

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR
MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS II SD INPRES BONE
KECAMATAN BAJENG KABUPATEN GOWA**

Sri Nur Ikhwana¹, Besse Syukroni², Sri Rahayu³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

¹srinurikhwana@gmail.com, ²syukroni@unismuh.ac.id, ³sriahayu@unismuh.ac.id

ABSTRACT

The Influence of Using Interactive Animation Media on the Interest in Early Reading Learning Among Second Grade Students of SD Inpres Bone, Bajeng District, Gowa Regency. This study aims to determine the effect of using interactive animation media on the interest and early reading skills of second grade students at SD Inpres Bone, Bajeng District, Gowa Regency. The type of research used is quantitative with a Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest design. The research sample consisted of 28 second grade students selected using a saturated sampling technique. Data were collected through reading comprehension tests, reading interest questionnaires, observations, interviews, and documentation. Data analysis includes descriptive and inferential statistics using the t-test. The research results showed a significant increase in students' interest and early reading skills after using animated interactive media, with the average reading skill score increasing from 61.78 to 80.35. The t-test resulted in $t_{count} = 10.417$, which is greater than $t_{table} = 2.228$, so the hypothesis was accepted. Animated interactive media is effective in improving students' interest, motivation, and early reading skills. This media also provides a more enjoyable and interactive learning experience, so it is highly recommended for use in reading instruction in elementary schools.

Keywords: *Interactive Animation Media, Reading Interest, Early Reading.*

ABSTRAK

Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas II SD Inpres Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat dan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II SD Inpres Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian terdiri dari 28 siswa kelas II yang dipilih menggunakan teknik sampel jenuh. Data dikumpulkan melalui tes pemahaman bacaan, angket minat baca, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data meliputi statistik deskriptif dan inferensial menggunakan uji t-test. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada minat dan keterampilan membaca permulaan siswa setelah menggunakan media interaktif animasi, dengan nilai rata-rata keterampilan membaca meningkat dari 61,78 menjadi 80,35. Uji t menghasilkan $t_{hitung} = 10,417$ yang lebih besar dari $t_{tabel} = 2,228$, sehingga hipotesis diterima. Media interaktif animasi efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan keterampilan membaca permulaan siswa. Media ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih

menyenangkan dan interaktif, sehingga sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Media Interaktif Animasi, Minat Membaca, Membaca Permulaan*

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membekali peserta didik dengan keterampilan berbahasa yang tepat, efektif, serta sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa resmi negara berfungsi strategis dalam bidang pendidikan, komunikasi, kebudayaan, dan pembangunan nasional. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan membaca permulaan, masih menghadapi berbagai kendala yang berdampak pada rendahnya mutu pembelajaran. Siswa kelas rendah sering mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, membedakan bentuk dan bunyi huruf yang mirip, serta merangkai huruf menjadi kata, yang pada akhirnya menurunkan minat baca mereka. Rendahnya minat membaca ini dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang monoton, kurangnya pendampingan belajar di rumah, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik

dan kurang bervariasi. Padahal, minat baca merupakan faktor penting dalam meningkatkan kemampuan literasi serta pengetahuan siswa, di mana minat baca yang tinggi dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar membaca.

Dalam konteks tersebut, media pembelajaran interaktif animasi muncul sebagai solusi yang relevan dan efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media ini mengintegrasikan unsur visual dan audio yang menarik sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam belajar membaca permulaan. Penggunaan media interaktif animasi tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih jelas dan menyenangkan, tetapi juga merangsang minat dan motivasi belajar mereka melalui pengalaman belajar yang interaktif dan partisipatif. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif animasi secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan minat belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran

konvensional yang hanya menggunakan media cetak.

Kondisi nyata yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa minat baca siswa kelas II SD Inpres Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa masih tergolong rendah. Hal ini ditandai dengan kesulitan siswa dalam mengenal dan membedakan huruf-huruf yang bentuknya mirip, seperti huruf "b" dan "d", serta huruf yang memiliki bunyi hampir sama, seperti "f" dan "v". Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam merangkai huruf menjadi kata, terutama pada kata-kata yang mengandung konsonan rangkap seperti "nyamuk" dan "menyimak". Fenomena tersebut sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa kemampuan membaca permulaan tidak hanya melibatkan pengenalan huruf, tetapi juga proses visual, kognitif, psikolinguistik, dan metakognitif yang kompleks. Rendahnya minat baca juga dapat dijelaskan oleh teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya media pembelajaran menarik sebagai faktor pendukung keberhasilan pembelajaran.

