



Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia is licensed under  
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

## Gerakan Riang Literasi Budaya dengan Inovasi Video Animasi

Dedek Kurniawati<sup>1)</sup>, Siti Nur Asmah<sup>2)</sup>, Nizarrahmadi<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>SMP Negeri 16 Satap Sungai Raya

E-mail: [dedeknia19@gmail.com](mailto:dedeknia19@gmail.com)

<sup>2)</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat, Pontianak, Indonesia

E-mail: [sitinurasmah@unukalbar.ac.id](mailto:sitinurasmah@unukalbar.ac.id)

<sup>3)</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat, Pontianak, Indonesia

E-mail: [nizarrahmadi@unukalbar.ac.id](mailto:nizarrahmadi@unukalbar.ac.id)

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan video animasi sebagai pendukung Gerakan Riang Literasi Budaya (GeRiLYa) yang layak, praktis dan efektif dalam pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan metode *Research & Development (R&D)* yang menggunakan model pengembangan 4-D, dengan 4 tahap yaitu tahap pendefinisian, tahap perencanaan tahap pengembangan dan tahap penyebaran. Gerakan Riang Literasi Budaya dengan Inovasi Video Animasi ini diharapkan dapat menumbuhlestarikan cinta literasi budaya kearifan lokal serta mendekatkan peserta didik pada jiwa nasionalisme. Hasil uji instrumen penelitian menunjukkan bahwa rumusan soal dan media layak untuk digunakan serta hasil *posttest* siswa setelah diaplikasikannya media sudah melewati batas KKM (75) yaitu dengan rata-rata kelas nilai *posttest* yaitu 76,84 (di atas KKM) yang menunjukkan peserta didik telah tuntas secara klasikal.

Kata Kunci: Literasi; Budaya; Inovasi; Video; Animasi

### I. PENDAHULUAN

Literasi merupakan budaya yang menjadi ruh dari semua gerakan pendidikan. Mencintai literasi merupakan satu di antara pintu mengenali budaya kearifan lokal. Maraknya budaya asing yang menggerogoti aktivitas peserta didik membuat kecintaan mereka pada literasi budaya memudar. Kemajuan teknologi juga menyuburkan rasa jenuh pada literasi budaya yang masih dikemas dalam bentuk konvensional. Selain literasi yang dibudayakan, elemen penting lainnya yaitu melestarikan budaya, khususnya kearifan lokal. Lemahnya rasa cinta pada budaya kearifan lokal dapat memperburuk eksistensi budaya itu sendiri. Dampak lainnya seperti degradasi moral karena terlalu percaya diri dengan gaya hidup kebarat-baratan serta hilangnya sifat kekeluargaan dan gotong royong.

Urgensi terkait pentingnya minat dan kemampuan literasi budaya ini berbanding terbalik dengan status Indonesia yang memprihatinkan di mata dunia. UNESCO (dalam Simarmata, dkk. (2019) mencatat bahwa Indeks membaca bangsa Indonesia hanya 0,001. Artinya, di antara 1000 orang, hanya satu orang yang membaca secara serius. Most Literated Nation in The World juga menempatkan Indonesia pada peringkat 60 dari 61 negara. Hal ini sudah sepatutnya menjadi perhatian serius bagi akademisi untuk

berupaya dalam memperbaiki reputasi Indonesia di mata dunia.

Upaya menumbuhkan dan melestarikan literasi budaya tidak dapat dipandang sebelah mata. Doktrin tentang mencintai literasi budaya sudah harus ditanamkan dini. Terlebih dewasa ini, banyak yang tidak mencintai bahkan tidak mengenal budaya kearifan lokalnya sendiri. Sekolah Dasar merupakan pondasi awal individu berhadapan langsung dengan literasi dasar yang akan ditemui hingga pendidikan berikutnya. Berdasarkan observasi dan hasil wawancara bersama guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 16 Satap Sungai Raya, Kabupaten Kubu Raya menyebutkan bahwa minat literasi dan wawasan kebudayaan peserta didik tergolong lemah. Faktor penyebab hal tersebut terjadi karena inovasi media yang masih rendah. Selain itu, ketergantungan wali siswa yang hanya mengandalkan proses literasi di sekolah dan tidak mendukung terjadinya literasi di rumah. Hal tersebut disebabkan karena waktu disekolah jauh lebih singkat dibandingkan dengan waktu peserta didik di rumah/lingkungannya. Sinergitas antara guru, wali siswa dan siswa sangat penting untuk menghasilkan literasi budaya yang optimal.

