



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI TERHADAP MINAT MEMBACA PUISI SISWA KELAS IV FASE B SDN 96 CAMPUREJO

Nurul Alda¹, Sukirman², Muhammad Guntur³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Palopo

*Email: 2102050089@iainpalopo.ac.id, sukirman_ss@iainpalopo.ac.id,
muhammad_guntur@iainpalopo.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3607>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan, desain, kevalidan, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi terhadap minat membaca puisi siswa kelas IV Fase B SDN 96 Campurejo. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D), dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 96 Campurejo. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV Fase B SDN 96 Campurejo. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara, lembar validasi produk (media, materi dan bahasa), angket praktikalitas siswa dan guru, angket minat membaca puisi siswa sebelum dan sesudah menggunakan video (*pretest* dan *posttest*). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Adapun hasil penelitian analisis kebutuhan, peneliti memperoleh data yang menunjukkan (1) sebanyak 100% siswa yang menyatakan bahwa dengan adanya media memudahkan dalam proses pembelajaran, (2) sebanyak 63% siswa menyatakan bahwa media yang digunakan guru sesuai dengan yang diharapkan sementara 37% menyatakan tidak, (3) sebanyak 100% siswa menyatakan bahwa menyukai media bergambar, berwarna, bergerak, dan bersuara (4) sebanyak 100% siswa menyatakan bahwa menyukai media berupa video animasi pada materi membaca puisi, (5) 55% siswa menyatakan bahwa kurang minat membaca puisi, (6) 100% siswa menyatakan bahwa guru belum menggunakan media bergambar, bergerak, dan bersuara seperti video animasi pada materi membaca puisi, (7) 100% siswa menyatakan bahwa guru hanya menggunakan buku dalam proses pembelajaran. Hasil validasi media memperoleh nilai 71,5% kategori valid, validasi materi memperoleh nilai 81,25% kategori sangat valid, dan validasi bahasa memperoleh nilai 89,25% kategori sangat valid. Hasil kepraktisan siswa memperoleh nilai sebesar 94,95% dengan kategori sangat praktis dan kepraktisan guru memperoleh nilai 92% dengan kategori sangat praktis. Hasil efektivitas terhadap minat membaca puisi siswa berada pada kategori efektif memperoleh nilai sebesar 88%.

Kata Kunci: Minat Membaca Siswa. Puisi, Video Animasi Pembelajaran.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tahap penting dalam membentuk karakter dan kemampuan literasi peserta didik. Salah satu aspek penting dalam pendidikan dasar adalah keterampilan membaca, termasuk membaca karya sastra seperti puisi. Membaca puisi tidak hanya melatih kemampuan memahami teks, tetapi juga menumbuhkan rasa keindahan, imajinasi, dan empati dalam diri siswa. Namun, minat membaca puisi di kalangan siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Banyak siswa yang menganggap puisi sebagai bacaan yang sulit dipahami dan kurang menarik.

Rendahnya minat membaca puisi ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya pendekatan pembelajaran yang kurang variatif dan kurangnya media yang mendukung pemahaman siswa. Guru cenderung menggunakan metode konvensional yang bersifat satu arah dan tidak melibatkan siswa secara aktif. Padahal, untuk meningkatkan minat siswa dalam membaca, dibutuhkan



media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, terutama siswa Sekolah Dasar yang cenderung menyukai hal-hal visual dan menyenangkan.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, pendekatan dalam proses pembelajaran juga mengalami perubahan. Salah satu media yang kini banyak digunakan adalah video animasi. Video animasi merupakan kumpulan gambar bergerak dari berbagai objek seperti manusia, binatang, tumbuhan, kata-kata, dan bangunan yang disusun sedemikian rupa sehingga mampu membentuk narasi visual yang menarik. Dalam pembelajaran, video animasi dapat menjadi media yang efektif karena mampu memvisualisasikan materi ajar dalam konteks kehidupan nyata, sehingga lebih mudah dipahami dan meningkatkan daya ingat siswa.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi. Video animasi memiliki kelebihan dalam menyampaikan informasi secara menarik, menggabungkan unsur visual, audio, dan gerakan yang dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi yang disampaikan. Dengan menampilkan puisi melalui media animasi, siswa tidak hanya membaca, tetapi juga menyaksikan dan merasakan emosi dari puisi secara lebih menyenangkan dan bermakna.

