognitif PQ4R (Preview, Quisition, Read, Redflect, Ricite, Review). UIKA Press. 2018. 10 April 2023: Hal. 59-60.
- Hardani, (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Gani R. A. (2023). *Modul Panduan Storyboard Flowchart Seri kuliah Media Pembelajaran Interaktif*. Bogor: Sisdata PGSD FKIP, Universitas Pakuan. https://repository.unpak.ac.id/index.php?p=detail&id_karya=4334
- Febriani, U., Windiyani, T., & Anjaswuri, F. (2022). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku. *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 167-175. <https://ejournal.unib.ac.id/pgsd/article/view/23736>
- N. Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakaarya, 2018.
- Hanin NH, Islamy MI. Reading Literacy Movement in Elementary School/Gerakan Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Al-Mudarris: Journal Of Education*. 2020 Apr 30;3(1):93-104.
- Jeni JP, Zenti C, Elyusra E, Mahdijaya M. Meningkatkan Minat Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 2022 Aug 30;1(5):722-7.
- Laeli AF, Dzarna D. Pelatihan Strategi Peningkatan Literasi Membaca Teks Digital (Reading Digital Text). *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 2022 Sep 15;6(2):213-20.
- Laeli AF, Setiawan S. Reading Digital Text As A New Literacy In Elt: Teachers'perception & Practices. *Eternal (English, Teaching, Learning, and Research Journal)*. 2020 Dec 31;6(2):312-27.

Wiranti SS. Upaya Guru Meningkatkan Budaya Literasi Minat Baca “Open Reading Garden” Siswa Kelas IVA Di Sekolah Adiwiyata SD Negeri Kemirirejo 1 Magelang. UNILIB: Jurnal Perpustakaan. 2021 Apr 26;12(1).