

LITERASI DIGITAL ANIMASI MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TINGKAT DASAR

Anisa Mufidah¹, Dessy Wardiah², Darwin Effendi³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang

E-mail: annisamufidah18@gmail.com¹

Abstrak

Kemajuan teknologi data mewajibkan kita mempunyai wawasan dasar di aspek itu. Di masa teknologi digital dikala ini, artinya mempunyai keahlian buat menciptakan serta memakai pangkal data yang bisa diharapkan terus menjadi bertambah. Dalam perihal literasi digital, seluruh orang membutuhkan keahlian buat mengakses, menganalisa, menghasilkan, memikirkan, serta memakai bermacam tipe fitur digital serta mimik muka yang berlainan. Serta strategi komunikasi dalam. Perihal ini membahas pandangan dini hal akibat serta kesusahan literasi digital dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa terpaut pemakaian literasi digital. Khasiat positif dari kompetensi digital kepada kegiatan belajar mengajar bahasa 1) Mensupport penerapan cara kegiatan belajar mengajar 2) Mengidentifikasi tata cara melainkan pangkal berlatih yang autentik, penting, serta berguna 3) Membagikan peluang pada guru buat lebih produktif dalam menghasilkan area berlatih digital. Di sisi itu, dalam pemakaian keahlian digital yang mendalam. Menekuni bahasa tidak cuma membutuhkan guru buat memahami fungsi- fungsinya saja. Tetapi, digitalisasi fitur serta fitur lunak dibutuhkan keahlian yang lingkungan semacam keahlian Penciptaan, Foto- Visual, Hypertext, Penilaian Data, serta sosial- emosional.

Kata kunci: Pendidikan, Tingkat dasar, Literasi Digital, Animasi

Abstract

Information technology advances need that we possess a foundational understanding of this topic. In the current digital world, being able to locate and utilize trustworthy sources of information is becoming more and more important. Everyone needs to be able to access, evaluate, create, contemplate, and use a wide range of digital devices and expressions in order to be considered digitally literate. and a plan for internal communications. This summarizes preliminary ideas about the role of digital literacy and challenges associated with its application in language learning. Advantages of digital literacy for language learning 1) Encourage the application of the educational process 2) Identify techniques for differentiating genuine, important, and practical learning materials 3) Give educators the chance to create digital learning environments with more productivity. Furthermore, in the application of comprehensive digital capabilities. It takes more than just functional proficiency for teachers to teach a language. On the other hand, sophisticated skills including production, photo-visual, hypertext, information evaluation, and social-emotional skills are needed for the digitalization of hardware and software.

Keywords: Education, Elementary level, Digital Literacy, Animation

1. Pendahuluan

Di zaman Era 0.4 yang terus berkembang dengan cepat, kita perlu mengikuti perkembangan digitalisasi, terutama bagi anak-anak di tingkat dasar. Tingkatan pendidikan ini merupakan waktu yang ideal untuk memperkenalkan dan mendorong literasi digital, sehingga mereka dapat memahami dan aktif

berpartisipasi dalam masyarakat yang semakin terkoneksi secara online. Agar mencapai masyarakat yang memiliki pengetahuan dan budaya yang baik, penting untuk menyadari dan melaksanakan pengembangan literasi sejak dini (Irianto & Febrianti, seperti yang dikutip dalam Tantri, 2017). Literasi digital merupakan keahlian buat menguasai serta

menggunakan bermacam berbagai data yang didapat lewat peranti pc dalam bermacam wujud serta pangkal yang amat besar. Tidak hanya rujukan kepada kemampuan dalam memakai fitur teknologi, data, serta komunikasi, literasi digital pula mengaitkan cara membaca, menguasai, menulis, mengikuti, serta menerapkan suatu selaku wawasan ataupun konten yang terkini. Salah satu wujud literasi digital yang menarik merupakan pemakaian kartun selaku alat kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia di tingkatan bawah. Ini bisa tingkatkan atensi serta uraian anak didik kepada mata pelajaran itu.

Eksplorasi kartun selaku alat kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia di tingkatan bawah mempunyai kemampuan besar buat tingkatkan daya guna cara kegiatan belajar mengajar. Dengan kartun, konsep- konsep Bahasa Indonesia bisa di informasikan dengan cara visual serta menarik, alhasil anak didik bisa dengan kilat menguasai pelajaran.

