

## Literasi Digital Animasi Dunia Glen sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD

**Hemi Wulandari<sup>1</sup>, Putri Meida Sari<sup>2</sup>, Shima Mutmainna<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> PGMI, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

<sup>2</sup> PGMI, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

<sup>3</sup> PGMI, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email kontributor: [hemiw3321@gmail.com](mailto:hemiw3321@gmail.com), [putrimeidasarilubis@gmail.com](mailto:putrimeidasarilubis@gmail.com),  
[shimamutmainna21@gmail.com](mailto:shimamutmainna21@gmail.com)

### Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi informasi menuntut kita untuk memiliki pengetahuan dasar di bidang ini dengan konsep digital itu sendiri. Kemampuan untuk menemukan sumber informasi yang dapat dipertimbangkan menjadi semakin penting dengan kemajuan teknologi digital saat ini. Terkait dengan literasi digital, semuanya membutuhkan kemampuan untuk mengakses, menganalisis, membuat, mencerminkan dan beroperasi dengan perangkat digital yang berbeda, berbagai bentuk ekspresi dan strategi internal komunikasi. Artikel ini menyajikan refleksi awal tentang implikasi dan tantangan literasi digital dalam pembelajaran Bahasa terkait penerapan literasi digital. Dampak positif kompetensi digital terhadap pembelajaran bahasa, mis. H. 1) menunjang proses pembelajaran, 2) mengetahui cara membedakan sumber belajar yang nyata, bermakna dan dapat memberikan manfaat, dan 3) menciptakan peluang bagi guru untuk berbuat lebih banyak produktif saat menciptakan lingkungan belajar digital. Selain itu, dalam penerapan keahlian digital yang mendalam. Belajar bahasa tidak hanya menuntut guru untuk menguasai fungsi-fungsinya saja. Namun, perangkat dan perangkat lunak digital juga membutuhkan keterampilan yang kompleks seperti keterampilan Keterampilan Produksi, Keterampilan Foto-Visual, Keterampilan Hypertext, Keterampilan Evaluasi Informasi, dan keterampilan sosial-emosional.

**Kata kunci:** Pendidikan, Sekolah dasar, Literasi Digital, Animasi

### Abstract

The rapid development of information technology requires us to have basic knowledge in this field with the concept of digital itself. The ability to find sources of information that can be considered is becoming increasingly important with the advancement of digital technology today. Related to digital literacy, all of them require the ability to access, analyze, create, reflect and operate with different digital devices, various forms of expression and internal communication strategies. This article presents an initial reflection on the implications and challenges of digital literacy in language learning related to the application of digital literacy. The positive impact of digital competence on language learning, e.g. H. 1) support the learning process, 2) know how to differentiate learning resources that are real, meaningful and can provide benefits, and 3) create opportunities for teachers to do more productively when creating a digital learning environment. In addition, in the application of in-depth digital expertise. Learning a language does not only require the teacher to master its functions. However, digital devices and software also require complex skills such as Production Skills, Photo-Visual Skills, Hypertext Skills, Information Evaluation Skills and social-emotional skills.

**Keywords:** Education, Elementary, Digital Literacy, Animation.

---

## **PENDAHULUAN**

Dalam Era 0.4 yang terus memiliki perkembangan secara pesat mengharuskan kita untuk mengikuti era digitalisasi, terutama anak-anak di sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah (SD/MI) adalah level pendidikan yang sangat tepat untuk membudayakan literasi digital agar memahami dan dapat berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat yang semakin terhubung secara online. Untuk mewujudkan masyarakat yang cerdas dan berbudaya, maka penanaman literasi perlu disadari dan dilaksanakan sedini mungkin (Irianto & Febrianti dalam Tantri 2017).

Literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dan sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer (Gilster 1997). Selain mengacu pada keterampilan menggunakan perangkat teknologi, informasi dan komunikasi, literasi digital juga melibatkan proses membaca, memahami, menulis, mendengar, dan mengaryakan sesuatu sebagai sebuah pengetahuan atau konten baru.

Salah satu bentuk literasi digital yang menarik adalah literasi digital animasi yang telah menjadi bagian dari integral budaya digital, dan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Pemanfaatan literasi digital animasi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI berpotensi besar dalam meningkatkan keefektifan proses pembelajaran. Animasi mampu menggambarkan konsep-konsep Bahasa Indonesia secara visual dan menarik, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran.

Pemanfaatan literasi digital animasi sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI memiliki potensi besar dalam meningkatkan keefektifan proses pembelajaran. Animasi mampu menggambarkan konsep-konsep bahasa Indonesia secara visual dan menarik, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, literasi digital animasi juga dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena animasi cenderung lebih menarik dan menghibur dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang berbasis teks. Dengan menggunakan animasi sebagai media pembelajaran, diharapkan siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar dan meningkatkan keterampilan bahasa Indonesia mereka.

