



PENERAPAN TEKNOLOGI DIGITAL BERBASIS VIDEO ANIMASI 2D PADA SISWA SDN 02 PANCURENDANG

Desty Rakhmawati ^{1,*}, Arnika Halwa ²

¹⁾ Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto

²⁾ Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto

*e-mail: desty@amikompurwokerto.ac.id; Submitted: 9 Mei 2025; Accepted: 29 Mei 2025

Available online: 30 Mei 2025

Abstrak

Penerapan video animasi 2D dalam proses pembelajaran, merupakan salah satu penerapan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 di SD Negeri 02 Pancurendang dengan menggunakan teknologi digital, terutama video animasi 2D sebagai media pembelajaran. Penggunaan media ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan. Adapun tahapan dalam kegiatan pengabdian ini terdiri dari observasi awal yang bertujuan untuk melihat kondisi pembelajaran membaca di kelas. Tahapan selanjutnya adalah wawancara dengan guru kelas, pelaksanaan sosialisasi penggunaan media video animasi 2D, serta evaluasi melalui pengukuran hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Pada tahapan evaluasi, nilai rata-rata pretest kemampuan membaca sebesar 83,33, sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 90,33. Ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata sebesar 8,4%. Berkaitan dengan hal tersebut, sehingga dengan adanya penggunaan media video animasi 2D dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait dengan materi membaca. Dengan hasil tersebut, diharapkan teknologi ini dapat terus diterapkan secara berkelanjutan dan menjadi inovasi pembelajaran khususnya untuk pemahaman literasi siswa sejak dini.

Kata Kunci: Kemampuan Membaca; Teknologi Digital; Video Animasi 2D

Abstract

The application of 2D animation videos in the learning process is one of the applications of digital technology as a learning medium. The purpose of this community service activity is to improve the reading skills of grade 1 students at SD Negeri 02 Pancurendang by using digital technology, especially 2D animation videos as a learning medium. The use of this media is expected to be able to create a conducive learning atmosphere so that learning objectives will be achieved. The method used in this activity consists of several stages. The stages in this service activity consist of initial observations which aim to see the conditions of reading learning in the classroom. The next stage is an interview with the class teacher, implementation of socialization of the use of 2D animation video media, and evaluation through measurement of student learning outcomes before and after using the media. At the evaluation stage, the average pretest reading ability score was 83.33, while the average posttest score was 90.33. This shows an increase in the average score of 8.4%. In this regard, the use of 2D animation video media can improve students' understanding of reading material. With these results, it is



hoped that this technology can continue to be applied sustainably and become a learning innovation, especially for students' understanding of literacy from an early age.

Keywords: Reading Skills; Digital Technology; 2D Animated Video

PENDAHULUAN

Membaca merupakan kemampuan yang melibatkan pikiran, dan kegiatan untuk melakukan kegiatan yang melibatkan visual, pengucapan huruf menjadi kata dan kalimat, serta memahami dalam teknik membaca dan isi bacaan secara benar (Arwita Putri et al., 2023). Kemampuan ini menjadi aspek fundamental yang harus dikuasai sejak dini. Hal ini dikarenakan, membaca menjadi dasar dalam kemampuan berbahasa, dan kemampuan membaca permulaan harus dapat tercapai terlebih dahulu, untuk dapat menguasai kemampuan lainnya dalam berbahasa (Umami SY & Dafit, 2024). Kemampuan membaca yang merupakan bagian dari ketrampilan literasi, sebagai kunci utama untuk proses belajar selanjutnya, dimana pada tingkat pendidikan dasar, kemampuan membaca ini merupakan pondasi penting dari kemampuan membaca ini (Sapulette & Markiano, 2024). Pembelajaran membaca di sekolah menekankan pada pemahaman, penyerapan, dan penerimaan pesan atau gagasan yang tertulis (Harianto, 2020). Menurut (Ade et al., 2024), kemampuan membaca siswa di Indonesia masih menunjukkan kondisi yang memprihatinkan. Kondisi ini disebabkan salah satunya disebabkan adanya faktor pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran di Sekolah menurut (Firmansyah et al., 2022), guru yang memimpin selama pembelajaran dan juga yang memecahkan permasalahan selama pembelajaran, serta mengevaluasi pembelajaran siswa sebelum, selama dan setelah pembelajaran. Hal tersebut berlaku juga di SD Negeri 02 Pancurendang, hasil observasi di kelas 1, kondisi dikelas pada saat pembelajaran membaca sangat terasa inklusif dan mendukung. Terdapat 15 siswa dan semua antusias untuk belajar membaca.