Menggunakan kartun selaku perlengkapan kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia di tingkatan dasar mempunyai kemampuan yang besar dalam tingkatkan daya guna cara kegiatan belajar mengajar.

Kartun mempunyai keahlian buat mengilustrasikan konsep- konsep bahasa Indonesia dengan cara visual yang menarik, alhasil anak didik bisa dengan lebih gampang menguasai isi dari modul kegiatan belajar mengajar. Tidak hanya itu, kartun dalam literasi digital pula bisa meningkatkan atensi anak didik dalam belajar. Hal ini dikarenakan animasi memiliki daya tarik dan sifat menghibur yang lebih tinggi dibanding dengan tata cara pengajaran konvensional yang menggunakan teks.

Melalui penggunaan animasi sebagai alat pembelajaran, tujuannya adalah agar anak didik bisa lebih ikut serta dalam cara berlatih serta tingkatkan keahlian mereka dalam bahasa Indonesia. Dikala ini, ada

sedikit riset yang dicoba buat mempelajari akibat pemakaian literasi kartun digital selaku perlengkapan kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia di tingkatan pembelajaran bawah. Para periset hendak membahas kartun literasi digital yang sudah dibesarkan oleh Tubuh Pengembangan serta Pembinaan Bahasa. Perkembangan teknologi data serta internet yang terdapat dikala ini menimbulkan terbentuknya keunggulan dalam pangkal energi data digital yang ada dengan cara banyak (Kurnianingsih, Rosini, & Ismayati, 2017: 62).

Di bagian yang berlainan, perkembangan teknologi data mempunyai akibat bagus serta kurang baik. Hingga dari itu, riset ini bermaksud buat menanggapi persoalan persoalan yang belum terjawab serta membagikan uraian yang lebih mendalam mengenai sepanjang mana pemakaian literasi digital kartun dalam pengajaran bahasa Indonesia di tingkat dasar adalah efektif.

2. Metode Penelitian

Tata cara studi yang digunakan dalam riset ini merupakan library research dengan tata cara studi kualitatif. Bagi Sugiyono, tata cara studi kualitatif yakni tata cara studi yang berdasarkan pada metafisika post-positivisme.

Tata cara ini dipakai buat menekuni kondisi subjek yang natural (tidak semacam penelitian). Di tempat ini, periset mempunyai kedudukan penting selaku instrumen. Hasil riset kualitatif menekankan pemahaman lebih dari pada abstraksi. (Sugiyono, 2015).

Pada riset ini, tata cara yang dipakai buat mengakulasi informasi mengaitkan observasi serta menulis akta. Para periset memakai tata cara triangulasi serta triangulasi pangkal dalam penelitiannya. Triangulasi tata cara mengaitkan melaksanakan pengecekan kepada keakuratan informasi dengan mencoba informasi yang didapat dari pangkal yang

serupa tetapi memakai metode yang berlainan

Dalam riset ini, para periset menggunakan tata cara observasi buat mengakulasi informasi dari satu pangkal yang serupa, yang berpusat pada Literasi Digital Kartun selaku perlengkapan kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia Indonesia di tingkat dasar. Dikumpulkan dari beberapa sumber yang berbeda untuk mendapatkan kesimpulan yang lebih akurat. telah didapatkan dari beberapa sumber.

Salah satu cara untuk mencapai tiap kompetensi kegiatan belajar mengajar merupakan dengan meningkatkan sistem penyampaian yang berperan serta relevan dengan kompetensi tersebut (Mardapi 2004:42).

Salah satu ilustrasinya merupakan pemakaian alat kegiatan belajar mengajar yang cocok buat membimbing kompetensi bawah itu. Salah satu aspek yang menimbulkan rendahnya keahlian siswa dalam menyampaikan hasil riset dengan cara tertib serta memakai bahasa yang bagus serta betul merupakan sebab minimnya alat kegiatan belajar mengajar yang berhubungan dengan kompetensi dasar itu.