Upaya menumbuhkan dan melestarikan literasi budaya tidak dapat dipandang sebelah mata. Doktrin tentang mencintai literasi budaya sudah harus ditanamkan dini. Terlebih dewasa ini, banyak yang tidak mencintai bahkan

tidak mengenal budaya kearifan lokalnya sendiri. Sekolah Dasar merupakan pondasi awal individu berhadapan langsung dengan literasi dasar yang akan ditemui hingga pendidikan berikutnya. Berdasarkan observasi dan hasil wawancara bersama guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 16 Satap Sungai Raya, Kabupaten Kubu Raya menyebutkan bahwa minat literasi dan wawasan kebudayaan peserta didik tergolong lemah. Faktor penyebab hal tersebut terjadi karena inovasi media yang masih rendah. Selain itu, ketergantungan wali siswa yang hanya mengandalkan proses literasi di sekolah dan tidak mendukung terjadinya literasi di rumah. Hal tersebut disebabkan karena waktu disekolah jauh lebih singkat dibandingkan dengan waktu peserta didik di rumah/lingkungannya. Sinergitas antara guru, wali siswa dan siswa sangat penting untuk menghasilkan literasi budaya yang optimal.

Fenomena tersebut harus segera diatasi dengan mengombinasikan proses pembelajaran yang diaplikasikan bersama media inovatif seperti video animasi. Pemilihan jenis media tersebut diasumsikan dapat mencukupi kebutuhan literasi dan memikat peserta didik dalam belajar. Selain itu, penggerak literasi budaya juga harus merangkul wali dan target sasaran dengan menstimulasi agar terlibat langsung dalam proses literasi. Dengan kata lain wali dan target sasaran ini juga bergabung dalam (GeRiLYa) Gerakan Riang Literasi Budaya. Keterlibatan ini juga harus dikondisikan dengan keadaan yang menyenangkan. Sehingga penggerak literasi bersama wali dan target sasaran membudayakan literasi dengan riang.

Tujuan khusus dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Menghasilkan video animasi yang layak untuk mendukung (GeRiLYa) Gerakan Riang Literasi Budaya.
2. Menghasilkan video animasi yang praktis untuk mendukung (GeRiLYa) Gerakan Riang Literasi Budaya.
3. Menghasilkan video animasi yang efektif untuk mendukung (GeRiLYa) Gerakan Riang Literasi Budaya. Berikut ini *roadmap* penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebagai bentuk konsistensi dan dedikasi dalam menciptakan inovasi dalam dunia pendidikan.

GeRiLYa (Gerakan Riang Literasi Budaya) adalah suatu gerakan yang terinspirasi dari gerakan literasi sekolah oleh Dinas Pendidikan Kota Bandung. Gerakan Literasi Sekolah adalah sebuah gerakan dalam upaya menumbuhkan budi pekerti siswa yang bertujuan agar siswa memiliki budaya membaca dan menulis sehingga tercipta pembelajaran sepanjang hayat. GeRiLYa (Gerakan Riang Literasi Budaya) ini diterapkan dengan terobosan inovasi video animasi serta mengupayakan sinergitas bersama wali dan peserta didik. Jika gerakan literasi sekolah hanya fokus pada proses berliterasi di sekolah saja, maka GeRiLYa dalam hal ini memantapkan kegiatan literasi dengan inovasi video animasi untuk menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam berliterasi budaya baik di sekolah maupun di rumah.

Selanjutnya, menurut Irianto dan Febrianti (2017) literasi tidak hanya sekadar kemampuan membaca dan menulis, tetapi literasi bisa berarti melek teknologi, politik,

berpikir kritis, dan peka terhadap lingkungan sekitar. Keberaksaraan atau literasi dirumuskan oleh *World Economic Forum* (2016) merupakan kecakapan orang dewasa pada abad 21.

Terdapat enam literasi dasar yang harus dikuasai oleh setiap orang dewasa, yaitu baca tulis, numerasi, sains, digital, finansial, serta budaya dan kewargaan.

Selain literasi yang dibudayakan, elemen penting lainnya yaitu melestarikan budaya. Taylor (dalam Ranjabar, 2006) menyebutkan bahwa kebudayaan adalah keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat dan kemampuan lain, serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Pratiwi, (2019) menyebutkan bahwa literasi budaya menjadi hal yang penting untuk dikuasai di abad ke-21 oleh setiap orang terutama generasi *millennial*, agar mereka dapat tetap mencintai dan ikut melestarikan kebudayaan Indonesia.

