

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR ANIMASI UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PERMULAAN PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA MURID
KELAS 1 SD**

TESIS

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Program Studi Teknologi Pendidikan



Oleh:
RIDHANI
NIM.23155060

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : **Ridhani**
NIM. : 23155060

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
------	--------------	---------

Prof. Drs. Zelhendri Zen, M.Pd., Ph.D.

Pembimbing



13 November 2025

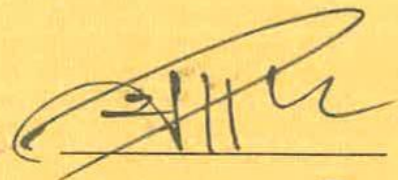
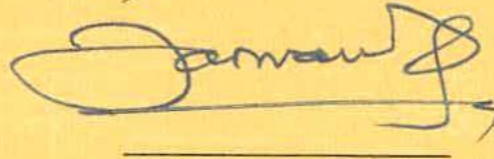
Direktur Sekolah Pascasarjana
Universitas Negeri Padang,

Prof. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D.
NIP. 19620919 198703 2 002

Koordinator Program Studi,

Dr. Rayendra, M.Pd.
NIP. 19880912 201504 1 002

PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN

No	N a m a	Tanda Tangan
1.	<u>Prof. Drs. Zelhendri Zen, M.Pd., Ph.D.</u> (Ketua)	
2.	<u>Prof. Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd.</u> (Sekretaris)	
3.	<u>Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D.</u> (Anggota)	

Mahasiswa :

Nama : **Ridhani**
NIM. : 23155060
Tanggal Ujian : 3 November 2025

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MURID KELAS 1 SD

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Padang, 03 November 2025

Yang memberi pernyataan,



Ridhani

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamiin, puji dan syukur yang tak terhingga penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan nikmat-Nya sehingga penulisan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Gambar Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Murid Kelas 1 SD” dapat diselesaikan.

Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar magister Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan tesis ini, penulis banyak mendapat bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, arahan, dorongan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini. Oleh karena itu, penulis ingin menuliskan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Drs. Zelhendri Zen, M.Pd., Ph.D, selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan bimbingan mulai dari awal penyusunan tesis sampai pada tahap akhir penulis menyelesaikan tesis.
2. Bapak Prof. Dr. Darmansyah, ST, M.Pd, selaku dosen penguji yang telah berkenan menguji serta memberikan saran dan masukan kepada penulis mulai dari seminar proposal, guna memperoleh perbaikan pada penyusunan tesis ini kedepannya.
3. Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D., selaku dosen penguji yang telah berkenan

menguji serta memberikan saran dan masukan kepada penulis mulai dari seminar proposal, guna memperoleh perbaikan pada penyusunan tesis ini kedepannya.

4. Bapak Dr. Rayendra, M.Pd selaku Koordinator Program studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam proses administrasi dalam penyelesaian tesis ini.
5. Ibu Rahmi Pratiwi, M.Pd., Ibu Dr. Mutiara Felicita Amsal, M. Pd dan Bapak Dr. Abdurahman, M.Pd selaku validator yang begitu baik dan mau meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam menyelesaikan tugas tesis ini.
6. Bapak/Ibu dosen dan staff pengajar serta karyawan yang telah memberikan bekal ilmunya selama perkuliahan dan kontribusinya dalam penyelesaian administrasi tesis ini.
7. Kepala Sekolah, Staf TU, dan Keluarga SDN 05 Batu Tabayang telah memberikan bantuan dalam pengambilan data selama proses penelitian tesis ini.
8. Siswa-siswi SDN 05 Batu Tabak khususnya kelas I yang telah membantu dalam pengambilan data selama proses penelitian tugas akhir ini.
9. Suami dan anak tercinta yang telah memberikan semangat untuk menyelesaikan penulisan tesis ini
10. Orang tua dan adik-adik penulis yang selalu memberikan do'a terbaiknya sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan tesis ini
11. Sahabat dan teman-teman Program Studi Magister Teknologi Pendidikan 2023 yang telah menemani mengukir hari-hari manis dan pahit selama kegiatan perkuliahan dan penyusunan tesis.

12. Kepada pihak terkait yang tidak mungkin penulis sebutkan namanya satu persatu dalam membantu menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga bantuan yang diberikan dibalas oleh Allah SWT, mudah- mudahan tesis ini bermamfaat bagi penulis sendiri, lembaga penelitian program studi Teknologi Pendidikan serta pembaca pada umumnya.

Padang, 03 November 2025

Penulis,

Ridhani

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN AKHIR	ii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRACT	xiii
ABSTRAK	xiv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Manfaat Pengembangan	9
G. Spesifikasi Produk Penelitian	10
H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian.....	11
I. Definisi Operasional.....	13
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	 15
A. Kajian Teori	15
B. Penelitian Relevan	27
C. Kerangka Konseptual.....	31

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Model Pengembangan.....	35
C. Prosedur Pengembangan.....	37
D. Subjek Penelitian	41
E. Instrumen Pengumpulan Data	41
F. Teknik Analisis Data	48
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 53
A. Hasil Penelitian.....	53
B. Pembahasan.....	76
C. Keterbatasan Penelitian.....	89
 BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	 92
A. Kesimpulan	92
B. Implikasi	94
C. Saran	93
 DAFTAR RUJUKAN	 84
LAMPIRAN	95