3. Hasil dan Pembahasan

Pengertian Media

Alat pendapatan tiap kompetensi kegiatan belajar mengajar antara lain dengan metode pengembangan sistem penyampaian yang fungsional serta relevan dengan kompetensi(Mardapi 2004: 42). Salah satunya merupakan pemakaian alat kegiatan belajar mengajar yang pas buat pengajaran kompetensi dasar itu. Kurang optimalnya keahlian siswa dalam menyampaikan hasil riset dengan cara runtut dengan memakai bahasa yang bagus serta betul salah satunya dipengaruhi oleh factor belum tersedianya alat kegiatan belajar mengajar yang berhubungan dengan kompetensi dasar itu.

Pemakaian alat kegiatan belajar mengajar memanglah telah sepatutnya

dicoba, cocok dengan opini Sudjana serta Rivai(2007: 2) yang mengatakan kalau alat amat bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar, sebab alat kegiatan belajar mengajar bisa mempertinggi cara berlatih siswa dalam pengajaran yang pada waktunya diharapkan bisa mempertinggi hasil berlatih yang dicapainya.

Pengertian Animasi

Animasi merupakan kumpulan gambar, baik dalam bentuk dua dimensi atau tiga dimensi, yang dirangkai secara berurutan sesuai alur cerita untuk menciptakan gambar yang memiliki gerakan. Pada mulanya, animasi hanya terdiri dari potret-potret gambar ilustrasi atau foto yang kemudian dijalankan agar terlihat seakan-akan hidup. Animasi adalah suatu bentuk simulasi pergerakan yang dibuat dengan menggunakan serangkaian gambar yang ditampilkan secara berurutan atau frames. Film animasi tidak hanya berguna sebagai sumber hiburan untuk anak-anak, tetapi juga dapat diterapkan dalam berbagai sektor. Hal ini disebabkan oleh kemampuan film animasi dalam menyampaikan informasi kepada penonton. Berdasarkan beberapa definisi atau batasan animasi, terdapat beberapa elemen yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Pose to pose dan Inbetween merupakan konsep 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 melengkung
8. Dramatisasi gerakan
9. Elastisitas

Para animator menggunakan unsur-unsur animasi dan mengacu pada nilai-nilai animasi ketika membuat sebuah animasi. Ini dianggap sebagai praktik umum dalam proses pembuatan animasi. Elemen-elemen

animasi yang dimaksud dengan 5W+1H (Effendy, 1993) adalah sebagai berikut:

1. What (Apa): Kejadian apa yang sedang terjadi.
2. Who (Siapa): Siapa yang terlibat dalam peristiwa itu?
3. Where (Dimana): Di mana peristiwa itu terjadi?
4. When (Kapan): Pada saat apa peristiwa itu terjadi?
5. Why (Kenapa): Kenapa hal ini terjadi?
6. How (Bagaimana): Bagaimana peristiwa itu terjadi?

Literasi Media Animasi

Tema video animasi ini memadukan nyanyian, pembelajaran berhitung dan literasi, serta kisah petualangan. Video animasi pemerolehan literasi dan numerasi merupakan salah satu produk yang terus berupaya diciptakan oleh Badan Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi pada mata pelajaran bahasa dan sastra.

Pelajari cara mengenali huruf sebelum tidur dengan video animasi ini. Dalam video ini, Toko (pemeran utama) menerima ajakan untuk menyelamatkan putri Kosaka, Bina. Mereka harus mengatasi sejumlah tantangan yang mengharuskan mereka memperkirakan hal-hal yang menyerupai huruf alfabet.

Film ini menurut kami memiliki substansi yang bagus, namun akan lebih baik lagi jika dibuat lebih panjang. Penonton mampu mengenali huruf-huruf alfabet.

1. Harjono (2018) beranggapan kalau literasi digital melingkupi keahlian teknologi data serta komunikasi, berasumsi kritis, bertugas serupa, serta pemahaman sosial. Bagi kerangka kegiatan Eshet Alkalai serta Chajut(2009), literasi gambar visual mengaitkan keahlian buat berhubungan dengan area digital, tercantum antarmuka konsumen serta komunikasi grafis, dengan efisien.