Literasi budaya merupakan, “Kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa, sementara literasi kewargaan adalah kemampuan dalam memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara. Dengan demikian, literasi budaya dan kewargaan merupakan kemampuan individu dan masyarakat dalam bersikap terhadap lingkungan sosialnya dan bangsa” (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

Berdasarkan rumusan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa literasi budaya adalah potensi dalam memaknai kebudayaan sebagai bentuk upaya menambah wawasan dan bukti cinta pada tanah air.

Video animasi merupakan media yang menampilkan mareri pembelajaran berupa video yang dibuat dengan beberapa gambar diam dengan sedikit perubahan dari satu ke berikutnya yang ditampilkan dalam waktu yang cepat dan diproyeksikan sehingga menghasilkan sebuah ilusi gerak (Widiyanti, 2018). Video animasi diaplikasikan dalam pembelajaran untuk lebih mengoptimalkan indera. Dengan video animasi ini diasumsikan dapat memberikan kontribusi aktif siswa dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu Ivers dan Baron (2010) memaparkan bahwa animasi merupakan gambar dengan meniru pergerakan. Video animasi menjadi alternatif untuk menghidupkan suasana kelas, sebab dalam prosesnya peserta didik disajikan media yang menstimulasi indera penglihatan dari aspek visualisasi yang disajikan dan indera pendengaran dari aspek *auditory* yang diperdengarkan. Penggunaan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Cipto 2015). Selain itu, video animasi sangat berpengaruh dalam suatu pembelajaran karena terbukti menarik perhatian, meningkatkan retensi, dan memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek, dan hubungan-hubungannya (Puspita, 2017).

Lebih jauh, Apriyansyah, dkk (2020) menyebutkan bahwa video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek

secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit.

Berdasarkan uraian di atas, video animasi adalah suatu media atau perantara dalam belajar yang memungkinkan penyaji dalam menyampaikan materi kepada peserta dalam bentuk yang menarik dengan mengombinasikan teknologi dan seni untuk menghasilkan sebuah gambar bergerak yang dilengkapi dengan suara.

Adapun bentuk kajian riset sebelumnya yang relevan sebagai berikut.

1. Pratiwi, dkk. (2019) Implementasi literasi budaya dan kewargaan sebagai solusi disinformasi pada generasi millennial di Indonesia. Hasil dari penelitian ini yaitu pendidikan budaya dan kewargaan yang diterapkan dalam gaya literasi generasi millennial bisa lebih selektif dalam menerima dan mengolah informasi yang diperoleh. Maka untuk mencegah kemunculan hoax dan *hate speech* yang beredar di masyarakat, generasi millennial harus menanamkan nilai budaya dan kewargaan dalam gaya hidup.
2. Widiyasanti, dkk. (2018) Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi layak digunakan untuk pembelajaran pada materi pahlawan pergerakan nasional kelas V SD Gugus 02 Kecamatan Srandakan.

Berdasarkan kedua riset di atas, jelas sekali perbedaannya baik dari judul hingga pada substansi objek, materi dan sasaran yang diteliti.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berbentuk kualitatif dengan pendekatan etnografi. Data menganalisis datanya.

### A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII Semester Ganjil SMP Negeri 16 Satap Sungai Raya dengan Alamat Jalan Pematang Durian Desa Kalibandung Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya Provinsi Kalimantan Barat pada bulan Juli-Agustus 2021.

### B. Responden

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 16 Satap Sungai Raya dengan respondennya yaitu siswa kelas VIII Tahun Pelajaran 2021/2022. Kelas VIII digunakan sebagai kelas uji coba media yang sudah divalidasi oleh validator. Namun, ketika peneliti bersama guru kelas telah mengujicobakan media lagu tersebut ditemukan beberapa hal yang perlu direvisi guna perbaikan hasil media lagu yang optimal. Selanjutnya, peneliti melakukan revisi media berdasarkan hasil uji coba dan mengaplikasikan media tersebut untuk mengetahui respon siswa.