DAFTAR TABEL

3.1. Kisi-kisi Wawancara Uji Praktikalitas Media.....	45
3.2. Penentuan Skala Likert	45
3.3. Kisi-kisi Penilaian Ahli Instrumen Untuk Guru.....	45
3.4. Kisi-kisi Penilaian Ahli Instrumen Untuk Murid.....	46
3.5. Kisi-kisi penelitian ahli media	47
3.6. Kisi-kisi penelitian ahli bahasa	48
3.7. Skala klasifikasi N-gain	52
3.8. Kategori Persentase Hasil Belajar.....	52
 4.1. Hasil Penilaian Validator Media	 67
4.2. Saran-saran Validator.....	69
4.3. Tahapan Penerapan Media Gambar Animasi.....	71
4.4. Hasil Praktikalitas murid.....	72
4.5. Hasil Praktikalitas Guru	73
4.6. Hasil uji N-gain.....	75

DAFTAR GAMBAR

2.1. Kerangka Konseptual Pengembangan Media Gambar Animasi.....	34
3.1. Bagan Prosedur Pengembangan Model ADDIE	36
3.2. Tampilan Flowchart Media Gambar Animasi.....	65
3.3. Tampilan Proses Belajar pada Media Gambar Animasi	65
3.4. Tampilan kuis Media Gambar Animasi	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Hasil Validasi Media
2. Analisis Hasil Instrumen praktikalitas Murid
3. Angket Kemampuan Membaca Permulaan
4. Hasil Uji Validitas
5. Story Board dan Flowchart
6. Hasil Uji Efektivitas N-Gain
7. Dokumentasi
8. Surat Penelitian

ABSTRACT

Ridhani, 2025. The Development of Animated Picture Media to Improve Beginning Reading Skills in Indonesian Language Subject for Grade 1 Elementary School Students. Thesis. Graduate School of Universitas Negeri Padang.

This research is motivated by the importance of early reading skills as a foundation for mastering further literacy skills among students. Many students face difficulties in recognizing letters, forming syllables, and reading simple words, which hinder their reading development. Therefore, there is a need for learning media that can engage students and facilitate their understanding of the material. This study aims to develop animated image media to enhance early reading skills in Indonesian language lessons for first-grade elementary students.

The research uses the ADDIE Development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The media was assessed by subject matter experts, media experts, and language experts, and a trial was conducted at SD Negeri 05 Batu Taba. Evaluation was carried out by collecting data from questionnaires, practicality observations, as well as pretest and posttest reading skills assessments.

The results of the study indicate that the developed animated image media meets the criteria for validity, practicality, and effectiveness. The N-gain score achieved was 0.70, which falls within the high category, indicating that the media is effective in improving students' early reading skills. Additionally, the media also successfully increased students' learning motivation and created a more engaging and interactive learning environment.

ABSTRAK

Ridhani, 2025. Pengembangan Media Gambar Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Murid Kelas 1 SD. Tesis Sekolah Pascasarjana. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya keterampilan membaca permulaan sebagai dasar untuk penguasaan literasi yang lebih lanjut pada murid. Banyak murid menghadapi kesulitan dalam mengenali huruf, menyusun suku kata, dan membaca kata-kata sederhana, yang menghambat perkembangan keterampilan membaca mereka. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik minat murid dan mempermudah pemahaman mereka terhadap materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media gambar animasi guna meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi murid kelas 1 SD

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penilaian terhadap media dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta uji coba di SD Negeri 05 Batu Taba. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan data dari angket, observasi praktikalitas, serta pretest dan posttest kemampuan membaca murid.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gambar animasi yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Skor N-gain yang diperoleh mencapai 0,70, yang termasuk dalam kategori tinggi, menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan murid. Selain itu, media ini juga berhasil meningkatkan motivasi belajar murid dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang memegang peranan fundamental dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia (Darmayanti et al., 2021). Pendidikan dasar bertujuan membentuk karakter dan kompetensi dasar anak yang akan menjadi bekal mereka dalam menghadapi kehidupan (Lestari et al., 2023). Secara khusus, pendidikan dasar harus membekali anak dengan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, yang menjadi pondasi dalam pengembangan pengetahuan lebih lanjut (Safitri et al., 2024). Tidak dapat dipungkiri bahwa membaca adalah keterampilan yang paling vital dalam pendidikan dasar, mengingat perannya dalam membuka akses murid ke pengetahuan dan informasi yang lebih luas.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa murid secara keseluruhan, tetapi juga untuk memperkenalkan keterampilan dasar membaca dan menulis (Suryaningrum, 2023). Menurut Salsabila & Rahayu (2025), literasi dasar yang mencakup kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan merupakan inti dari pembelajaran bahasa yang harus dimiliki murid sejak dini. Pembelajaran membaca permulaan adalah bagian penting dari proses pengembangan literasi dasar yang mendasar (Nai et al., 2023). Dalam konteks ini, membaca permulaan menjadi keterampilan yang wajib dikuasai murid kelas 1 sebagai langkah awal dalam menguasai bahasa Indonesia.

Dalam pandangan Setiawati et al. (2024), kemampuan membaca permulaan adalah fondasi dari perkembangan keterampilan membaca yang lebih kompleks. Jika murid gagal menguasai keterampilan membaca permulaan, maka proses pembelajaran bahasa di tingkat berikutnya akan mengalami hambatan. Oleh karena itu, pendidikan bahasa Indonesia harus dimulai dengan fokus yang kuat pada pembelajaran membaca permulaan untuk memastikan keberhasilan di jenjang pendidikan berikutnya.

Meskipun membaca adalah keterampilan dasar yang harus dikuasai pada tahap awal pendidikan, banyak murid yang menghadapi berbagai kesulitan dalam proses pembelajaran membaca permulaan. Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas 1 SDN 05 Batu Taba, ditemukan sejumlah masalah yang dihadapi oleh murid dalam menguasai membaca permulaan, seperti kesulitan mengenali huruf dan bunyi (fonemik), kesulitan menggabungkan huruf menjadi suku kata dan kata, serta kesulitan mengenali kata dalam kalimat sederhana. Penelitian yang dilakukan oleh Pujiarti et al. (2024) mengungkapkan bahwa banyak murid pada usia ini yang kesulitan memahami hubungan antara huruf dan bunyi, yang menghambat proses pembelajaran membaca.