Berbagai data dan fakta dari penelitian terdahulu mendukung

gagasan bahwa media pembelajaran interaktif animasi efektif dalam meningkatkan minat dan kemampuan membaca permulaan siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Mustika Sari et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif animasi Zepeto mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa secara signifikan dibandingkan dengan media cetak konvensional. Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian Azharita (2023) dan Desi Aulia et al. (2023), yang mengungkapkan bahwa media video animasi dan multimedia interaktif berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan membaca permulaan. Media interaktif animasi yang menggabungkan unsur visual, audio, dan interaktivitas mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu pemahaman materi secara menyenangkan dan efektif.

Fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar membaca permulaan pada siswa kelas II SD Inpres Bone. Permasalahan ini diangkat karena

rendahnya minat baca dan kemampuan membaca permulaan yang berpotensi menghambat perkembangan literasi dan keberhasilan belajar siswa secara umum. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji dan mengetahui sejauh mana media interaktif animasi dapat berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar membaca permulaan, sehingga dapat memberikan alternatif solusi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan metode pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan siswa di era digital.

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai peran media interaktif animasi dalam konteks pembelajaran membaca permulaan yang sesuai dengan kurikulum Merdeka. Dengan pendekatan yang mengutamakan keterlibatan aktif siswa dan penggunaan teknologi yang adaptif, diharapkan media ini tidak hanya meningkatkan minat baca, tetapi juga mengembangkan kemampuan kognitif dan motivasi belajar secara

berkelanjutan. Penggunaan media interaktif animasi diharapkan dapat menjadi inovasi pembelajaran yang mampu menjawab tantangan pembelajaran di era digital, sekaligus menjadi acuan bagi guru dan sekolah dalam mengoptimalkan proses belajar mengajar yang lebih menarik, efektif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu, yaitu jenis *Pre Experimental Design*. Desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen dalam. (Agustina, 2021). Penelitian dilaksanakan di SD Inpres Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa, dengan populasi seluruh siswa kelas II sebanyak 28 orang yang menjadi sampel secara jenuh. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media interaktif animasi, sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar membaca permulaan siswa. Instrumen yang digunakan meliputi angket minat baca, observasi perilaku

membaca, wawancara, dokumentasi, serta tes pemahaman bacaan untuk mengukur hasil belajar siswa secara komprehensif.

Data dikumpulkan melalui teknik tes dan non-tes, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan hasil penelitian dan statistik inferensial berupa uji-t untuk menguji signifikansi pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar membaca permulaan. Analisis meliputi perhitungan nilai rata-rata, kuadrat deviasi, dan nilai t-hitung yang dibandingkan dengan nilai t-tabel pada taraf signifikansi 0,05. Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang valid mengenai efektivitas media interaktif animasi dalam meningkatkan minat baca siswa, sekaligus memperkuat kualitas naskah yang akan dipublikasikan.

Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Statistik Deskriptif

Hasil olah data pegisian angket *pretest* dan *posstest* dengan Statistik deskriptif di peroleh sebagai beriku:

Tabel 4.1 Distribusi Kategori Respon Angket Minat Baca Siswa *Pretest* dan *Posttest*

Kategori	<i>Pretest</i> (F, %)	<i>Posttest</i> (F, %)
Sangat Tidak Setuju	0 (0%)	0 (0%)
Tidak Setuju	0 (0%)	0 (0%)
Netral	3 (7%)	0 (0%)
Setuju	25 (93%)	21 (90%)
Sangat Setuju	0 (0%)	7 (10%)
Jumlah	28 (100%)	28 (100%)

Berdasarkan Tabel 4.1, terlihat bahwa sebelum penggunaan media interaktif animasi (*pretest*), mayoritas siswa yaitu 25 siswa (93%) memberikan respon positif dengan kategori "Setuju" terhadap minat baca mereka, sementara 3 siswa (7%) berada pada kategori "Netral". Tidak ada siswa yang memilih kategori "Tidak Setuju" atau "Sangat Tidak Setuju".