Penggunaan video animasi sangat relevan untuk meningkatkan minat baca siswa, khususnya dalam pembelajaran sastra seperti puisi. Minat baca merupakan dorongan intrinsik yang muncul dari kesadaran individu untuk membaca, dan bukan semata-mata keterampilan membaca. Dalam proses ini, menumbuhkan minat baca perlu diarahkan pada upaya menciptakan pengalaman menyenangkan dan bermakna melalui media yang menarik. Salah satu bentuk literasi yang penting dikenalkan sejak dini adalah puisi anak. Puisi anak menggunakan bahasa sederhana, tema yang akrab, serta tujuan untuk menghibur dan mendidik, sekaligus menumbuhkan kepekaan estetika dan rasa bahasa pada anak.

Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi ini juga sejalan dengan perkembangan teknologi dan Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis kebutuhan siswa. Media ini dapat disesuaikan dengan karakteristik dan konteks lokal siswa, misalnya dengan menggunakan puisi yang berkaitan dengan pengalaman sehari-hari atau lingkungan sekitar mereka. Dengan demikian, siswa akan merasa lebih dekat dan terlibat secara emosional dengan materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi wawancara dengan guru yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 96 Campurejo, ditemukan bahwa pembelajaran puisi masih kurang diminati oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media ajar yang monoton dan kurang menarik, yaitu hanya menggunakan buku teks. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat membaca puisi di kalangan siswa kelas IV Fase B. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat membangkitkan ketertarikan siswa terhadap puisi, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi.

Oleh karena itu, peneliti bertujuan untuk mengembangkan dan meneliti efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan minat membaca puisi siswa kelas IV Fase B di SDN 96 Campurejo. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi puisi, serta mendukung upaya penguatan budaya literasi di sekolah dasar.

Selain itu, pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran puisi memberikan alternatif yang efektif dan inovatif bagi guru dalam menyampaikan materi. Melalui kombinasi suara, gambar bergerak, musik, dan narasi, video animasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Dalam konteks pembelajaran puisi, video animasi dapat menyajikan isi puisi secara visual sehingga memudahkan siswa memahami makna, suasana, dan emosi yang terkandung di dalamnya. Selain itu, media ini juga dapat digunakan secara luas, baik untuk pembelajaran kelompok maupun mandiri. Berdasarkan potensi tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi diharapkan mampu meningkatkan minat membaca puisi siswa kelas 4 SDN 96 Campurejo serta memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan bermakna.



2. METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini adalah jenis pengembangan *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis video animasi pada materi membaca puisi yang dapat diakses melalui media *youtube*. Pada penelitian ini yang menjadi subjek adalah siswa kelas IV berjumlah 24 orang yang terdiri dari 8 laki-laki dan 16 perempuan. Adapun objek penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video animasi pada materi puisi untuk meningkatkan membaca siswa. Data penelitian bersumber dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Teknik pengumpulan data Kualitatif dan kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah pedoman wawancara, lembar validasi produk (media, materi dan bahasa), angket praktikalitas siswa dan guru, angket minat membaca puisi siswa sebelum dan sesudah menggunakan video (*pretest* dan *posttest*).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah **analisis data kualitatif dan kuantitatif**. Analisis dilakukan dengan cara mengumpulkan dan mengolah data yang diperoleh dari **wawancara dan pengamatan langsung di lapangan**. Data yang dikumpulkan berupa **uraian kata-kata, gambar, dan bukan berupa angka**. Data **kualitatif** berasal dari **masukan atau saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media**, yang diperoleh melalui **angket validasi**. Sedangkan data **kuantitatif** diperoleh dari **hasil penilaian** yang diberikan oleh kedua ahli tersebut melalui **angket yang berisi skor-skor penilaian** terhadap media yang dikembangkan.

Analisis validitas produk dilakukan untuk menilai sejauh mana produk yang dikembangkan memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Pada tahap ini, validator mengisi lembar validasi produk dengan memberikan nilai menggunakan skala Likert.