Masalah lainnya adalah kurangnya kosakata yang diketahui murid pada tahap ini. Kosakata yang terbatas membuat murid kesulitan dalam memahami bacaan, yang berdampak langsung pada pemahaman bacaan mereka. Menurut Dewi et al. (2025), kosakata yang terbatas adalah salah satu faktor utama yang menyebabkan rendahnya kemampuan membaca murid di tingkat awal. Selain

itu, faktor kurangnya konsentrasi saat membaca juga menjadi hambatan besar bagi murid dalam menguasai keterampilan membaca permulaan. Kesulitan ini berimplikasi pada lambatnya penguasaan keterampilan membaca, serta menurunnya motivasi belajar dan partisipasi aktif murid dalam kelas.

Kesulitan membaca permulaan bukan hanya berdampak pada pencapaian akademik di mata pelajaran bahasa Indonesia, tetapi juga berimbas pada mata pelajaran lainnya (I. R. Wulandari et al., 2025). Murid yang mengalami kesulitan membaca akan kesulitan mengikuti pelajaran lain yang membutuhkan kemampuan membaca yang baik (Khusnia et al., 2022). Penelitian oleh Hadikusuma (2024) menunjukkan bahwa anak-anak yang kesulitan dalam membaca pada tahap awal memiliki kecenderungan untuk tertinggal dalam mata pelajaran lainnya, karena mereka tidak dapat memahami teks atau instruksi yang diberikan oleh guru.

Dampak jangka panjang lainnya adalah risiko tertinggal dalam perkembangan akademik secara keseluruhan. Murid yang tidak menguasai keterampilan membaca permulaan dengan baik berisiko mengalami kesulitan dalam belajar sepanjang jenjang pendidikan mereka. Lebih lanjut, dampak psikologis juga seringkali terjadi, seperti rendahnya rasa percaya diri, yang membuat murid enggan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa kesulitan membaca permulaan tidak hanya mempengaruhi kemampuan akademik, tetapi juga perkembangan sosial dan emosional murid (Ramadhan & Tarmimi, 2022).

Dalam upaya mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut, penggunaan media pembelajaran menjadi penting. Media pembelajaran yang baik dapat membantu mengatasi hambatan-hambatan yang dihadapi murid dalam memahami materi (Hulu, 2023). Menurut Kamila et al. (2024), media pembelajaran yang bermutu tinggi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media yang sesuai dapat membantu murid dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan efektif (Wulandari et al., 2023). Salah satu jenis media yang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman murid adalah media gambar animasi.

Media gambar animasi dapat menggabungkan elemen-elemen visual, audio, dan teks yang dirancang sedemikian rupa untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik (Zahroh et al., 2025). Maharani & Wahyuni (2024) menjelaskan bahwa media animasi dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi dengan cara yang lebih visual dan dinamis. Penelitian oleh Oktaviyanti et al. (2022) menunjukkan bahwa murid yang diajar menggunakan media gambar animasi memiliki hasil yang lebih baik dalam menguasai keterampilan membaca dibandingkan dengan murid yang diajar menggunakan metode konvensional.

Penggunaan media gambar animasi dalam pembelajaran membaca permulaan memiliki sejumlah keuntungan. Pertama, media ini dapat meningkatkan motivasi murid untuk belajar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Bua (2022), murid lebih tertarik untuk belajar membaca ketika

media pembelajaran yang digunakan lebih menarik dan interaktif. Media gambar animasi dapat membantu murid mengenali huruf, kata, dan kalimat dengan lebih mudah, karena gambar dan suara yang disertakan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang apa yang dibaca oleh murid (Ilham & Desinatalia, 2022). Selain itu, media animasi dapat membantu memperkenalkan murid pada konsep-konsep literasi dasar, seperti pengenalan huruf, penyusunan kata, dan pemahaman makna bacaan dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Media animasi juga dapat memfasilitasi pembelajaran berpusat pada murid, di mana murid dapat belajar dengan cara yang lebih aktif dan mandiri.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 1 SDN 05 Batu Taba, 24 dari 28 murid menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan media gambar animasi dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan dalam penelitian oleh Wahidin (2025) yang menyatakan bahwa media gambar animasi dapat merangsang perhatian murid dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Media gambar animasi mampu membuat proses pembelajaran membaca menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi murid, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar.

Secara konsep dan teori dari sudut pandang teknologi pendidikan, pendidik bisa mengadopsi 5 bidang kawasan teknologi pendidikan dalam melakukan tugasnya sebagai tenaga pendidik, atau dalam konsep kurikulum merdeka saat ini pendidik di tugaskan sebagai fasilitator dalam proses belajar