2. Literasi reproduksi merujuk pada kemampuan untuk menciptakan karya tulis dan seni yang asli dan memiliki makna dengan menggunakan teks digital, gambar, dan potongan audio yang telah ada sebelumnya melalui reproduksi dan manipulasi.
3. Cabang literasi melibatkan kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan melalui navigasi yang tidak berurutan lewat daerah wawasan semacam Internet serta area hypermedia yang lain.
4. Literasi data mengaitkan keahlian buat dengan cara kritis menguasai serta melainkan data yang cermat dan menjauhi data yang salah serta penuh kecenderungan.

Pengertian literasi digital kartun selaku tata cara kegiatan belajar mengajar merupakan eksploitasi kartun dalam cara pembelajaran buat menolong anak didik dalam menguasai rancangan yang susah ataupun abstrak lewat lukisan visual yang interaktif. Kartun sudah jadi energi raih yang besar untuk anak didik sebab mereka bisa mengantarkan data dengan metode yang visual serta energik. Lebih lanjut, kartun pula sanggup melukiskan suasana serta cara yang susah dipaparkan lewat catatan ataupun lukisan bergerak.

Di bawah ini tercantum beberapa keuntungan dari penggunaan animasi literasi digital sebagai sarana pembelajaran:

1. Menyediakan uraian rancangan: Kartun sanggup menolong anak didik menguasai rancangan yang lingkungan lewat deskripsi visual yang berhubungan serta energik. Kartun memiliki kemampuan untuk menggambarkan proses yang rumit, menjelaskan konsep yang abstrak, atau menyajikan informasi yang sulit dijelaskan melalui media tradisional
2. Meningkatkan keterlibatan siswa dengan menggunakan animasi yang menarik perhatian mereka dan membuat

- mereka lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan animasi yang menarik dan interaktif, siswa cenderung terlibat lebih dalam dan berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran
3. Memperkaya pengalaman dalam cara berlatih: Kartun sanggup membagikan pengalaman kegiatan belajar mengajar yang lebih menarik serta bergengsi. Lewat pemakaian kartun, anak didik bisa ikut serta dengan cara aktif dalam interaksi dengan subjek virtual, mencermati imitasi suasana kehidupan jelas, ataupun menjelajahi kehadiran area 3D untuk memperdalam uraian mereka
 4. Membantu dalam berkomunikasi ide yang rumit: Kartun bisa melukiskan dengan cara inovatif serta inovatif konsep- konsep yang susah dimengerti dengan cara visual. Ini membolehkan guru ataupun guru buat mengantarkan gagasan- gagasan yang lingkungan dengan metode yang lebih simpel serta lebih gampang dimengerti oleh anak didik. Paling utama dikala menarangkan konsep- konsep yang susah dikatakan cuma dengan perkata ataupun lukisan diam.

Mendesak pemecahan kasus serta daya cipta: Kartun memberitahukan anak didik dalam langkah- langkah pembuatan serta diversifikasi visual. Ini mendesak murid untuk menggunakan pikiran analitis, berinovasi, dan mengasah kemampuan dalam menyelesaikan masalah. Melalui pemanfaatan literasi digital animasi, siswa memiliki kesempatan untuk meningkatkan kemampuan dalam desain grafis, animasi, pengeditan, dan pemrograman

Tetapi, perlu diingat bahwa menggunakan kartun selaku alat kegiatan belajar mengajar tidaklah tujuan yang penting. Hendaknya, kartun diperlakukan selaku perlengkapan serta sokongan dalam cara kegiatan belajar mengajar. Seseorang guru ataupun guru butuh mengecek kalau

modul yang diajarkan lewat kartun wajib relevan, cermat, serta dihidangkan dengan metode yang mempermudah uraian anak didik.

Dampak Literasi Digital Animasi sebagai media pembelajaran

Jimoyiannis and Gravani wrote this text. (2011) mengungkapkan betapa pentingnya literasi digital dalam kurikulum sebab bermaksud menolong siswa- siswi dalam menggapai keadaan selanjutnya: mendapatkan wawasan serta keahlian teknologi yang dibutuhkan buat memakai alat digital dengan efisien, jadi ahli dalam memakai alat digital buat menuntaskan permasalahan tiap hari, menguasai akibat sosial serta adat dari alat digital dalam warga era saat ini, dan membuat tindakan yang positif kepada alat digital serta mengalami tantangan era modern.