Tabel 1 Skala Likert

Nilai	Kategori
4	Sangat Layak
3	Layak
2	Cukup Layak
1	Kurang Layak

$$Presentase = \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah mendapatkan persentase validitas produk, kemudian ditarik kesimpulan berdasarkan kategorisasi skala validitas sebagai berikut:

Tabel 2 Skala Validitas Produk

Persentase Penilaian	Kategori
81-100%	Sangat Valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup Valid
21-40%	Kurang Valid
0-20%	Tidak Valid

Analisis praktikalitas produk diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa dan guru kelas V sebagai tanggapan atas produk yang telah diterapkan.

$$P = \frac{\sum}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase praktikalitas produk

\sum = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah seluruh item angket

Adapun penafsiran terhadap analisis data responden pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3** Skor Respon Siswa Terhadap Produk

Nilai	Kriteria
4	Sangat Praktis
3	Praktis
2	Cukup Praktis
1	Tidak Praktis

Setelah mendapat skor respon siswa kemudian dicari persentasenya dengan menggunakan rumus:

$$Presentase = \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Selanjutnya data hasil persentase dikategorikan pada skala kepraktisan produk berikut:

Tabel 4 Kriteria Kepraktisan Produk

%	Kategori
0-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis

Uji efektivitas media pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan melalui pretest dan posttest. Dengan meningkatkan nilai peserta didik setelah tes pretest dan siswa, analisis efektivitas perangkat pembelajaran yang diukur dianalisis pada tes N-gain perbandingan hasil pretest dan posttest dilakukan menggunakan *normalized gain* untuk menilai peningkatan kemampuan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Rumus untuk Menghitung uji N-Gain yaitu.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{pretest}}$$

Adapun cara menghitungnya dengan menggunakan rumus N-Gain score sebagai berikut:

Tabel 4 Kriteria skor N-Gain

Interval Koefisien	Kategori
N-G > 0,70	Tinggi
0,30 ≤ N- Gain ≤ 0,70	Sedang
N-Gain < 0,30	Rendah

Selanjutnya nilai uji N-Gin diubah dalam bentuk persentase kemudian dikategorikan efektivitasnya dengan pengkategorian sebagai berikut:

Tabel 4 Kriteria skor N-Gain

Persentase	Kategori
< 76	Efektif
56-75	Cukup Efektif
40-55	Kurang Efektif
< 40	Tidak Efektif

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara analisis kebutuhan dengan Ibu Kasiati S.Pd. SD. Peneliti memperoleh informasi bahwa di SDN 96 Campurejo khususnya siswa kelas IV pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi puisi siswa merasa jenuh dan kurang minat dalam belajar karena media yang digunakan guru dalam mengajar masih menggunakan buku cetak, karena di sekolah tersebut hanya menyediakan buku cetak dalam belajar. Kemudian Ibu Kasiati mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran namun belum pernah menggunakan media elektronik berupa video animasi. Hal ini dikarenakan ketersediaan media elektronik (video animasi) yang belum pernah dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia dan di sekolah belum tersedia media video animasi yang digunakan.

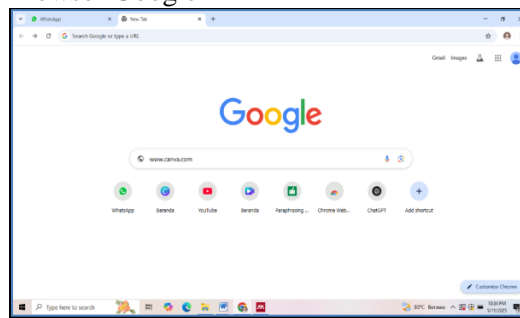


Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi sangat dibutuhkan dalam menerapkan materi dan dapat membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran terutama dalam materi puisi, dengan adanya media pembelajaran video berbasis animasi ini menjadi salah satu media pembelajaran yang sangat cocok digunakan pada materi puisi dikarenakan susunan materi yang sistematis dan memiliki tampilan yang dapat menarik perhatian sehingga dapat meningkatkan minat membaca siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi membaca puisi. Media pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa, Media pembelajaran yang dikembangkan berfokus pada penggunaan aplikasi desain online *Canva*. Berikut ini adalah rancangan desain dari media pembelajaran berbasis video animasi tersebut.