mengajar. 5 kawasan teknologi pendidikan tersebut adalah, kawasan disain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan, dan kawasan penilaian. Dengan konsep yang diberikan oleh tiap-tiap kawasan teknologi pendidikan tersebut guru dapat mengaplikasikan setiap kawasan tersebut untuk mengembangkan teknik-teknik, metode-metode, strategi-strategi, dan mengembangkan media-media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik di tempat guru tersebut ditugaskan. Menurut AECT (2008), teknologi pendidikan dapat dipahami sebagai sebuah bidang yang mencakup studi serta penerapan etika dalam praktik, yang bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran dan mendorong kinerja. Hal ini dicapai dengan cara mengembangkan, memanfaatkan, dan mengelola teknologi serta sumber daya yang relevan. Sejalan dengan penjelasan ini, Januszewski & Molenda (2008) mengemukakan bahwa definisi tersebut mencakup sejumlah konsep penting, seperti kajian, etika praktis, fasilitasi dalam pembelajaran, peningkatan kinerja, serta aspek penciptaan, penggunaan, pengelolaan, teknologi, dan proses yang melibatkan sumber daya yang ada.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti ingin mengembangkan sebuah media gambar animasi dengan judul **“Pengembangan Media Gambar Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia bagi Murid Kelas 1 SD”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan sebelumnya, maka dapat teridentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Murid masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf dan bunyi (fonemik) secara tepat.
2. Murid kesulitan menggabungkan huruf menjadi suku kata dan kata sederhana.
3. Murid mengalami hambatan dalam memahami kata dalam kalimat sederhana.
4. Keterbatasan kosakata menghambat kelancaran membaca permulaan.
5. Konsentrasi murid mudah menurun ketika kegiatan membaca berlangsung.
6. Motivasi dan partisipasi murid dalam pembelajaran membaca permulaan cenderung rendah karena pembelajaran masih bersifat konvensional.
7. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada media cetak atau gambar statis sehingga kurang menarik perhatian murid.
8. Belum tersedia media pembelajaran berbasis gambar animasi yang dapat menstimulasi minat dan imajinasi murid dalam belajar membaca.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini ditujukan pada beberapa aspek, yaitu:

1. Pengembangan media gambar animasi untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan murid kelas 1 di SD Negeri 05 Batu Taba.
2. Kelayakan pengembangan media gambar animasi dilakukan untuk memenuhi validitas, praktikalitas dan efektivitas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil dan proses pengembangan media gambar animasi dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan murid kelas 1 di SD Negeri 05 Batu Taba?
2. Bagaimana tingkat validitas pengembangan media gambar animasi dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan murid kelas 1 di SD Negeri 05 Batu Taba?
3. Bagaimana tingkat praktikalitas pengembangan media gambar animasi dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan murid kelas 1 di SD Negeri 05 Batu Taba?
4. Bagaimana tingkat efektivitas pengembangan media gambar animasi dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan murid kelas 1 di SD Negeri 05 Batu Taba?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan model dan mendeskripsikan proses pengembangan media gambar animasi yang dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan murid kelas 1 SD Negeri 05 Batu Taba.
2. Menganalisis dan mendeskripsikan media gambar animasi yang valid sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan murid kelas 1 SD Negeri 05 Batu Taba.
3. Menganalisis dan mendeskripsikan media gambar animasi yang praktis sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan murid kelas 1 SD Negeri 05 Batu Taba.
4. Menganalisis dan mendeskripsikan media gambar animasi yang efektif sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan murid kelas 1 SD Negeri 05 Batu Taba.

F. Manfaat Pengembangan

Peneliti mengharapkan hasil akhir dari penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan manfaat, yang dibagi kedalam 2 kategori yakni teoritis dan praktis

1. Secara Teoritis penelitian yang dilaksanakan ini akan memberikan dampak kepada proses pembelajaran yaitu sebagai media Bahasa Indonesia yang dapat diimplementasikan, baik pada saat proses pembelajaran berlangsung secara daring maupun secara tatap muka.
2. Secara praktis, penelitian yang dilaksanakan ini memberikan dampak yang baik antara lain:

- a. Bagi peneliti diharapkan mampu memberikan pengalaman dan wawasan, yang berhubungan bagaimana memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi guru atau praktisi pendidikan dapat digunakan sebagai suatu sarana dalam menunjang keberhasilan penyampaian materi pembelajaran pada saat kegiatan belajar dilaksanakan.
- c. Bagi murid dapat meningkatkan keterampilan literasi dasar mereka dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik belajar mereka.

G. Spesifikasi Produk Penelitian

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media gambar animasi di Sekolah Dasar. Media gambar animasi ini memiliki fungsi sebagai fasilitas pendukung dan penunjang dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Spesifikasi produk pengembangan media gambar animasi ini yakni:

1. Produk ini berupa media gambar animasi berbasis digital yang dikembangkan menggunakan Articulate Storyline, dapat diakses di perangkat Android dan laptop/PC (Windows/macOS). Aplikasi ini mendukung pembelajaran membaca permulaan untuk murid kelas 1 SD, khususnya pada materi "Membaca kata-kata yang dikenali sehari-hari dengan fasih".
2. Media disajikan dalam bentuk aplikasi gambar animasi yang dapat digunakan secara offline. Aplikasi ini menampilkan animasi bergerak yang

menggambar huruf, kata, dan kalimat sederhana dengan desain visual menarik sesuai usia 6–7 tahun.

3. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur interaktif, memungkinkan murid berinteraksi langsung dengan materi, seperti mendengarkan bunyi huruf, memilih jawaban, dan menyelesaikan latihan yang menguji pemahaman mereka.
4. Desain visual dan animasi menampilkan karakter dan skenario yang familiar dengan kehidupan anak-anak, sehingga menarik dan mudah dipahami. Setiap animasi disertai dengan suara yang memandu pengucapan huruf dan kata.
5. Konten aplikasi sesuai dengan kurikulum Merdeka, mengajarkan pengenalan huruf, suku kata, kata sederhana, dan kalimat pendek, dengan tujuan meningkatkan kemampuan membaca murid kelas 1 SD.
6. Keunggulan utama aplikasi ini adalah interaktivitas yang memungkinkan murid mendapatkan feedback langsung setelah menyelesaikan latihan, serta fleksibilitas penggunaan di berbagai perangkat (Android dan laptop).

H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian

Kebaharuan dan orisinalitas dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menawarkan kebaharuan dalam pengembangan media gambar animasi yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran membaca permulaan bagi murid kelas 1 SD.