Namun, meskipun potensi dan manfaat literasi digital animasi sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI sangat menjanjikan, masih ada kebutuhan akan penelitian yang lebih mendalam dalam hal ini. Saat ini, sedikit penelitian yang telah dilakukan untuk menyelidiki dampak penggunaan literasi digital animasi sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat pendidikan dasar. Peneliti akan membahas mengenai animasi literasi digital “Dunia Glen” yang dikembangkan oleh “Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa”

Kemajuan teknologi informasi dan internet saat ini mengakibatkan subur daya informasidigital sangat melimpah (Kurnianingsih, Rosini, & Ismayati, 2017 : 62). Disisi lain, perkembangan teknologi informasi memberikan efek positif dan negatif. Oleh karena itu,

---

penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan pengetahuan ini dan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas penggunaan literasi digital animasi dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI.

## **METODE PENELITIAN**

Metode riset yang dipakai dalam penelitian ini adalah *library research* dengan metode riset kualitatif. Menurut Sugiyono, metode riset kualitatif ialah metode riset yang berasaskan pada filsafat post-positivisme. Metode ini diterapkan untuk meneliti situasi objek yang alami (berbeda dengan eksperimen). Di sini, peneliti berperan sebagai instrumen utama. Pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi dan analisis data dilaksanakan secara induktif/kualitatif. Hasil riset kualitatif lebih menonjolkan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2015).

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari pengamatan, dan pencatatan dokumen. Peneliti menggunakan teknik triangulasi dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik melibatkan pemeriksaan keandalan data dengan memeriksa data yang diperoleh dari sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengamatan, observasi data pada satu sumber dengan data yang sama, yaitu tentang Literasi Digital Animasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. Di sisi lain, triangulasi sumber dilakukan dengan memeriksa data yang telah diperoleh dari beberapa sumber.

## **PEMBAHASAN**

### **Pengertian Media**

Sarana pencapaian setiap kompetensi pembelajaran antara lain dengan cara pengembangan sistem penyampaian yang fungsional dan relevan dengan kompetensi (Mardapi 2004:42). Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk pengajaran kompetensi dasar tersebut. Kurang optimalnya kemampuan peserta didik dalam mempresentasikan hasil penelitian secara runtut dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar salah satunya dipengaruhi oleh factor belum tersedianya media pembelajaran yang berkaitan dengan kompetensi dasar tersebut.

Penggunaan media pembelajaran memang sudah seharusnya dilakukan, sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2007:2) yang mengungkapkan bahwa media sangat berguna dalam pembelajaran, karena media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam pengajaran yang pada saatnya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

### **Pengertian Animasi**

Animasi adalah sekumpulan gambar baik 2 dimensi atau 3 dimensi yang tersusun dari sekumpulan objek/gambar yang disusun sesuai alur cerita sehingga menghasilkan gambar yang dapat bergerak. Animasi pada awalnya hanya berupa potongan-potongan gambar ilustrasi atau fotografi yang kemudian digerakan sehingga menjadi seolah-olah hidup.

---

Animasi dapat dikatakan sebagai simulasi pergerakan yang dibuat dengan menampilkan gambar-gambar berurutan atau frames, (Prakosa, 2010).

Film animasi tidak hanya untuk hiburan bagi anak-anak tetapi juga bisa digunakan diberbagai bidang, karena dalam film animasi berisikan informasi yang disampaikan kepada penonton (Henry, 2005). Dari beberapa definisi atau batasan tentang animasi itu, pada prinsipnya ada beberapa unsur yang harus diperhatikan dari definisi tersebut, yakni:

1. Pose to pose dan Inbetween (pergerakan gambar)
2. Timing (pergerakan waktu karakter)
3. Secondary Action (gerakan sekunder)
4. Akselerasi
5. Antisipasi
6. Follow through and Overlapping Action
7. Arc (gerakan meelengkung)
8. Dramatisasi gerakan
9. Elastisitas

Unsur Animasi dalam membuat animasi, seorang Animator mengacu kepada nilai-nilai animasi untuk kemudian dipadukan dengan unsur-unsur animasi sebagai kebiasaan umum pembuatan animasi. Unsur-unsur animasi yang dimaksud 5W+1H (Effendy, 1993) adalah :

1. What ( apa ) : Peristiwa apa yang terjadi
2. Who ( siapa ) : Siapa yang terlibat dalam peristiwa itu
3. Where ( dimana ) : Dimana peristiwa itu terjadi
4. When ( Kapan ) : Kapan terjadinya peristiwa itu
5. Why ( Mengapa ) : Mengapa terjadi demikian
6. How ( Bagaimana ) : Bagaimana peristiwa itu terjadi

### **Literasi Media Animasi Dunia Glen**

Konsep Video animasi “Dunia Glen” ini menggabungkan antara cerita petualangan, belajar literasi numerasi, serta bernyanyi bersama. Badan pengembangan dan pembinaan bahasa Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi senantiasa berusaha untuk menghadirkan produk-produk kebahasaan dan kesastraan adapun produk yang baru dibuat yaitu video animasi pembelajaran literasi dan numerasi “Dunia Glen”.