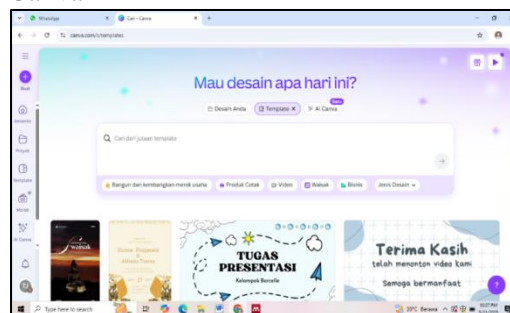
Tabel 5 Langkah-langkah Pembuatan Media *Flashcard*

Langkah-langkah Pembuatan Video Animasi

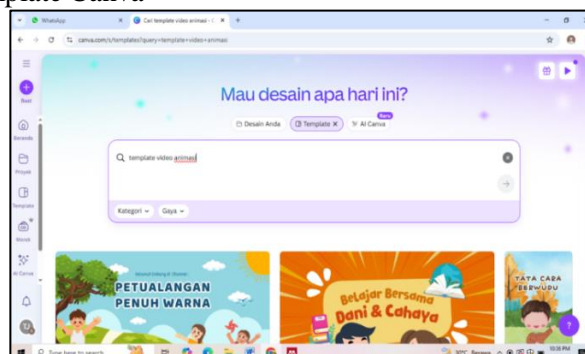
1. Tampilan Web Browser Google



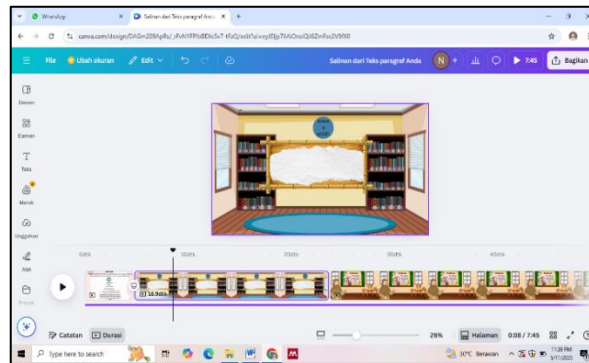
2. Tampilan Awal Canva



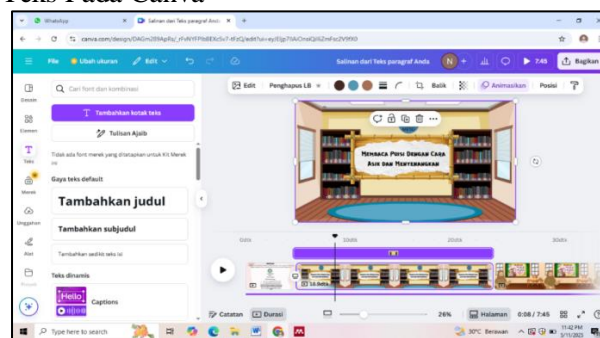
2. Tampilan Template Canva



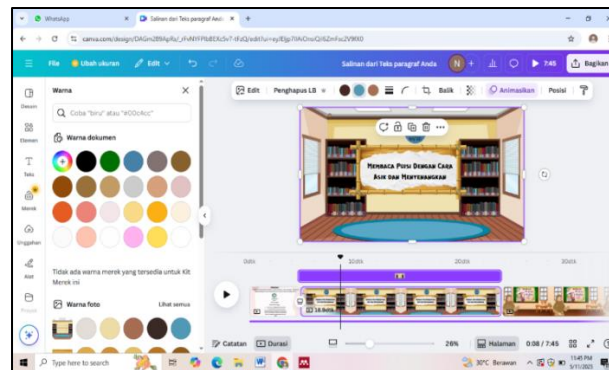
3. Tampilan Background Canva



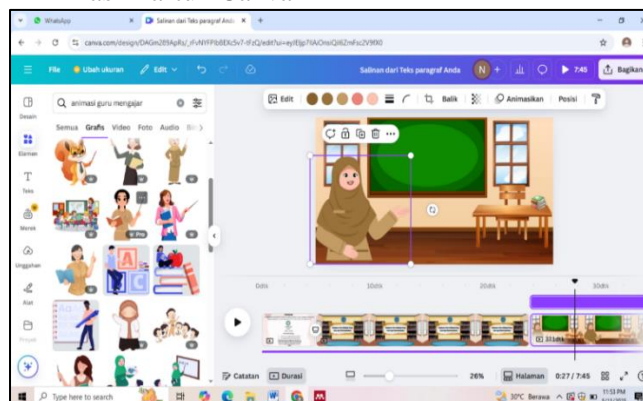
4. Tampilan Teks Pada Canva



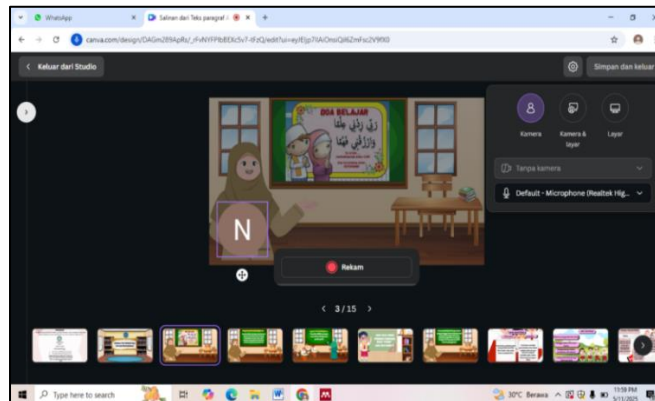
5. Tampilan Fitur Menambahkan Warna



6. Tampilan Animasi Kartun Canva



7. Tampilan Penambahan Audio Pada Canva



Hasil validasi oleh ketiga validator ahli menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi telah memenuhi kategori valid dimana ahli media memberikan 71,5%, ahli materi 81,25%, dan ahli bahasa 89,25%. Walaupun media telah dinyatakan sangat valid, para validator media, bahasa, dan materi tetap memberikan sejumlah saran dan masukan. Setelah perbaikan dilakukan berdasarkan masukan tersebut, media pembelajaran dinyatakan siap untuk diimplementasikan karena telah mencapai tingkat kelayakan yang tinggi. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Della Khoiriyah Mashuri dan Budiyo (2020) yang menyatakan bahwa kelayakan suatu media ditentukan oleh hasil uji validasinya.