2. Media yang dikembangkan bertujuan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang umumnya dihadapi oleh murid, seperti mengenali huruf, fonem, serta penggabungan huruf menjadi kata dalam proses pembelajaran membaca.
3. Salah satu hal yang membedakan penelitian ini adalah penerapan media animasi yang lebih terstruktur, yang mengintegrasikan berbagai elemen visual, audio, dan teks untuk meningkatkan pemahaman murid terhadap materi yang dipelajari.
4. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini berorientasi pada pembelajaran yang berpusat pada murid, memberikan kesempatan bagi murid untuk belajar secara aktif dan mandiri, serta mengatasi keterbatasan yang ada pada metode pembelajaran konvensional.
5. Dengan penggunaan media animasi ini, diharapkan murid dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif, serta mampu mengatasi kesulitan dalam pembelajaran membaca yang sering kali dijumpai pada metode pembelajaran tradisional.
6. Orisinalitas penelitian ini terletak pada penggunaan media gambar animasi yang disusun secara sistematis untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada murid kelas 1 SD, suatu pendekatan yang masih terbatas dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada tingkat pendidikan dasar.
7. Media animasi yang digunakan dalam penelitian ini tidak hanya sebatas pengembangan, tetapi juga diuji secara empiris untuk menilai efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan membaca murid secara nyata di lapangan.

8. Penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas 1 SD.
9. Penelitian ini membuka peluang untuk penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif, yang dapat diadopsi oleh pendidik dalam rangka menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan di tingkat pendidikan dasar di Indonesia.

I. Definisi Operasional

1. Pengembangan adalah proses perancangan dan pembuatan media pembelajaran yang sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan, desain, pembuatan *prototype*, validasi oleh ahli, uji coba terbatas, hingga revisi media berdasarkan masukan. Proses ini bertujuan untuk menghasilkan media gambar animasi yang efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca permulaan bagi murid kelas 1 SD.
2. Media Pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan pemahaman murid. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dimaksud adalah media gambar animasi, yang menggabungkan elemen visual, audio, dan teks untuk mendukung murid dalam memahami materi membaca permulaan.
3. Gambar Animasi adalah bentuk media visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran. Dalam konteks

penelitian ini, gambar animasi dirancang untuk mengilustrasikan proses membaca permulaan, seperti pengenalan huruf, bunyi, penggabungan huruf menjadi kata, dan kalimat sederhana, guna meningkatkan pemahaman dan keterampilan membaca murid kelas 1 SD.

4. Kemampuan Membaca Permulaan adalah keterampilan dasar yang mencakup kemampuan murid dalam mengenali huruf, bunyi, dan kata, serta menggabungkan huruf menjadi suku kata dan kalimat yang bermakna.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan utama sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media gambar animasi dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahap dijalankan secara sistematis untuk menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan murid kelas 1 SD Negeri 05 Batu Taba. Hasilnya menunjukkan bahwa media mampu membuat pembelajaran membaca permulaan lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh murid.
2. Media gambar animasi yang dikembangkan dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian para ahli terhadap aspek isi, bahasa, tampilan, dan kesesuaian dengan karakteristik murid. Revisi minor dilakukan pada warna huruf dan sinkronisasi suara agar tampilannya lebih jelas dan menarik. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai sarana pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar.

3. Media gambar animasi memiliki tingkat praktikalitas tinggi berdasarkan respon guru dan murid. Guru menilai media mudah dioperasikan dan efektif membantu penyampaian materi membaca, sedangkan murid menunjukkan antusiasme dan fokus selama pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa media gambar animasi praktis digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas awal.
4. Media gambar animasi terbukti efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan murid. Hasil uji menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kemampuan membaca dengan n-Gain sebesar 0,70 yang termasuk kategori tinggi. Selain meningkatkan hasil belajar, media ini juga menumbuhkan motivasi dan rasa percaya diri murid dalam belajar membaca.

B. Implikasi

Berikut implikasi penelitian berdasarkan hasil pengembangan media gambar animasi untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan murid kelas 1 SD Negeri 05 Batu Taba:

Implikasi bagi pembelajaran, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar animasi dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi kesulitan membaca permulaan pada murid sekolah dasar. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif murid.

Implikasi bagi pendidik, penelitian ini menegaskan pentingnya kreativitas dan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi. Pendidik diharapkan mampu mengintegrasikan unsur visual, auditori, dan interaktif dalam pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif murid kelas awal. Hal ini sekaligus mendorong guru untuk bertransformasi dari pengajar konvensional menjadi fasilitator pembelajaran yang adaptif dan inovatif.

Implikasi bagi pengembangan kebijakan sekolah, hasil penelitian ini menunjukkan perlunya dukungan fasilitas dan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media digital. Sekolah diharapkan menyediakan perangkat teknologi dasar serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung penerapan media interaktif di kelas. Dengan dukungan tersebut, implementasi media gambar animasi dapat berjalan optimal dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi awal murid.

C. Saran

Berikut saran penelitian yang disusun berdasarkan hasil pengembangan media gambar animasi untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan:

1. Bagi pendidik, disarankan untuk memanfaatkan media gambar animasi sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran membaca permulaan. Media ini dapat digunakan untuk menarik perhatian murid, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah pemahaman terhadap huruf, suku kata, dan kata sederhana.

2. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis digital dengan menyediakan sarana seperti laptop, proyektor, dan jaringan listrik yang memadai. Dukungan institusional ini penting agar guru dapat mengimplementasikan media dengan optimal di kelas.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media gambar animasi ini ke dalam bentuk yang lebih interaktif, misalnya berbasis aplikasi atau web. Penelitian lanjutan juga dapat menguji efektivitas media pada jenjang kelas yang berbeda atau pada aspek literasi lain seperti menulis permulaan. Selain itu, penelitian dapat memperluas uji coba dengan jumlah sampel yang lebih besar untuk memperoleh hasil yang lebih general dan mendalam.