Setelah menggunakan media interaktif animasi (*posttest*), seluruh siswa memberikan respon positif,

dengan 21 siswa (90%) masih berada pada kategori "Setuju" dan 7 siswa (10%) meningkat ke kategori "Sangat Setuju". Hal ini menunjukkan adanya pengaruh terhadap minat baca siswa yang signifikan setelah penerapan media interaktif animasi.

Tabel 4.2 Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Membaca

Tes	Rata-rata (Mean)	Kategori Tingkat Pencapaian
<i>Pretest</i>	61,78	Rendah
<i>Posttest</i>	80,35	Tinggi

Berdasarkan table 4.2 diperoleh bahwa rata-rata nilai keterampilan membaca permulaan siswa sebelum menggunakan media interaktif animasi (*pretest*) adalah 61,78, yang tergolong dalam kategori rendah. Hal ini menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai tingkat keterampilan membaca yang memadai, sehingga masih diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka. Kondisi ini menunjukkan adanya kendala dalam proses pembelajaran membaca dengan metode konvensional yang digunakan sebelumnya.

Setelah penerapan media interaktif animasi, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 80,35 dan masuk dalam kategori tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif penggunaan media interaktif animasi terhadap keterampilan membaca permulaan siswa. Media interaktif animasi membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi dan meningkatkan kemampuan membaca secara signifikan.

Hasil wawancara sebelum penggunaan media interaktif animasi (*pretest*) menunjukkan bahwa sebagian siswa merasa bosan dan kesulitan memahami materi membaca karena metode pembelajaran yang konvensional dan kurang interaktif. Namun, setelah penerapan media animasi (*posttest*), siswa mengaku mengalami perubahan yang signifikan; mereka merasa belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik karena animasi yang bergerak disertai suara membuat materi lebih hidup dan mudah dipahami. Beberapa siswa bahkan menyatakan bahwa belajar dengan media ini seperti bermain, sehingga

mereka lebih rileks, fokus, dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran membaca.

Sementara itu, hasil observasi aktivitas pembelajaran menunjukkan bahwa siswa menunjukkan peningkatan fokus dan antusiasme yang tinggi selama proses belajar menggunakan media animasi. Mereka aktif mengenali dan melafalkan suku kata dengan benar serta membaca dengan lancar tanpa kesalahan. Observasi juga mencatat adanya peningkatan motivasi belajar serta interaksi yang baik antara siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung, yang mendukung keberhasilan penggunaan media interaktif animasi dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan.

2. Statistik Inferensial

Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah terdapat pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar membaca permulaan pada siswa kelas II SD Inpres Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh tersebut, dilakukan analisis dengan membandingkan minat belajar siswa sebelum (*pretest*) dan

sesudah (*posttest*) penggunaan media interaktif animasi menggunakan uji statistik Uji *T* (*t-test*).

Tabel 4.3 Analisis Skor *Pretest* dan *Posttest*

Nama	<i>Pretest</i> (X1)	<i>Posttest</i> (X2)	d (X2- X1)	d²
AAP	70	80	10	100
NS	70	80	10	100
MA	60	80	20	400
HFA	50	80	30	900
MFA	60	80	20	400
MSS	60	70	10	100
MGI	50	80	30	900
MVM	60	80	20	400
RY	60	90	30	900
RI	70	90	20	400
NAR	60	70	10	100
NAW	70	90	20	400
AR	70	90	20	400
SA	50	70	20	400
AH	60	80	20	400
H	60	70	10	100
NF	50	80	30	900
RN	60	70	10	100
AH	80	90	10	100
MS	60	70	10	100
NA	70	90	20	400
NH	60	70	10	100
LKZ	60	90	30	900
RST	80	90	10	100
MIZ	60	80	20	400
GU	40	80	40	1600
FYR	70	80	10	100
SN	60	80	20	400
Jumlah	1.730	2.250	510	11.600

