

Upaya Pengembangan Minat Literasi dan Kemampuan Menghafal pada Anak Melalui Video Animasi di Teras Baca Sumberpasir Kabupaten Malang

Riris Dwi Puji Rahayu^{1✉}, Lala Mawarni Sutrisna², Ahmad Ahmad³

^{1,2,3}Departemen Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang
Email : Ririsrahayu363@gmail.com, lalamwrn@gmail.com, ahmad.fip@um.ac.id

Article history:

Received: 2022-10-04

Revised: 2022-10-26

Accepted: 2022-10-29

ABSTRAK

Minat literasi dan kemampuan menghafal anak merupakan sebuah potensi yang sangat dibutuhkan dan digali dengan lebih efektif. Upaya yang perlu dilakukan adalah dengan dapat mengkolaborasikan situasi dan kondisi di tengah revolusi 4.0. Seperti di Desa Sumberpasir, Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang yang memiliki Teras Baca sebagai sarana tambahan untuk anak-anak Desa Sumberpasir. Di teras baca Sumberpasir, memiliki program bimbingan belajar dengan peserta didik usia sekolah dasar berjumlah 30 peserta didik. Permasalahan utama ialah minat literasi pada anak-anak dirasa masih kurang cukup sehingga menjadi penghambat dalam kemampuan menghafal mereka. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif melalui pendekatan studi kasus. Terkait permasalahan di atas, solusi yang ditawarkan oleh penulis adalah video pembelajaran berbasis animasi yang dapat membantu upaya pengembangan minat literasi dan kemampuan menghafal anak-anak bimbingan belajar di teras baca sumberpasir. Hasil yang diperoleh yaitu (1) implikasi pemanfaatan media video animasi sebagai strategi pengembangan minat literasi dan kemampuan menghafal pada anak; (2) peran animasi dalam pembelajaran; dan (3) tingkat efektifitas pemanfaatan video animasi untuk mengembangkan minat literasi dan kemampuan menghafal pada anak desa sumberpasir. Video animasi ini memiliki beberapa konten yang mendukung upaya meningkatkan minat literasi dan kemampuan menghafal anak di Teras Baca Sumberpasir.

Kata Kunci: Literasi, Menghafal, Video Animasi

ABSTRACT

Literacy interest and ability to memorize children is a potential that is needed and explored more effectively. The effort that needs to be made is to be able to collaborate on situations and conditions during the 4.0 revolution. For example, in Sumberpasir Village, Pakis District, Malang Regency, which has a Reading Terrace as an additional facility for the children of Sumberpasir Village. The Sumberpasir reading terrace has a tutoring program with 30 elementary school-age students. The main problem is that literacy interest in children is still not enough, so it becomes an obstacle to their memorization ability. The method used in this research is descriptive qualitative research through a case study approach. Related to the above problems, the solution offered by the author is an animation-based learning video that can help efforts to develop literacy interests and memorization skills for children under tutoring at the sand source reading terrace. The results obtained are (1) the implications of using animated video media as a strategy for developing literacy interests and memorization skills in children; (2) the role of animation in learning; and (3) the level of effectiveness of using animated videos to develop literacy interest and memorization skills in the children of the Sumberpasir Village. This animated video has some content that supports efforts to increase literacy interest and children's memorization skills at the Sumberpasir Reading Terrace.