DAFTAR RUJUKAN

- Adistiarachma, N., Alia, D., Pendidikan, J., & Dini, A. (2025). PERAN MEDIA GAMBAR ANIMASI PADA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI. *Incrementapedia : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol6.no2.a9068>
- Alwi, N., Kenedi, A., , A., Anita, Y., Handrianto, C., & Rasool, S. (2024). Socio-Cultural Approach through Digital Teaching Modules: A Solution to Improve Beginning Reading Skills in Elementary Schools. *Journal of Ecohumanism*. <https://doi.org/10.62754/joe.v3i7.4552>
- Amelia, Z., Suwardi, S., Rahmadani, A., Nisa, A. F., & Lestari, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran SUMA (Seri Untuk Membaca Anak) dalam meningkatkan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 118–134.
- Anggara, I. G. A. S., Yusa, I. M. M., Sutarwiyasa, I. K., Yasa, N. P. D., Andhika, I. P. P., Yasa, G. P. P. A., Farqo, T. M., Prasetyo, D., Martida, V., & Ramadhani, N. (2025). *Dasar-Dasar Animasi: Prinsip, Proses, dan Praktik Kreatif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709.
- Azzahra, A., Fajar, M. M., Rabbani, S., Chandra, C., & Suriani, A. (2024). Analisis Kemampuan Membaca Lancar Level I di Sekolah Dasar. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, 3(1), 171–182.
- Bua, M. T. (2022). Efektivitas media animasi pada keterampilan membaca permulaan murid di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3594–3601.
- Cahyanti, N. R., William, N., & Nurmalasari, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Murid Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2170–2182. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6160>
- Chandra, M., Poerwanti, E., & Mukhlisina, I. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN MURID KELAS 1 SEKOLAH DASAR. *SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED*. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v13i3.51177>

- Chen, C., & Jamiat, N. (2023). A systematic review on the effectiveness of children's interactive reading applications for promoting their emergent literacy in the multimedia context. *Contemporary Educational Technology*. <https://doi.org/10.30935/cedtech/12941>
- Citra, D. K., & Harsono, H. (2025). Penguasaan Kosakata Murid Tingkat Dasar melalui Teknik Literasi dan Games di SD Negeri Tanjung 4 Pademawu. *Jurnal Komposisi*, 10(1), 25–32.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Darmayanti, E. F., Lelawati, N., & Fitriani, F. (2021). Pengembangan sumber daya manusia dalam pendidikan. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM Um Metro*, 6(2), 166–176.
- Dewi, R. P., Ramadhani, R., Rahayu, R. A., & Suriani, A. (2025). Faktor-faktor yang mempengaruhi kurangnya minat baca murid dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(2), 304–319.
- Dhalimunthe, A., & Wahyuni, N. (2025). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas 1B SD Negeri 104202 Desa Bandar Setia. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 3(2), 1–12.
- Efrina, G., Rahmi, F., & Wati, W. (2023). Problematics in the Use of Learning Media in Grade 1 SDN 13 Lolong Belanti. *TOFEDU: The Future of Education Journal*. <https://doi.org/10.61445/tofedu.v2i4.81>
- Eli, K., Widodo, K. L., Azahra, N., & Hermawan, J. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Murid Kelas 1 Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 4(3), 1675–1683.
- Fahmiyah, A. U., Kuswandi, D., & Wahyuni, S. (2025). Using Learning Media to Improve Beginning Reading Skills: Penggunaan Media Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 308–326.
- Fleer, M. (2018). Digital animation: New conditions for children's *Development* in play-based setting. *Br. J. Educ. Technol.*, 49, 943–958. <https://doi.org/10.1111/bjet.12637>
- Hadikusuma, Z. (2024). Faktor penyebab kesulitan membaca dan dampaknya terhadap proses pembelajaran murid kelas II sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des), 113–124.

- Handayani, W., & Adi, B. (2025). Enhancing Reading and Writing Skills Through the Local Wisdom-Based Animated Gambar Media. *Mimbar Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i1.81915>
- Hasanah, U., Sriwijayanti, R., Wijayanti, M., Soleha, W., & Suharwati, Z. (2022). Learning Assistance using Image Media in Increasing Reading Interest of Students of Grade 1 Madrasah Ibtidaiyah Darul ' Ula Tarokan Lor Village. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://doi.org/10.36526/gandrung.v3i2.2052>
- Hulu, Y. (2023). Problematika guru dalam pengembangan teknologi dan media pembelajaran. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(6), 840–846.
- Ilham, M., & Desinatalia, R. (2022). Pemanfaatan Media Gambar Animasi berbasis PowerPoint untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Murid Sekolah Dasar. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*. <https://doi.org/10.31332/atdbwv15i2.5350>
- Indriani, U., Syarifuddin, S., & Wahyuningsih, S. (2025). Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Membaca Murid Kelas 1 SDN 1 Tolowata Kabupaten Bima. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(3), 1708–1722.
- Inwanti, S., & Setiawan, D. (2025). Enhancing Motivation and Science Learning Outcomes of Elementary School Students using Animated Video: A Quasi-Experimental Study. *Jurnal Pendidikan MIPA*. <https://doi.org/10.23960/jpmipa.v26i1.pp212-226>
- Itun, D., Widiastuti, S., & Fauzi, A. (2024). DEVELOPMENT OF GAMBAR ANIMATION-BASED LEARNING MEDIA TO IMPROVE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' LISTENING SKILLS. *JARES (Journal of Academic Research and Sciences)*. <https://doi.org/10.35457/jares.v9i2.3416>
- Jamal, A. H. (2023). Pengenalan Huruf Untuk Meningkatkan Ketrampilan Membaca Dengan Animasi Picture Kelas 1 SDN 65 Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(23), 33–49.
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15–23.
- Juel, C., & Minden-Cupp, C. (2000). Learning To Read Words: Linguistic Units and Instructional Strategies.. *Reading Research Quarterly*, 35, 458-492. <https://doi.org/10.1598/rrq.35.4.2>