Tabel 6 Hasil Uji Validitas Media oleh Para Ahli

No.	Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimum	Presentase	Kategori
1.	Ahli Media	34	40	71,5%	Valid
2.	Ahli Materi	30	40	81,5%	Sangat Valid
3.	Ahli Bahasa	29	32	89,25%	Sangat Valid

Tabel 7 Revisi Video Animasi Berdasarkan Hasil Validasi Para Ahli

No	Validator	Kritik dan Saran
1	Ahli Media	a. Ukuran teks disesuaikan dengan elemen papan tulis b. Puisi yang dibacakan disertakan dengan nama penulisnya c. Tambahkan contoh puisi d. Animasi diperhatikan agar tidak mengganggu
2	Ahli Materi	a. Tambahkan satu contoh anak membaca puisi
3	Ahli Bahasa	a. Disesuaikan untuk digunakan

Media pembelajaran berbasis video animasi pada materi puisi yang telah divalidasi dan direvisi selanjutnya akan diuji cobakan pada kelas IV SDN 96 Campurejo untuk mengetahui kepraktisan media tersebut. Pada uji coba media ini terdapat 24 siswa dan 1 guru kelas IV SDN 96 Campurejo yang akan menjadi validator terhadap media yang dikembangkan. Adapun hasil dari uji coba media pembelajaran berbasis video animasi pada materi puisi adalah sangat praktis oleh siswa sebanyak 95,94% dan dari sangat praktis oleh guru sebanyak 92,3%. Dari hasil tersebut media pembelajaran berbasis video animasi pada materi puisi masuk kedalam kategori sangat praktis.