Video animasi ini berisi mengenai mengenal abjad sebelum tidur, adapun tokoh yang berperan dalam video animasi itu Glen, Ibu Bina, Bina, Putri Kosaka. Bina diajak untuk menyelamatkan putri kosaka dengan melalui beberapa rintangan yang mengharuskannya untuk menebak benda yang berbentuk huruf abjad, dari segi isi video tersebut sudah sangat bagus menurut kami, namun ada baiknya jika durasi dalam video tersebut ditambah agar huruf – huruf abjad dapat diketahui oleh penontonnya.

Harjono (2018) berpendapat bahwa literasi digital merupakan perpaduan dari keterampilan teknologi informasi dan komunikasi, berpikir kritis, keterampilan bekerja sama (kolaborasi), dan kesadaran sosial. Kerangka kerja Eshet Alkalai dan Chajut (2009) terdiri dari serangkaian keterampilan berikut:

- 
- Literasi foto visual adalah kemampuan untuk bekerja secara efektif dengan lingkungan digital, seperti antar muka pengguna, yang menggunakan komunikasi grafis.
  - Literasi reproduksi adalah kemampuan untuk membuat karya tulis dan karya seni yang otentik, bermakna dengan mereproduksi dan memanipulasi teks digital, visual, dan potongan audio yang sudah ada sebelumnya.
  - Literasi cabang adalah kemampuan untuk membangun pengetahuan dengan navigasi non linier melalui domain pengetahuan, seperti di Internet dan lingkungan hypermedia lainnya.
  - Literasi informasi adalah kemampuan untuk mengkonsumsi informasi secara kritis dan memilah informasi yang salah dan bias.

Literasi digital animasi sebagai media pembelajaran adalah penggunaan animasi dalam konteks pendidikan dan pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks atau abstrak secara visual dan interaktif. Animasi memiliki daya tarik yang kuat bagi siswa, karena menyajikan informasi secara visual dan dinamis, serta mampu menggambarkan situasi dan proses yang sulit untuk dijelaskan melalui kata-kata atau gambar diam. Berikut adalah beberapa manfaat penggunaan literasi digital animasi sebagai media pembelajaran:

1. Memfasilitasi pemahaman konsep: Animasi dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit melalui visualisasi yang interaktif dan dinamis. Animasi dapat menggambarkan proses yang kompleks, menjelaskan konsep abstrak, atau menyajikan informasi yang sulit diilustrasikan melalui media tradisional.
2. Meningkatkan keterlibatan siswa: Animasi menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan animasi yang menarik dan interaktif, siswa cenderung lebih terlibat dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
3. Memperkaya pengalaman belajar: Animasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memukau. Dengan memanfaatkan animasi, siswa dapat berinteraksi dengan objek virtual, melihat simulasi situasi kehidupan nyata, atau menjelajahi lingkungan 3D yang dapat meningkatkan pemahaman mereka.
4. Memudahkan komunikasi ide kompleks: Animasi memungkinkan penggambaran visual yang kreatif dan inovatif dari konsep-konsep yang sulit. Hal ini memungkinkan guru atau pengajar untuk mengomunikasikan ide-ide kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa, terutama untuk konsep yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata atau gambar diam.
5. Mendorong pemecahan masalah dan kreativitas: Animasi melibatkan siswa dalam proses pembuatan dan penyusunan visual. Ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkreasi, dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Siswa dapat mengasah keterampilan desain grafis, animasi, pengeditan, dan pemrograman melalui penggunaan literasi digital animasi.

---

Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan literasi digital animasi sebagai media pembelajaran bukanlah tujuan akhir. Animasi sebaiknya digunakan sebagai alat bantu dan pendukung dalam proses pembelajaran. Guru atau pengajar tetap harus memastikan bahwa materi yang disampaikan melalui animasi relevan, akurat, dan disajikan dengan cara yang memfasilitasi pemahaman siswa.

### **Dampak Literasi Digital Animasi sebagai media pembelajaran**

Jimoyiannis, A., & Gravani, M. (2011) menyatakan peran literasi digital dalam kurikulum sangat penting, karena bertujuan membantu pelajar untuk mencapai hal-hal berikut: memperoleh pengetahuan teknis dan keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan media digital secara efektif, kompeten dalam menggunakan media digital untuk menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari, memahami dimensi sosial dan dampak media digital dalam masyarakat modern kita, dan menumbuhkan sikap positif tentang media digital dan menghadapi tuntutan zaman modern.