- Kamila, N., Annas, F., & Oktavia, S. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Educational Management and Strategy*, 3(01), 43–49.
- Khadijah, K. (2016). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.
- Khalidiyah, H. (2015). THE USE OF ANIMATED GAMBAR IN IMPROVING STUDENTS' READING SKILL.
- Khamidah, A., & Sholichah, N. (2022). Digital Pop Up Learning Media for Early Childhood Cognitive Development. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (IJECEER)*. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v1i1.5833>
- Khusnia, M., Kholidin, N., & Pravitasari, D. (2022). Kesulitan Membaca Murid (Studi Kasus di Sekolah Dasar). *Finger: Journal of Elementary School*, 1(1), 32–44.
- Lestari, D., Tiyas, E., Nisa, P., & Finorina, F. (2025). Using Picture Media to Improve Reading Skills of Elementary School Students. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*. <https://doi.org/10.51276/edu.v6i2.1165>
- Lestari, K. A., Julia, A., Putri, N. A., Darusalam, M. R., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Moral Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(2), 97–105.
- Likert, R. (1932). *A technique for the measurement of attitudes*. *Archives of Psychology*, 140, 1–55.
- Maharani, D., & Wahyuni, R. (2024). Systematic Literature Review: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penggunaan Media Audio-Visual. *Jurnal Strategi Pembelajaran*, 1(2).
- Maisarah, M., & Ayu, P. (2023). Pengembangan Media gambar animasi Menggunakan "Movie Studio" Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas 1 SD. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v3i2.2652>
- Mardiah, D., Cahyani, I., Putri, Y., Mayang, D., & Info, A. (2025). Effect of word card media on grade 1 students' early reading skills. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*. <https://doi.org/10.59672/ijed.v6i1.4700>
- Mardiana, R., & Theriana, A. (2023). INTERACTIVE ANIMATION TO INCREASE THE STUDENTS' READING COMPREHENSION. *Esteem Journal of English Education Study Programme*. <https://doi.org/10.31851/esteem.v6i2.12333>

- Mariantini, L., Wibawa, I., & Suarjana, I. (2022). Smart Book Media in Improving Learning Outcomes of Basic Skills of Grade I Elementary School Students. *MIMBAR PGSD Undiksha*. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i3.49510>
- Marlinda, N. (2023). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Proses Belajar Dan Pembelajaran*, 233.
- Marsh, J. (2006). Emergent Media Literacy: Digital Animation in Early Childhood. *Language and Education*, 20, 493 - 506. <https://doi.org/10.2167/le660.0>
- Melati, E., Fayola, A., Hita, I., Saputra, A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Monica, E., Raharjo, T. J., Yuwono, A., Avrilianda, D., & Subali, B. (2025). Penggunaan Media Animasi Articulate Storyline Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Murid Kelas Rendah. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 629–638.
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi
- Nai, F. A., Kosmas, J., & Nurhoeda, A. (2023). Pengembangan Literasi Murid Melalui Model Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan. *Optimisme: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 4(2), 1–12.
- Naya, M., Rizki, A., & Hasni, U. (2025). Pengaruh Program Bimbel Reading Terhadap Kemampuan Membaca Anak kelas 1 di SD Negeri 130/IV Kota Jambi. *Journal Educational Research and Development | E-ISSN : 3063-9158*. <https://doi.org/10.62379/jerd.v1i3.193>
- Nitasari, B., Uyun, T., James-Brabham, E., Mugenda, A., & Ummah, R. (2024). The Application of Alphabet Cards to Improve Beginning Reading Skills for First Grade Students at State Elementary School. *Classroom Experiences*. <https://doi.org/10.59535/care.v2i2.320>
- Nuraini, F., & Rigianti, H. A. (2024). Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Murid Sekolah Dasar Melalui Media Kartu Kata Bergambar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 244–259.
- Nurlela, M. P. F., & Al Mufti, A. Y. (2023). Pengenalan Media Roda Suku Kata Untuk Membantu Keterampilan Membaca Permulaan Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 125–132.
- Oktavia, D., Djuanda, D., & Iswara, P. D. (2024). Pengembangan E-Flashcard Berbasis Metode Kata Lembaga Sebagai Media Pembelajaran Membaca