Model pembelajaran kelas 1 SD Negeri 01 Pancurendang, Guru menggunakan model pengajaran yang kreatif dan interaktif, seperti pembacaan bersama, permainan kata, dan cerita bergambar untuk membangun dasar ketrampilan membaca. Kemudian adanya kurikulum merdeka, pendekatan pembelajaran lebih mandiri dan kontekstual. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru kelas 1, Ibu Ani Mundiarti, S,Pd. terkait adanya Kurikulum yang baru, yang mengajarkan tentang metode diferensiasi dan menerapkan literasi. Adanya permasalahan terkait kurangnya pemahaman membaca, bahwa masih ada anak yang belum mengenal huruf sama sekali, apabila diajarkan tidak mau dan Ada yang menangis, ada juga yang belum bisa merangkai huruf sebagai suku kata serta masih ada yang menulis huruf terbalik pada huruf yang berbunyi "NY" dan "NG". Selain permasalahan tersebut, permasalahan utamanya adanya tuntutan kurikulum merdeka untuk menggunakan metode diferensiasi.

Pembelajaran yang diferensiasi bertujuan untuk mengakomodasi kebutuhan belajar setiap siswa, dengan cara memodifikasi dalam pembelajarannya (Khosiyono et al., 2023). Menurut (Pitaloka & Arsanti, 2022) metode diferensiasi adalah metode pembelajaran dikelas, dimana guru memberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda-beda pada setiap siswa, sesuai dengan karakter masing-masing siswa. Dalam pembelajaran berdiferensiasi guru dapat mengembangkan potensi diri dan siswanya sehingga dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan secara bersama-sama (Budi Susilo et al., 2023). Pada metode differensiasi menurut (Ni Putu Christina Bintang Utari, 2024) salah satu aspeknya adalah diferensiasi proses yang merupakan penyesuaian dalam gaya belajar siswa yang terbagi menjadi visual, auditorial, dan kinestetik, dimana siswa



visual belajar dengan melihat materi, siswa auditorial dengan mendengarkan, dan siswa kinestetik dengan pengalaman langsung dan gerakan fisik. Berdasarkan hal tersebut, sehingga pada program pengabdian ini, adalah dengan memberikan media pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini dikarenakan menurut (Banarsari et al., 2022), penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat memudahkan guru dan siswa.

Teknologi pada masa kini telah memberikan dampak signifikan di berbagai sektor, termasuk pendidikan (Azizah Siti Lathifah, 2024). Teknologi mempengaruhi salah satunya di bidang pendidikan. (Simatupang et al., 2023). Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang menggunakan teknologi. Menurut (Parlindungan et al., 2020), Video berasal dari bahasa Latin, dari kata vidi atau visum, yang berarti melihat atau memiliki kemampuan penglihatan, dan merupakan media yang paling signifikan. Jenis video yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat berupa video animasi 2D. Hal ini dikarenakan menurut (Pebriyanti et al., 2024), bahwa media video animasi merupakan solusi terhadap masalah yang terjadi, sehingga Pembelajaran abstrak mudah dipahami dan disampaikan kepada siswa. Menurut (Ady Prasetya et al., 2021) penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang begitu besar dalam membantu pembelajaran. Video animasi adalah salah satu media pembelajaran, dimana menurut (Farista & Ali M, 2018), Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat berdampak psikologis pada siswa dengan menumbuhkan minat dan keinginan baru, mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar, dan bahkan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Kelebihan lain dalam penggunaan video pembelajaran adalah video dapat diberhentikan dan diputar lagi, sehingga guru dapat komunikasi dengan siswa terkait materi maupun pesan dari video yang dilihat (Yuanta, 2019). Berkaitan dengan hal tersebut, sehingga kegiatan pengabdian ini menggunakan video animasi. Video animasi merupakan video yang sudah dibuat dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dalam pembuatan video. Dengan adanya proses pengabdian ini, dimana siswa kelas 1, menggunakan media video pembelajaran, dengan tujuan kemampuan membaca siswa akan meningkat.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang sistematis. Adapun metode pelaksanaannya meliputi sebagai berikut:

Jenis Kegiatan

Jenis kegiatan pada program pengabdian kepada masyarakat ini, menggunakan video pembelajaran pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Video yang digunakan merupakan video animasi 2D.

Lokasi Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan di Kelas 1 pada SD Negeri 02 Pancurendang Kecamatan Ajibarang, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah.

Sasaran

Sasaran program pengabdian adalah siswa kelas 1.