Kemampuan menggunakan animasi secara digital memiliki efek yang penting sebagai sarana belajar. Berikut ini merupakan beberapa konsekuensi positif yang mungkin timbul:

1. Terlibat secara lebih intensif: Memanfaatkan kartun dalam cara kegiatan belajar mengajar bisa tingkatan tingkatan keikutsertaan anak didik. Kartun yang menarik serta interaktif bisa menolong anak didik merasa termotivasi buat berlatih serta menguasai konsep- konsep yang susah
2. Tampilan yang mudah dipahami: Dengan adanya animasi, visualisasi jadi lebih nyata serta lebih gampang dimengerti. Kartun bisa membagikan uraian yang lebih nyata serta membuat anak didik lebih gampang menguasai konsep- konsep abstrak ataupun proses- proses yang susah dimengerti
3. Kegiatan belajar mengajar yang menghibur: Kartun dapat menghasilkan atmosfer berlatih yang mengasyikkan. Dikala anak didik menikmati kegiatan belajar mengajar, mereka lebih bisa jadi ikut serta serta mempunyai dorongan yang lebih besar buat berlatih

4. Kartun pula dapat dipakai buat menghasilkan imitasi kehidupan jelas yang tidak bisa dijalani dengan cara langsung di dalam kategori. Dengan menggunakan kartun, anak didik bisa memperoleh pemahaman visual terhadap proses-proses yang berlangsung di dunia nyata
5. Menyediakan uraian yang Menolong anak didik dalam menguasai rancangan dengan cara mendalam merupakan salah satu khasiat dari pemakaian kartun. Dengan memakai kartun yang menarik, anak didik bisa dengan lebih bagus memandang serta menguasai ketergantungan antara konsep- konsep yang berlainan lewat data yang disuguhkan.

Animasi sebagai media pembelajaran bisa diakses oleh anak didik dengan bermacam tingkatan keahlian serta style berlatih. Kartun bisa dipakai selaku perlengkapan buat menyediakan kegiatan belajar mengajar inklusif yang melingkupi beraneka ragam anak didik.

Tetapi, berarti buat diketahui kalau literasi digital kartun pula bisa mempunyai sebagian akibat minus. Misalnya, ketergantungan pada kartun bisa jadi kurangi keahlian anak didik dalam mengerjakan data yang dihidangkan dalam wujud tekstual. Oleh sebab itu, berarti buat memakai kartun selaku aksesoris serta sokongan kegiatan belajar mengajar yang balance dengan sumber- sumber data yang lain, memperkaya pengalaman berlatih, mempermudah komunikasi ilham lingkungan.

4. Kesimpulan

Dari uraian di atas, bisa disimpulkan kalau literasi digital mengaitkan keahlian dalam aspek teknologi data serta komunikasi, keahlian berasumsi dengan cara kritis, keahlian buat bertugas bersama(kerja sama), serta pemahaman kepada keadaan sosial. Pemakaian kartun digital dalam pembelajaran menolong anak

didik dalam menguasai rancangan yang kompleks ataupun abstrak dengan metode visual serta interaktif. Memakai kartun literasi digital selaku perlengkapan pengajaran Bahasa Indonesia buat tingkatan bawah mempunyai kemampuan yang besar dalam tingkatan daya guna cara kegiatan belajar mengajar

Profit dari memakai literasi digital kartun selaku perlengkapan kegiatan belajar mengajar merupakan mempermudah uraian rancangan, tingkatan kesertaan anak didik, mendesak jalan keluar permasalahan, serta daya cipta. Pemakaian literasi digital kartun dalam kegiatan belajar mengajar bisa mempunyai akibat yang berarti

Sedangkan itu, terdapat sebagian dampak positif yang bisa jadi terjalin, semacam tingkatan kesertaan yang lebih besar, cerminan yang lebih nyata, pengalaman berlatih yang mengasyikkan, imitasi kehidupan jelas, keringanan dalam menguasai dengan cara mendalam, serta aksesibilitas yang lebih besar. Sedangkan itu, akibat jeleknya merupakan kalau ketergantungan pada kartun bisa kurangi keahlian anak didik dalam memasak data yang dihidangkan dalam wujud catatan.

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