- Permulaan Murid Sekolah Dasar. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10.
- Oktaviyanti, I., Amanatulah, D. A., Nurhasanah, N., & Novitasari, S. (2022). Analisis Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Murid Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5589–5597.
- Pujiariani, A., & Cathrin, S. (2025). The Effect of Interactive Multimedia on Students' Early Reading Skills: A Lesson from Remote Schools. *Journal of Languages and Language Teaching*. <https://doi.org/10.33394/jollt.v13i2.13596>
- Pujiarti, T., Putra, A., & Astuti, K. P. (2024). Faktor Penghambat Pembelajaran Membaca Permulaan pada Murid Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–7.
- Rahmawati, M., Subiyantoro, S., & Purwitasari, K. (2025). Improving The Beginning Reading Ability of Elementary School Students with Flip Book Media Using The Syllable Method. *DEEP LEARNING: Journal of Educational Research*. <https://doi.org/10.62945/deeplearning.v1i2.230>
- Ramadani, F., Melisa, F., & Putri, D. A. E. (2023). Penerapan media pembelajaran terhadap motivasi murid. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106.
- Ramadhan, R. R., & Tarmini, W. (2022). Kesulitan Membaca Permulaan pada Murid Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(3), 960–965.
- Regi, B., & Arfa, M. (2022). Peran Media Animasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Murid Kelas 1 Inpres Wolomarang The Role Of Animation Media In Improving The Reading Ability Of Early Students In The 1st Grade Of Inpres Wolomarang Elementary School.
- Regi, B., & Arfa, M. (2022). Peran Media Animasi dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemula Murid Kelas 1 Inpres Wolomarang. *Jurnal SASAK : Desain Visual dan Komunikasi*. <https://doi.org/10.30812/sasak.v4i1.1933>
- Rena, N., Suarjana, M., & Wirabrata, D. (2023). Animated Gambar-based E-Flashcard Learning Media for Early Childhood Pre-Reading Abilities. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i2.64862>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan belajar pada murid.

- Rohma, W. (2024). Strategi Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan: Studi Penggunaan Metode Fonik pada Kelompok A. Al-Bustan: Jurnal Studi Islam Dan Sosial Keagamaan, 1(1), 56–70.
- Rosmiati, A., Kurniawan, R., Priilosadoso, B., & Panindias, A. (2020). Aspects of Visual Communication *Design* in Animated Learning Media for Early Childhood and Kindergarten. *International journal of social sciences*, 3, 122-126. <https://doi.org/10.31295/ijss.v3n1.260>
- Safitri, E. D., Octavia, O. T., Prasetyo, E., & Feni, R. (2024). Penerapan Penguatan Literasi dalam Pembelajaran Amancalistung pada Pendidikan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 5(2), 342–348.
- Salsabila, A., & Rahayu, P. (2025). Analisis Penguatan Literasi Bahasa Indonesia Pada Murid Kelas III Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 12(2), 1021–1029.
- Sari, N., & Widyasari, C. (2024). Animated Gambar Media as An Alternative to Developing Early Childhood Pre-Literacy. *Proceeding ISETH (International Summit on Science, Technology, and Humanity)*. <https://doi.org/10.23917/iseth.4070>
- Sartika, M., & Damri, D. (2022). Improving Early Reading Ability Using Animated Gambars in Dyslexic Students (Single Research Subject in Grade IV of SD Negeri 22 Koto Lalang, Padang City). *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i2.3961>
- Setiawati, E., Yusdiana, Y., Rachmi, T., Dewi, N. F. K., & Yuningsih, Y. (2024). Analisis Efektivitas Media Gambar pada Kemampuan Membaca Permulaan Murid Sekolah Dasar. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(3), 371–390.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan klasifikasi, karakteristik, dan fungsi media pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175.
- Sofiandira, V., Anindia, D., & Widiastuti, S. (2023). *DEVELOPMENT OF ALPHABET BLOCK MEDIA FOR BEGINNING READING LEARNING IN CLASS I ELEMENTARY SCHOOL. JOSAR (Journal of Students Academic Research)*. <https://doi.org/10.35457/josar.v8i2.3146>
- Son, S., & Butcher, K. (2024). Effects of varied multimedia animations in digital storybooks: A randomised controlled trial with preschoolers. *Journal of Research in Reading*. <https://doi.org/10.1111/1467-9817.12452>

- Supriatna, A., Tresnawati, D., Destiani, D., Fatimah, S., Erwin, R., & Rahayu, G. (2020). *Development Of Multi-Media Based Learning Media For Early Childhood Education Using The MDLC Method*. **.
- Suryaningrum, S. (2023). Strategi pengembangan keterampilan berbahasa anak sekolah dasar melalui cerita bergambar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 1–7.
- Tarigan, D. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf dengan Menggunakan Flash Card pada Anak Sekolah Dasar di SD Negeri Wasur Merauke. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*. <https://doi.org/10.57251/sin.v2i1.175>
- Valcheva, P. (2023). INVESTIGATING CHILDREN’S READING SKILLS BEFORE SCHOOL. *Education and Technologies Journal*. <https://doi.org/10.26883/2010.231.5034>
- Wahidin, W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Murid. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(1), 285–295.
- Wahyudi, A. (2024). Use of Picture Card Media to Improve Beginning Reading Skills of Elementary Students. *Journal of Childhood Development*. <https://doi.org/10.25217/jcd.v4i1.3971>
- Wandari, O., Amriyah, C., & Saregar, A. (2025). Media Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Roda Huruf Berputar Untuk Melatih Keterampilan Membaca Awal. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2151–2163.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Wulandari, I. R., Hadi, M. S., & Arifin, S. (2025). ANALISIS TANTANGAN GURU DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PADA MURID SEKOLAH DASAR DI KOTA TANGERANG. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 14(1).
- Zahroh, F., Apriyani, A., & Afrilia, Y. (2025). Analisis manfaat media audio visual animasi sebagai bahan pembelajaran efektif untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahamurid*, 3(1), 633–644.
- Zahwa, F. A., & Syafi’i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.

- Zakiyah, Z., Boonma, K., & Collado, R. (2024). Physics Learning Innovation: Song and Animation-Based Media as a Learning Solution for Mirrors and Lenses for Junior High School Students. *Journal of Educational Technology and Learning Creativity*. <https://doi.org/10.37251/jetlc.v2i2.1062>
- Zalma, R., Rahman, I., Aulia, N., & Ramadhani, S. (2024). : Efektivitas Metode Fonibel dalam Kemampuan Membaca Awal Murid Sekolah Dasar (SD) Kelas 1. *Culture education and technology research (Cetera)*. <https://doi.org/10.31004/ctr.v1i2.27>