- a. Mencari harga Md (Mean) dari perbedaan antara *pretest* dan *posttest*

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$Md = \frac{510}{28}$$

$$Md = 18,21$$

- b. Mencari harga $\sum x^2 d$

$$\sum x^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$= 11.600 - \frac{(510)^2}{28}$$

$$= 11.600 - \frac{(510)^2}{28}$$

$$= 2.311$$

- c. Menentukan harga t_{hitung}

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{18,21}{\sqrt{\frac{2.311}{28(28-1)}}}$$

$$t = \frac{18,21}{\sqrt{\frac{2.311}{756}}}$$

$$t = \frac{18,21}{1,748}$$

$$= 10,417$$

- d. Menentukan harga t_{tabel}

Untuk mencari harga t_{tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan db = N - 1 = 28 - 1 = 27, maka nilai $t_{tabel} = 2,228$. Setelah diperoleh $t_{hitung} = 10,417$ dan $t_{tabel} = 2,052$, maka diperoleh $t_{hitung} = 10,417 > t_{tabel} = 2,052$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_1 diterima. Ini berarti bahwa media interaktif animasi efektif terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas II SD Inpres Bone kecamatan Bajeng kabupaten Gowa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif animasi berpengaruh positif terhadap peningkatan minat dan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II SD Inpres Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Hal ini dibuktikan dari peningkatan persentase siswa yang menyatakan minat baca positif

setelah menggunakan media tersebut, serta kenaikan rata-rata nilai keterampilan membaca dari 61,78 (kategori rendah) menjadi 80,35 (kategori tinggi). Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa media yang menggabungkan unsur visual dan audio dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Selain itu, hasil uji statistik dengan t-test memperkuat temuan tersebut, dimana t_{hitung} (10,417) lebih besar dari t_{tabel} (2,228), menandakan bahwa media interaktif animasi secara signifikan meningkatkan keterampilan membaca siswa. Wawancara dan observasi juga menunjukkan bahwa media ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan efektif, sehingga siswa lebih fokus dan termotivasi dalam belajar membaca. Media animasi memberikan stimulus belajar yang interaktif dan partisipatif, sehingga dapat mengatasi kelemahan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton.

Secara keseluruhan, media interaktif animasi tidak hanya meningkatkan aspek kognitif berupa keterampilan membaca, tetapi juga aspek afektif seperti minat dan

motivasi belajar yang sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran membaca permulaan. Oleh karena itu, pemanfaatan media interaktif animasi sangat relevan dan bermanfaat dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam mendukung kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang menyenangkan dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.

D. Kesimpulan

Penggunaan media interaktif animasi secara positif berpengaruh terhadap minat belajar membaca permulaan siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase siswa yang memberikan respon positif pada angket minat baca setelah menggunakan media tersebut.

Keterampilan membaca permulaan siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan setelah penerapan media interaktif animasi. Rata-rata nilai keterampilan membaca siswa meningkat dari kategori rendah pada pretest menjadi kategori tinggi pada posttest.

Media interaktif animasi efektif dalam meningkatkan fokus, motivasi, dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran membaca,

sebagaimana didukung oleh hasil observasi dan wawancara siswa.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, beberapa saran yang dapat diberikan adalah Sekolah diharapkan dapat lebih mengoptimalkan penggunaan media interaktif animasi sebagai salah satu metode pembelajaran untuk meningkatkan minat dan keterampilan membaca siswa, khususnya di kelas awal. Guru perlu diberikan pelatihan dan pendampingan dalam penggunaan media interaktif animasi agar dapat memaksimalkan efektivitas pembelajaran. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi penggunaan media interaktif animasi pada mata pelajaran lain atau pada jenjang kelas yang berbeda guna mengetahui dampak yang lebih luas.

Membaca Permulaan Kelas I SD Negeri 9 Simeulue Tengah. 8–59.

Desiana, D. N., Putri, K. T., Metravia, M., & Marini, A. (2024). *Studi Pustaka dalam Efektivitas Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(3), 15.* <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.601>

Mustika Sari, E. S., Oktaviarini, N., & Sari, E. Y. (2022). *Pengaruh Pemanfaatan Media Interaktif Animasi Zepeto Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sdn li Ringinpitu. Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar), 2(3), 277–284.* <https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i3.1166>

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L. (2021). *Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).* 1–112.
- Azharita, R. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Huruf Alfabet Dalam Meningkatkan Keterampilan*