### C. Rancangan Penelitian

#### a. Prosedur Pengembangan Media Lagu

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research & Development (R&D)* dengan jenis

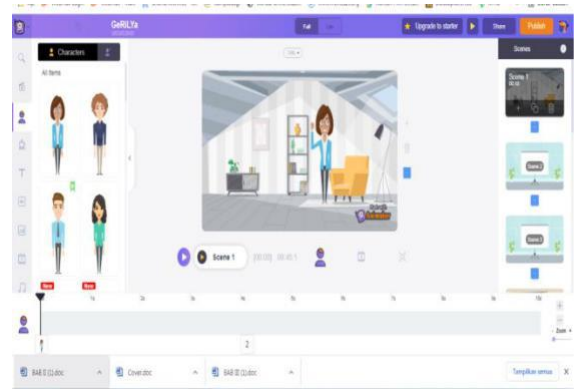
penelitian adalah pengembangan media. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4-D (*Four D Model*) yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian, tahap perencanaan tahap pengembangan dan tahap penyebaran (Trianto, 2010).

#### 1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Pada tahap ini dilakukan penetapan dan pendefinisian syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan video animasi. Analisis yang dilakukan meliputi *front and analysis, learner.analysis, task analysis, concept analysis, specifying intructionnal objectives*.

#### 2. Tahap Perancangan (*design*)

Pada tahap perancangan ini dilakukan penyusunan draft video animasi. Penyusunan draft yang dilakukan seperti pemilihan cerita, penentuan latar, pemilihan karakter tokoh dan hal-hal yang diperlukan dalam pembuatan video animasi. Adapun berikut tampilan video animasi yang dikembangkan.



Gambar 1 Video Animasi yang dikembangkan

#### 3. Tahap Pengembangan (*development*)

Pada tahap ini akan dilakukan validasi dan uji coba terhadap video animasi yang telah dirancang pada tahap design. Validasi yang dilakukan adalah validasi isi yang akan dilakukan oleh ahli materi dan media untuk mengetahui kelayakan video animasi yang dikembangkan, yang selanjutnya akan dilakukan revisi berdasarkan hasil dari validasi. Selanjutnya akan dilakukan uji coba dari hasil revisi draft pertama, yang akan diujicobakan kepada siswa dalam tahap uji terbatas. Setelah uji terbatas maka akan dilakukan revisi terhadap draf kedua. Setelah dilakukan revisi terhadap draft kedua yang merupakan pertimbangan dari hasil uji coba terbatas maka selanjutnya akan dilakukan uji coba produk. Uji coba produk dilakukan terhadap siswa dalam jumlah yang lebih besar daripada uji coba terbatas.

#### 4. Tahap Penyebaran (*disseminate*)

Pada tahap ini, video animasi yang telah melalui uji coba produk dan telah melalui tahap revisi akan dilakukan penyebaran. Penyebaran produk akhir

berupa video animasi akan dilakukan ke beberapa SMP yang ada di Kabupaten Kubu Raya.

#### D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrumen diantaranya lembar validasi (materi dan media), pedoman wawancara, lembar penilaian hasil belajar, pedoman observasi, dan kuesioner. Data hasil penelitian dianalisis berdasarkan kelayakan, kepraktisan, dan keefektifitasan video animasi yang telah dikembangkan.

##### 1. Analisis Kelayakan

Kelayakan dari video animasi yang telah dikembangkan dapat dilihat dari hasil validasi isi yang dilakukan oleh ahli, selain itu dapat dilihat dari hasil kuesioner yang diberikan kepada siswa. Hasil kuesioner dapat dianalisis menggunakan rumus dan kriteria berikut (Widodo, 2016).

$$P = \frac{\sum K}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase responden keterkaitan

$\sum K$  : Jumlah siswa yang memberikan respon tertentu

$\sum N$  : Jumlah seluruh responden yang diberikan

Interpretasi dari hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1. Klasifikasi Interpretasi Respon Siswa**

Interval Skor	Kategori Penilaian
0% - 25%	Tidak Baik
26% - 50%	Cukup baik
52% - 75%	Baik
76% - 100%	Sangat Baik

##### 2. Analisis Kepraktisan

Perhitungan kepraktisan dari video animasi yang dikembangkan menggunakan nilai dari hasil observasi yang dilakukan baik observasi terhadap siswa atau observasi terhadap guru. Rumus yang digunakan untuk mengetahui hasil dari lembar observasi sebagai berikut (Indarti, 2008).