Tabel 8 Hasil Uji Praktikalitas Siswa
Tabel 4.11 Data Hasil Kepraktisan siswa

No	Coding Responden	Skor Per-Aspek	Skor Maksimal	%	Kategori
1	Abdul	33	36	91.7	sangat praktis
2	Aisya	34	36	94.4	sangat praktis
3	Akur	36	36	100	sangat praktis
4	Askia	36	36	100	sangat praktis



5	Quaira	33	36	91.7	sangat praktis
6	Athifa	35	36	97.2	sangat praktis
7	Athiya	35	36	97.2	sangat praktis
8	Cheril	34	36	94.4	sangat praktis
9	Clairine	35	36	97.2	sangat praktis
10	Faqih	36	36	100	sangat praktis
11	Manuela	35	36	97.2	sangat praktis
12	Meila	36	36	100	sangat praktis
13	Aidan	28	36	77.8	praktis
14	Imron	34	36	94.4	sangat praktis
15	Maulana	36	36	100	sangat praktis
16	Nabil	29	36	80.6	praktis
17	Nur	36	36	100	sangat praktis
18	Nurul	36	36	100	sangat praktis
19	Reinand	34	36	94.4	sangat praktis
20	Salma	35	36	97.2	sangat praktis
21	Salwa	35	36	97.2	sangat praktis
22	Ulfa	36	36	100	sangat praktis
23	Zakia	36	36	100	sangat praktis
24	Zakky	36	36	100	sangat praktis
Rata -rata				95,94	Sangat praktis

Tabel 9 Hasil Uji Praktikalitas Guru

No	Aspek Yang dinilai	Skor	Skor Maksimal	%	Kategori
1	Materi yang disajikan menggunakan media sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	4	75%	Praktis
2	Materi yang disajikan terstruktur	4	4	100%	Sangat Praktis
3	Terdapat materi yang berkaitan dengan puisi	3	4	100%	Sangat Praktis
4	Media pembelajaran berbasis video animasi menumbuhkan rasa ingin tahu peserta siswa	4	4	75%	Praktis
5	Media pembelajaran berbasis video animasi memberikan solusi dalam membaca puisi	4	4	100%	Sangat Praktis
6	Media pembelajaran berbasis video animasi membantu siswa dalam proses pembelajaran	4	4	100%	Sangat Praktis
7	Media pembelajaran ini mampu menumbuhkan minat membaca puisi siswa	4	4	100%	Sangat Praktis
8	Media pembelajaran menjadikan proses belajar yang menyenangkan	3	4	75%	Praktis
9	Media memudahkan	4	4	100%	Sangat



	peserta didik dalam meningkatkan pemahaman tentang materi puisi				Praktis
10	Tampilan media pembelajaran berbasis video animasi dapat menarik perhatian siswa	4	4	100%	Sangat Praktis
11	Tampilan media pembelajaran berbasis video animasi dapat menarik perhatian siswa	3	4	75%	Praktis
12	Gambar dan video penjelasan yang digunakan pada media relevan dengan materi pembelajaran	4	4	100%	Sangat Praktis
13	Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4	4	100%	Sangat Praktis
	Jumlah	48	52		
	Presentase			92,3%	
	Kategori				Sangat Praktis

Selanjutnya setelah melakukan uji praktikalitas dan media pembelajaran telah memenuhi praktis, selanjutnya dilakukan uji efektivitas agar dapat diketahui hasil peningkatan minat membaca puisi siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran melalui sebuah *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 4.12. Data Hasil Uji Keefektivan Siswa

No	Responden	Angket		Hasil uji N-Gain	Kategori
		sebelum	Sesudah		
1	Abdul	20	39	0.95	Tinggi
2	Aisya	21	40	1.00	Tinggi
3	Akur	21	38	0.89	Tinggi
4	Askia	19	40	1.00	Tinggi
5	Quaira	20	34	0.70	Sedang
6	Athifa	21	36	0.79	Tinggi
7	Athiya	19	38	0.90	Tinggi
8	Cheril	20	40	1.00	Tinggi
9	Clairine	23	39	0.94	Tinggi
10	Faqih	20	36	0.80	Tinggi
11	Manuela	15	37	0.88	Tinggi
12	Meila	17	36	0.83	Tinggi
13	Aidan	16	39	0.96	Tinggi
14	Imron	19	35	0.76	Tinggi
15	Maulana	19	40	1.00	Tinggi
16	Nabil	20	37	0.85	Tinggi
17	Nur	20	37	0.85	Tinggi
18	Nurul	20	36	0.80	Tinggi
19	Reinand	19	38	0.90	Tinggi