Tahapan

Tahapan dalam proses pengabdian ini meliputi 1). Observasi di Lokasi pengabdian dengan tujuan untuk memperoleh informasi terkait dengan kegiatan pembelajaran membaca, 2). Wawancara dengan Ibu Ani Mundiarti, S.Pd. Selaku Guru kelas 1 SD Negeri 02 Pancurendang, untuk memperoleh data permasalahan yang ada pada objek pengabdian, 3). Proses kegiatan sosialisasi atau penggunaan video animasi 2D dalam proses pembelajaran membaca di mata pelajaran Bahasa Indonesia. 4). Evaluasi proses pengabdian untuk melihat apakah ada peningkatan pemahaman membaca.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri 02 Pancurendang melalui penggunaan media video animasi 2D telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan:

Observasi Awal

Pada tahap awal pelaksanaan, tim pengabdian melakukan observasi secara langsung di kelas 1 SD Negeri 02 Pancurendang. Hasil observasi menunjukkan bahwa suasana pembelajaran membaca di kelas berlangsung secara inklusif dan mendukung, dengan jumlah siswa sebanyak 15 siswa yang tampak antusias dalam belajar membaca. Guru memanfaatkan pendekatan pengajaran yang kreatif dan interaktif, seperti membaca bersama, permainan kata, serta penggunaan cerita bergambar untuk memperkuat dasar keterampilan membaca siswa. Dalam penerapan Kurikulum Merdeka, pembelajaran di kelas 1 didesain agar lebih mandiri dan kontekstual, dengan fokus utama pada pengembangan kemampuan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, serta memberikan perhatian terhadap kebutuhan individual setiap siswa. Kegiatan observasi dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kegiatan Observasi di Kelas 1

Wawancara dengan Guru Kelas

Wawancara dilakukan dengan Ibu Ani Mundiarti, S.Pd., selaku guru kelas 1. Dari hasil wawancara diperoleh informasi terkait pemahaman membaca, di antaranya masih terdapat siswa yang belum mengenal huruf sama sekali, bahkan menunjukkan penolakan saat diajarkan, seperti menangis. Selain itu, beberapa siswa belum mampu



merangkai huruf menjadi suku kata, serta masih sering menulis huruf secara terbalik, khususnya pada bunyi "NY" dan "NG". Di samping itu, adanya tuntutan dari implementasi Kurikulum Merdeka untuk menerapkan metode diferensiasi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut sehingga diperlukan penggunaan media pembelajaran berupa pemanfaatan video dalam proses pembelajaran. Kegiatan wawancara terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Kegiatan Wawancara dengan Guru Kelas 1

Implementasi Video Animasi 2D dalam Pembelajaran

Setelah dilakukan observasi dan penggalan informasi melalui wawancara, tahap selanjutnya adalah pelaksanaan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi 2D. Video yang ditayangkan berisi pengenalan huruf dari huruf "A" sampai huruf "Z", membaca dua suku kata, membaca kalimat yang ada huruf "NG" dan "NY" dan cerita pendek yang dikemas dalam bentuk animasi menarik dan berwarna. Cuplikan isi dari video terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Cuplikan isi dari video



Video animasi 2D yang digunakan dalam proses pengabdian ini, berdurasi 6 menit 41 detik. Adapun proses dalam implementasi video dalam pembelajaran terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Proses Implementasi Video dalam Kegiatan Pembelajaran

Hasil pengamatan proses implementasi video 2D dalam kegiatan pembelajaran membaca, menunjukkan bahwa siswa tampak lebih antusias, fokus, dan aktif dalam mengikuti kegiatan membaca setelah menonton video. Guru juga menyatakan bahwa penggunaan media ini membantu menjelaskan materi secara lebih mudah dan menarik. Kemudian dengan adanya video ini, anak-anak dapat melihat sewaktu-waktu di rumah.

Evaluasi Hasil

Evaluasi dilakukan secara sederhana melalui pretest dan posttest terhadap kemampuan membaca siswa. Evaluasi Penilaian pembelajaran membaca pada siswa-siswi SD Negeri 02 Pancurendang dinilai berdasarkan hasil penilaian sebelum menggunakan media video animasi 2 dimensi pretest dan sesudah menggunakan media video animasi 2 dimensi (posttest). Hasil pretest dan posttest terlihat pada Tabel 1.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca. Dimana dari 15 siswa, sebanyak 10 siswa menunjukkan peningkatan. Peningkatan rata-rata kemampuan membaca siswa dari pretest ke posttest sebesar 8,4%, yang menunjukkan adanya perkembangan positif setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis video animasi 2D. Berdasarkan pada hal ini, menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi 2D efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran membaca.