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase frekuensi kejadian muncul

f : Banyaknya kativitas siswa/guru yang muncul

N : Jumlah aktivitas keseluruhan

Interpretasi dari hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2. Klasifikasi Interpretasi Persentase Aktivitas**

Interval Persentase	Kategori Penilaian
3. H	
$\geq 80\%$	Sangat tinggi
60% <sup>S</sup> - 79%	Tinggi
I	
40% <sup>L</sup> - 59%	Sedang
20% - 39%	Rendah
4.	
$\leq 20\%$	Sangat Rendah

##### 3. Analisis Keefektifan

Keefektifan video animasi yang dibuat dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa pada saat pengaplikasian media yang telah selesai dikembangkan. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan SPSS untuk melihat keefektifan penggunaan video animasi.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai dalam rangkaian kegiatan penelitian yang dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus 2021 di SMP Negeri 16 Satap Sungai Raya. Peneliti melakukan koordinasi bersama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ada di kelas VIII SMP Negeri 16 Satap Sungai Raya. Berdasarkan hasil koordinasi diperoleh jadwal penelitian pada rentang bulan Juli-Agustus 2021. Peneliti telah merancang video animasi dan bekerja sama dengan berkonsultasi kepada pakar pembuatan media untuk menghasilkan video animasi pembelajaran yang inovatif. Konten cerita yang digunakan dalam video ini telah disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran Bahasa Indonesia pada topik teks persuasi.

Peneliti telah berkoordinasi dengan tiga validator media pembelajaran untuk menghasilkan video animasi sebagai media pembelajaran yang optimal. Selanjutnya, penggunaan media diaplikasikan pada pelaksanaan penelitian. Luaran yang dicapai yaitu terkait video animasi yang telah diujicobakan dan direvisi sesuai arahan masukan dari validator, yang berjumlah 1 buah video animasi pada materi teks persuasi.

Berikut ini adalah hasil yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian terkait penerapan video animasi di SMP Negeri 16 Satap Sungai Raya.

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian adalah uji validitas isi yang dilakukan oleh 3 orang validator.

Proses validasi dilakukan beberapa kali sehingga menghasilkan media yang baik dan dinyatakan layak digunakan berdasarkan keputusan para validator. Setelah dilakukan perbaikan terhadap media pembelajaran berdasarkan saran dari para validator, kemudian media tersebut diserahkan kembali kepada validator.

Berdasarkan proses validasi tersebut didapatkan kesimpulan bahwa media yang dibuat dinyatakan valid dan layak digunakan oleh semua validator, sehingga penelitian dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu uji coba. Berdasarkan hasil uji coba dilakukan perbaikan minor terhadap media pembelajaran. Adapun, hasil ujicoba yang dilakukan kemudian diteruskan dengan analisis kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dari video animasi tersebut.

Berikut ini rinciannya.

**A. Hasil Analisis Kelayakan**

Kelayakan dari video animasi yang telah dikembangkan dapat dilihat dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh 3 orang validator dan dilihat dari hasil kuesioner respon ketertarikan siswa terhadap video animasi yang disebar kepada 19 orang siswa. Berdasarkan hasil dari validasi yang dilakukan oleh validator diperoleh kesimpulan

bahwa video animasi layak digunakan, sedangkan untuk hasil analisis terhadap respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Kelayakan

No	Pernyataan	Persentase Ketertarikan Responden
1.	Desain video animasi yang digunakan menarik	100%
2.	Penggunaan video animasi sangat mudah	100%
3.	Video animasi tersebut mendukung anda untuk lebih menguasai materi terkait literasi budaya.	100%
4.	Animasi pada video ini membantu anda untuk memahami materi terkait literasi budaya.	100%
5.	Dengan	100%

adanya video animasi ini memberikan motivasi untuk mempelajari literasi budaya.

6.	Bentuk model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.	84%
7.	Gambar yang digunakan dalam video animasi menarik	95%
8.	Karakter tokoh dalam video animasi sangat menarik	95%
<b>Rata-rata</b>		<b>96,75%</b>

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa pernyataan 1 sampai dengan 5 memperoleh persentase sebesar 100%, pernyataan 6 dengan persentase 84%, sedangkan pernyataan 7 dan 8 dengan persentase 95%. Rata-rata persentase dari ke 8 pernyataan tersebut sebesar 96,75% dengan kategori interpretasi sangat baik. Berdasarkan hasil validasi dan hasil analisis respon siswa tersebut maka dapat disimpulkan bahwa video animasi layak digunakan.