20	Salma	19	39	0.95	Tinggi
21	Salwa	18	39	1.00	Tinggi
22	Ulfa	19	34	0.71	Tinggi
23	Zakia	19	36	0.81	Tinggi
24	Zakky	23	40	1.00	Tinggi
Rata- rata		19,45	37,625	0,88	Tinggi

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV Fase B SDN 96 Campurejo masih dibutuhkan media pembelajaran yang mengatasi kebosanan atau kejenuhan serta dapat meningkatkan minat membaca puisi siswa. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan menunjukkan menunjukkan bahwa (1) sebanyak 100% siswa yang menyatakan bahwa dengan adanya media memudahkan dalam proses pembelajaran, (2) sebanyak 63% siswa menyatakan bahwa media yang digunakan guru sesuai dengan yang diharapkan sementara 37% menyatakan tidak, (3) sebanyak 100% siswa menyatakan bahwa menyukai media bergambar, berwarna, bergerak, dan bersuara (4) sebanyak 100% siswa menyatakan bahwa menyukai media berupa video animasi pada materi membaca puisi, (5) 55% siswa menyatakan bahwa kurang minat membaca puisi, (6) 100% siswa menyatakan bahwa guru belum menggunakan media bergambar, bergerak, dan bersuara seperti video animasi pada materi membaca puisi, dan (7) 100% siswa menyatakan bahwa guru hanya menggunakan buku dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi oleh tiga ahli yang terdiri dari ahli materi, bahasa, dan desain, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat valid. Ahli media menilai bahwa tampilan media sudah cukup menarik secara sistematis dengan skor validasi materi 71,5%, ahli materi memastikan bahwa materi yang digunakan telah sesuai dengan skor validasi bahasa 81,25%, serta ahli bahasa menilai bahwa penggunaan Bahasa telah sesuai dengan skor validasi desain 89,25%.

Rata-rata hasil uji praktikalitas siswa sebanyak 94,95%, dan hasil uji praktikalitas guru sebanyak 92,3%.

Berdasarkan hasil uji N-Gain sebesar 0,88% menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi efektif digunakan untuk meningkatkan minat membaca puisi siswa kelas IV Fase B SDN 96 Campurejo.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N U R, "Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Pada Siswa Kelas Iii Sdn 12 Langkanae Kota Palopo" (Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2022).
- Ama, Roy Gustaf Tupen, *Membangun Minat Baca Pada Siswa Sekolah Dasar, CV: Pena Persada*, (2020): <https://doi.org/https://doi.org/10.31237/osf.io/8xthn>.
- Dwi, Nur Indah Sari, "Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI", (UIN Raden Intan Lampung, 2021): 44.
- Elendiana, Magdalena, "Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2.1 (2020): 54–60.
- Nuraisyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Multimedia Powtoon Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SDN 277 Sambirejo", *RepositoryIAIN Palopo*, (2023): <http://repository.iainpalopo.ac.id>.
- Prasong, Fauzia, Faizan Kalang, and Nurlailah, "Pengembangan Media Video Animasi Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Membaca Dengan Tema Kegemaranku Pada Siswa Kelas 1 Mis Al-Fitrah Oesapa", *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3.1, (2022): 276–80, <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i1.665>.
- Prasong, Fauzia, Faizan Kalang, and Nurlailah, "Pengembangan Media Video Animasi Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Membaca Dengan Tema Kegemaranku Pada Siswa Kelas 1 Mis



- Al-Fitrah Oesapa", *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3.1, (2022): 276–80, <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i1.665>.
- Sari, Nurlia Indah, and Muhammad Guntur, "Penerapan Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Di Kelas IV SDN 52 Pattedong Kabupaten Luwu Pendahuluan", *Refleksi: Jurnal Pendidikan*, 12.4, (2024): 223–40 <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/300>.
- Siti Malahayati, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Menulis Puisi', *JMRI Journal of Multidisciplinary Research and Innovation*, 1.1 (2023), 14–28.
- Widodo, Arif, Dyah Indraswati, and Agam Royana, "Analisis Penggunaan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Disleksia Di Sekolah Dasar", *Magistra: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 11.1, (2020): 1, <https://doi.org/10.31942/mgs.v11i1.3457>.