Tabel 1. Nilai Pretest dan Posttest Kemampuan Membaca

No	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	85	90
2	95	100
3	80	90
4	100	100
5	100	100
6	90	95
7	100	100
8	50	75
9	60	80
10	90	95
11	63	80
12	80	90
13	80	80
14	87	90
15	90	90
Jumlah	1250	1355
Rata-Rata	83,33	90,33

Tabel 1. menunjukkan nilai rata-rata dari 15 siswa baik pretest maupun posttest. Nilai rata-rata pretest sebesar 83,33 dan posttest 90,33.

Pembahasan

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital berupa video animasi 2D dapat memberikan efek positif terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Penggunaan video animasi dapat digunakan untuk media tambahan dalam metode pembelajaran konvensional. Konten visual dan audio yang menarik dapat membantu meningkatkan perhatian, daya ingat, dan minat belajar siswa. Dengan demikian, integrasi media digital seperti video animasi 2D menjadi salah satu alternatif inovatif dalam pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah dilaksanakan di SD Negeri 02 Pancurendang kelas 1, menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital berupa video animasi 2D memberikan efek yang positif terhadap peningkatan kemampuan membaca dalam pembelajaran membaca. Hasil evaluasi program pengabdian ini, terlihat melalui pretest dan posttest yang menunjukkan adanya kenaikan nilai rata-rata dari 83,33 menjadi 90,33, atau mengalami peningkatan sekitar 8,4%. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi 2D dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang membantu



siswa memahami materi membaca, khususnya pada tahap awal literasi di jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ady Prasetya, W., Wayan Suwatra, I. I., & Putu Putrini Mahadewi, L. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60-68. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Arwita Putri, Riris Nurkholidah Rambe, Intan Nuraini, Lilis Lilis, Pinta Rojulani Lubis, & Rahmi Wirdayani. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(2), 51-62. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i2.1984>
- Banarsari, A., Rizki Nurfadilah, D., & Zainul Akmal, A. (2022). Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Ke-6 (SNIP 2022) SHEs: Conference Series 6 (1) (2023) 459-464 Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Pada Abad 21. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Budi Susilo, C., Trinova, Z., & Kasni Yuniendel, R. (2023). Pembelajaran Diferensiasi di Tengah Kurikulum Merdeka. <http://Jiip.stkipyapisdampu.ac.id>
- Farista, R., & Ali M, I. (2018). Pengembangan video pembelajaran. *Pengembangan Video Pembelajaran*.
- Firmansyah, A., Oktapianti, D., Angellyca, F. S., Zakiyah, S., & Alpian, Y. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 92-99. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12785>
- Hariato, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. In *DIDAKTIKA* (Vol. 9, Issue 1). <https://jurnaldidaktika.org/>
- Khosiyono, dan, Putri Ery Suwandi, F., Kaulina Rahmaningrum, K., Trie Mulyosari, E., Mulyantoro, P., Ika Sari, Y., & Banun Havifah Cahyo Khosiyono, dan. (2023). Strategi Pembelajaran Diferensiasi Konten terhadap Minat Belajar Siswa dalam Penerapan Kurikulum Merdeka.
- Ni Putu Christina Bintang Utari. (2024). Metode Diferensiasi Dalam Pelajaran Wacana Berbahasa Bali Kurikulum Merdeka Kelas X Di Sma Dharma Praja Denpasar. *Kalangwan*, 155(2). <http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/kalangwan/index>
- Parlindungan, D. P., Pakarti Mahardika, G., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ Website: Http://Jurnal.Umj.Ac.Id/Index.Php/Semnaslit E-ISSN: 2745-6080*. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Pebriyanti, P., Febriyanti, R., Amelia, S., Ruswan, A., Sholihah Rosmana, P., Nurainun Fazrin, D., Maulidawanti, D., & Nurlaela, I. (2024). Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4.
- Pitaloka, H., & Arsanti, M. (2022). PEMBELAJARAN DIFERENSIASI DALAM KURIKULUM MERDEKA.
- Sapulette, V., & Markiano, E. (2024). *Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Cerita Rakyat Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar*. 7(2021), 14342-14349. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.33724>



- Simatupang, D. S., Negara, P. A., Yulistianti, Y., Pratiwi, J., Saeful, Y., Putra, U. N., Komputer, F. T., & Desain, D. (2023). Pentingnya Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan Di Desa Mekar Asih. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Abdi Nusa* (Vol. 3, Issue 2).
- Umami SY, N., & Dafit, F. (2024). Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 3(2), 478-486. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.517>
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. 1(2).

CC BY-SA 4.0 (Attribution-ShareAlike 4.0 International).

This license allows users to share and adapt an article, even commercially, as long as appropriate credit is given and the distribution of derivative works is under the same license as the original. That is, this license lets others copy, distribute, modify and reproduce the Article, provided the original source and Authors are credited under the same license as the original.