**B. Hasil Analisis Kepraktisan**

Kepraktisan dari video animasi yang dikembangkan dilihat dari hasil observasi aktivitas siswa dalam menggunakan video animasi dalam pembelajaran. Observasi dilakukan oleh 3 orang observer. Terdapat 12 aspek yang diamati, hasil dari observasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Kepraktisan

Observer	Jumlah Aspek yang Muncul	Persentase
I	10 Aspek	83%
II	11 Aspek	92%
III	11 Aspek	92%
<b>Rata-Rata</b>		<b>89%</b>

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa rata-rata persentase aktivitas siswa yang muncul sebesar 89%,

persentase tersebut masuk dalam kategori penilaian sangat tinggi. Hasil analisis tersebut menggambarkan bahwa video animasi yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

### C. Hasil Analisis Keefektifan

Hasil analisis keefektifan diperoleh dengan melaksanakan pretest dan posttest yang dilakukan kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 16 Satap Pontianak. Pretest dilakukan sebelum siswa menerima sajian video animasi sedangkan posttest dilakukan setelah siswa menerima sajian video animasi. Berikut rinciannya.

#### a. Pretest

Berikut nilai pretest dari siswa kelas VIII SMP Negeri 16 Satap Sungai Raya sebelum penerapan media.

Tabel 3. Daftar nilai evaluasi pembelajaran (*pretest*)  
SMP Negeri 16 Satap Sungai Raya

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Ket.
1	A1	75	T
2	A2	50	TT
3	A3	65	TT
4	A4	75	T
5	A5	75	T
6	A6	75	T
7	A7	80	TT
8	A8	80	TT
9	A9	75	T
10	A10	50	TT
11	A11	65	TT
12	A12	75	T
13	A13	85	TT
14	A14	80	TT
15	A15	75	TT
16	A16	80	TT
17	A17	65	TT
18	A18	65	TT
19	A19	70	TT
<b>Jumlah</b>		<b>1260</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>66.31</b>	
<b>Jumlah siswa tuntas</b>		<b>12</b>	<b>36%</b>
<b>Jumlah siswa tidak tuntas</b>		<b>7</b>	<b>64%</b>

Keterangan:

T = Tuntas

TT = Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh persentase 36% siswa yang mencapai KKM (Tuntas) yaitu sebanyak 7 orang dan 64% siswa yang belum mencapai KKM (Tidak Tuntas) yaitu sebanyak 12 orang.

#### a. Posttest

Berikut ini hasil posttest dari siswa kelas VIII SMP Negeri 16 Satap Sungai Raya setelah penerapan media.

Tabel 4. Daftar Nilai Evaluasi Pembelajaran (*Posttest*)  
SMP Negeri 16 Satap Sungai Raya

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Ket.
1	A1	85	T
2	A2	70	TT
3	A3	75	T
4	A4	85	T
5	A5	80	T
6	A6	90	T
7	A7	75	T
8	A8	65	TT
9	A9	75	T
10	A10	75	T
11	A11	80	T
12	A12	75	T
13	A13	80	T
14	A14	75	T
15	A15	75	T
16	A16	75	T
17	A17	75	T
18	A18	75	T
19	A19	75	T
<b>Jumlah</b>		<b>1460</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>76.84</b>	
<b>Jumlah siswa tuntas</b>		<b>17</b>	<b>89%</b>
<b>Jumlah siswa tidak tuntas</b>		<b>2</b>	<b>11%</b>

Keterangan:

T = Tuntas

TT = Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh persentase 89% siswa yang mencapai KKM (Tuntas) yaitu sebanyak 17 orang dan 11% siswa yang belum mencapai KKM (Tidak Tuntas) yaitu sebanyak 2 orang.