Literasi digital animasi dapat memiliki dampak yang signifikan sebagai media pembelajaran. Berikut adalah beberapa dampak positif yang mungkin terjadi:

1. Keterlibatan yang lebih tinggi: Penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Animasi yang menarik dan interaktif dapat memotivasi siswa untuk belajar dan memahami konsep-konsep yang kompleks.
2. Visualisasi yang jelas: Animasi memungkinkan visualisasi yang lebih jelas dan mudah dipahami. Konsep-konsep abstrak atau proses-proses yang sulit dipahami dapat diperjelas melalui animasi, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.
3. Pembelajaran yang menyenangkan: Animasi dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. Ketika siswa menikmati pembelajaran, mereka cenderung lebih terlibat dan motivasi mereka untuk belajar meningkat.
4. Simulasi kehidupan nyata: Animasi juga dapat digunakan untuk membuat simulasi kehidupan nyata yang tidak mungkin dicapai secara langsung dalam kelas. Dengan menggunakan animasi, siswa dapat memahami proses-proses yang terjadi di dunia nyata secara visual.
5. Memfasilitasi pemahaman yang mendalam: Animasi dapat membantu siswa memahami konsep secara mendalam. Dengan menyajikan informasi melalui animasi yang menarik, siswa dapat melihat dan memahami hubungan antara konsep-konsep yang berbeda dengan lebih baik.
6. Aksesibilitas yang lebih besar: Animasi sebagai media pembelajaran dapat diakses oleh siswa dengan berbagai tingkat kemampuan dan gaya belajar. Animasi dapat

---

digunakan sebagai alat untuk memfasilitasi pembelajaran inklusif yang mencakup beragam siswa.

Namun, penting untuk diingat bahwa literasi digital animasi juga dapat memiliki beberapa dampak negatif. Misalnya, ketergantungan pada animasi mungkin mengurangi kemampuan siswa dalam memproses informasi yang disajikan dalam bentuk tekstual. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan animasi sebagai pelengkap dan dukungan pembelajaran yang seimbang dengan sumber-sumber informasi lainnya, memperkaya pengalaman belajar, memudahkan komunikasi ide kompleks.

## **KESIMPULAN**

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa literasi digital merupakan perpaduan dari keterampilan teknologi informasi dan komunikasi, berpikir kritis, keterampilan bekerja sama (kolaborasi), dan kesadaran sosial. Literasi digital animasi sebagai media pembelajaran adalah penggunaan animasi dalam konteks pendidikan dan pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks atau abstrak secara visual dan interaktif. Pemanfaatan literasi digital animasi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI berpotensi besar dalam meningkatkan keefektifan proses pembelajaran.

Manfaat penggunaan literasi digital animasi sebagai media pembelajaran yaitu memfasilitasi pemahaman konsep, meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong pemecahan masalah dan kreativitas. Literasi digital animasi dapat memiliki dampak yang signifikan sebagai media pembelajaran. Adapun dampak positif yang mungkin terjadi ialah Keterlibatan yang lebih tinggi, visualisasi yang jelas, pembelajaran yang menyenangkan, simulasi kehidupan nyata, memfasilitasi pemahaman yang mendalam, aksesibilitas yang lebih besar. Sedangkan dampak negatifnya ialah ketergantungan pada animasi mungkin mengurangi kemampuan siswa dalam memproses informasi yang disajikan dalam bentuk tekstual.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggeraini, Y., Faridi, A., Mujiyanto, J., & Bharati, D. A. L. (2019). *Literasi digital: Dampak dan tantangan dalam pembelajaran bahasa*. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 2, No. 1, pp. 386-389).
- Djemari Mardapi (2004). *Pedoman Umum Pengembangan Silabus*. Dit.
- Gilster, Paul. (1997). *Digital Literacy*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Harjono, H.S. (2018). *Literasi digital: Prospek dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. 8(1), 1-7.
- Jimoyiannis, A., & Gravani, M. (2011). *Menjelajahi literasi digital orang dewasa menggunakan persepsi dan pengalaman pelajar dan pendidik: Kasus sekolah kesempatan kedua di Yunani*. *Jurnal Teknologi Pendidikan & Masyarakat*, 14(1), 217-227.
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). *Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui*

- 
- Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 61–76.
- Mardapi, Djemani. 2004. *Pedoman Umum Pengembangan Silabus*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Prakosa, Gotot, 2010, *Animasi Pengetahuan Dasar Animasi Indonesia*. Jakarta.
- Sudjana, Nana, Ahmad Rivai. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Alge Sindo.
- Tantri, A.A.S. dkk. 2017. *Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Program Budaya Literasi di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Banjar*. Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat 2017. Universitas Mercubuana. 441-448.
- Utami, D. (2011). *Animasi Dalam Pembelajaran*. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945