Nilai tersebut kemudian dianalisis dengan membandingkannya dengan nilai KKM. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 16 Satap Sungai Raya yaitu 75. Pretest yang diikuti 19 peserta didik, terdapat 7 orang yang nilainya telah mencapai KKM dengan persentase 36% peserta didik yang tuntas dan 12 orang lainnya masih belum mencapai KKM dengan persentase 64% peserta didik tidak tuntas. Selain itu, diperoleh nilai rata-rata kelas nilai pretest adalah 66,31 (di bawah KKM) yang menunjukkan peserta didik tidak tuntas secara klasikal. Namun, setelah dilakukan pembelajaran dengan media GeriLYa (Gerakan Riang Literasi Budaya) dan selanjutnya dilakukan posttest, terdapat 17 orang yang nilainya mencapai KKM dengan persentase 89% peserta didik tuntas dan 2 orang belum mencapai KKM dengan persentase 11% peserta didik tidak tuntas. Selain itu, didapatkan rata-rata kelas nilai posttest yaitu 76,84 (di atas KKM) yang menunjukkan peserta didik telah tuntas secara

klasikal. Berdasarkan uraian tersebut menunjukkan bahwa pengaplikasian media GeRiLYa (Gerakan Riang Literasi Budaya) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran teks persuasi di kelas VIII SMP Negeri 16 Satap Sungai Raya.

Berikutnya, berdasarkan nilai pretest dan posttest tersebut juga dilakukan analisis data menggunakan SPSS dengan tujuan untuk melihat keefektifan penggunaan video animasi. Hasil dari analisis SPSS dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 5. Paired Samples Test

Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)					
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference						
			Lower	Upper					
Pair 1	posttest - pretest	10.52	6.851	1.572	7.224	13.82	6.698	18	.000

Berdasarkan hasil uji t-tes menggunakan SPSS dari nilai pretest dan posttest diperoleh nilai signifikan sebesar 0.00 dengan  $\alpha = 5\%$ , hasil tersebut mengindikasikan bahwa pengaplikasian media GeRiLYa (Gerakan Riang Literasi Budaya) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga dapat disimpulkan bahwa video animasi efektif digunakan dalam pembelajaran.

#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan landasan teori dan didukung oleh analisis data hasil uji instrumen penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Berdasarkan validasi dari validator media layak untuk digunakan.
2. Berdasarkan angket hasil respon siswa, disimpulkan bahwa siswa senang dan merasa mudah memahami materi pembelajaran sastra dengan video animasi. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil pada tes awal siswa pada saat pembelajaran teks persuasi dan hasil tes akhir siswa pada saat pembelajaran teks persuasi dengan media video animasi.
3. Hasil pretest (kemampuan awal siswa) menunjukkan bahwa data yang terkumpul menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 75 yaitu dengan rata-rata 66,31.
4. Hasil posttest (kemampuan akhir siswa) menunjukkan bahwa data yang terkumpul menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Siswa berhasil memperoleh nilai tes akhir dengan rata-rata 76,84.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9-18.
- Cipto, W.T. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*.
- Dinas Pendidikan Kota Bandung. (2017) Gerakan Literasi Sekolah. Daring, diakses pada 20 Oktober 2020 di <https://disdik.bandung.go.id/ver3/gerakan-literasi-sekolah/>.
- Indarti, T. (2008). Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Ilmiah. Surabaya: FBS Unesa.
- Irianto, P. O., & Febrianti, L. Y. (2017, June). Pentingnya penguasaan literasi bagi generasi muda dalam menghadapi MEA. In *Proceedings Education and Language International Conference* (Vol. 1, No. 1).
- Ivers, K.S. & Baron, A.E. (2010). *Multimedia Projects Ineducation Designing Producting and Assesing* (4th ed). Santa Barbara: Abc. Clio. Llc.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Materi pendukung literasi budaya dan kewargaan: Gerakan literasi nasional. Retrieved November 10, 2018, from <http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/literasi-BUDAYA-DAN-KEWARGAAN.pdf>.
- Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. K. (2019). Implementasi literasi budaya dan kewargaan sebagai solusi disinformasi pada generasi millennial di Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 7(1), 65-80.
- Puspita, I. (2017). *Efektivitas penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam kelas viii-1 di smp negeri 9 tangerang selatan* (Bachelor's thesis, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2017).
- Ranjabar, J. (2006). *Sistem Sosial Budaya Indonesia: Suatu Pengantar*. Bogor: PT. GHalnia Indonesia.
- Simarmata, M. Y., Mastuti, D. L., Thamimi, M., Melia, M., Yudha, R. K., & Yuliansyah, A. (2019). Media film sebagai sarana pembelajaran literasi di SMA Wisuda Pontianak. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 88-101.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- WEF (World Economic Forum). *New Vision for Education: Unlocking the Potential of*

Technology. Davos: WEF dan The Boston Consulting Group, 2015.

- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1).
- Widodo, S. (2016). Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Keterampilan Penyelesaian Masalah Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Tesis Magister Pendidikan: Unesa.