Keywords: Literacy, Memorizing, Video Animation



PENDAHULUAN

Di Indonesia, pendidikan terbagi menjadi 3 yaitu pendidikan formal, non formal, dan informal. Dalam berjalannya proses pendidikan tersebut, selalu terdapat pembelajaran yang mendukung jalannya suatu pendidikan supaya lebih lancar dan tepat. Pembelajaran itu sendiri merupakan proses dalam memberikan bimbingan maupun suatu pengarahan terhadap peserta didik untuk mendukung proses belajar mengajar pada dunia pendidikan. Dalam hal tersebut, pembelajaran dapat dilaksanakan dengan memiliki jalinan interaksi sesama dengan baik, interaksi yang dapat dilakukan pada aspek ini yaitu dengan interaksi edukatif yaitu interaksi yang dilakukan secara sadar yang bertujuan secara tertata dan juga jelas. Pembelajaran dengan pemanfaatan media video animasi ini mungkin sudah banyak juga dilakukan oleh banyak kalangan. Karena pada dasarnya dalam pemanfaatan media tersebut selalu didukung oleh berbagai macam bentuk-bentuk dan beberapa hal yang sangat menarik terkait desain maupun pula beberapa pendukung lainnya. Menurut (Saripudin, 2019) Pendidikan pada anak, atau biasa disebutkan pedagogi adalah pendidikan yang memiliki atau sebuah strategi dari seorang pendidik dalam mengajarkan dan memberikan sebuah ilmu kepada peserta didiknya. strategi pembelajaran yang dimaksudkan kali ini mengarah pada gaya atau bagaimana cara pendidik dalam memberikan materi pembelajarannya. Pada pedagogi ini, biasanya memiliki pengertian yang cukup luas bahkan dalam aspek pengajarannya pun terkadang akan merujuk pada penggunaan-penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Pada pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, juga memiliki peranan-peranan yang sangat inspiratif dan inovatif maka akan terjadi beberapa suatu hal yang dimungkinkan akan mempengaruhi proses jalannya pembelajaran. Pembelajaran yang terjadi dikaitkan sesuai dengan apa yang dibutuhkan baik dalam artian materi, implementasi, evaluasi, hingga macam-macam hal yang dapat dilakukan untuk menggambarkan suatu pembelajaran tersebut. Tidak dapat dipungkiri bahwa manfaat pembelajaran memberikan efektifitas dalam proses jalannya suatu pendidikan. Sebagaimana pendidikan terbagi menjadi beberapa yaitu pendidikan formal, nonformal, dan juga informal. Beberapa hal yang dapat kita pelajari yaitu penjelasan singkat mengenai macam-macam pendidikan tersebut sebelum menerapkan suatu media pembelajaran yaitu antara lain, pendidikan formal adalah pendidikan yang berada di sekolah tertata secara teratur, sistematis, bertingkat atau berjenjang dan dengan mengikuti prosedur-prosedur yang telah ditetapkan sebelumnya oleh lembaga yang menangani bidang tersebut. Kemudian pendidikan nonformal adalah pendidikan yang berada diluar jalur formal dapat dilaksanakan secara terstruktur dan juga berjenjang sesuai dengan ketentuan-ketentuan pada pendidikan nonformal itu sendiri. Hasil dari pendidikan nonformal itu sendiri dapat setara dengan pendidikan formal dengan melalui sebuah penilaian terlebih dahulu oleh lembaga yang telah dipilih pemerintah atau pemerintah daerah dengan tetap mengacu pada standar nasional dalam pendidikan. Selanjutnya pada pendidikan informal dapat dikatakan sebuah pendidikan keluarga dan lingkungan yang berbentuk pada kegiatan belajar mandiri. Dalam pendidikan informal ini, banyak sekali nilai pembelajaran yang diambil namun juga tidak sedikit yang kurang menyadari pendidikan yang didapatkan dalam pendidikan informal tersebut. Terkait dengan macam-macam jenis dari pendidikan, masing-masing memiliki model dan strategi pembelajaran yang berbeda dan memiliki keunikan yang beragam. Pada konteks ini, ditujukan kepada pendidikan nonformal yaitu merujuk pada program pendidikan anak. Sebagaimana pendidikan pada anak terutama usia dini hingga sekolah dasar ini sering terjadi kendala dengan sikap anak-anak yang sulit untuk dibiasakan dalam menulis maupun membaca hingga dalam menghafal suatu materi pembelajaran. Sehingga, tanpa adanya media pembelajaran, tidak akan terjadi suatu sistem pembelajaran yang menarik dan juga jalannya proses tersebut tidak efektif dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari hasil belajarnya (Anshor dkk, 2015).

Pada saat ini, minat literasi pada anak-anak dirasa masih kurang cukup untuk dapat diterapkan. Sebagaimana anak-anak memiliki minat-minat yang berbeda pada setiap kategorinya. Sebelum mengenal lebih jauh, arti dari literasi yaitu sebuah penjelasan atau istilah umum terkait keterampilan setiap individu dalam membaca, berhitung, menulis, hingga memecahkan masalah yang terjadi pada dirinya sendiri. Literasi ini memiliki fondasi yang utama yaitu dengan kemampuan berbahasa yang lebih dahulu harus diutamakan. Karena tanpa adanya bahasa yang memadai, seseorang akan mengalami kesulitan dalam menerapkan literasi tersebut. Pada anak-anak, sebuah literasi berperan sangat penting untuk menunjang kebiasaan tingkah laku yang baik dan kebiasaan yang produktif demi membawa dampak positif pada anak tersebut. Literasi sendiri memiliki perananan yang cukup signifikan. Maka demi mendukung dan mengembangkan minat literasi kepada anak usia dini diberikan sebuah tips yang mudah untuk dapat diterapkan kepada anak usia dini

maupun umum dan didukung dengan pembuatan video animasi yang menarik sehingga anak-anak dapat memahaminya dengan baik.

Layanan pendidikan untuk anak-anak sebagai sarana tambahan belajar di luar pendidikan formal saat ini cukup efektif untuk diaplikasikan. Tidak terkecuali di Desa Sumberpasir, Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang yang memiliki Teras Baca sebagai sarana tambahan untuk anak-anak desa sumberpasir. Teras baca ini didirikan oleh warga Desa Sumberpasir yang terletak di Dusun Krajan. Pemanfaatan lokasi teras rumah yang direnovasi sedemikian rupa sehingga layak dijadikan sebagai sarana belajar adalah karena adanya gotong royong yang baik oleh warga dusun krajan ini. Pengelolaan teras baca ini dilaksanakan oleh pemuda-pemudi desa sumberpasir. Program-program yang dimiliki teras baca ini diantaranya yaitu bimbingan belajar, pengelolaan buku dan fasilitas baca lainnya, ghatring/study banding hingga bakti sosial. Hal unik dan kreatif yang ada di teras baca sumberpasir ini salah satunya pada proses belajar mengajarnya, pendidik bimbingan belajar memiliki strategi dengan memanfaatkan video animasi sebagai media belajar, terutama pada menumbuhkan minat literasi dan kemampuan menghafal pada anak di Desa Sumberpasir. Tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan implikasi pengembangan minat literasi dan kemampuan menghafal pada anak melalui pemanfaatan media video animasi dalam perspektif pendidikan non formal, mendeskripsikan peran animasi dalam pembelajaran, dan mendeskripsikan tingkat efektifitas pemanfaatan video animasi dalam mengembangkan minat literasi dan kemampuan menghafal pada anak di Desa Sumberpasir.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan problematika yang diangkat, penelitian ini termasuk penelitian kualitatif. Adapun yang dimaksud dengan penelitian kualitatif yaitu penelitian untuk memahami terkait yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan tatanan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah Komariah (2014). Arikunto (2010) dalam Berutu, Elly dkk (2018) juga menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berpusat pada permasalahan di lingkungan sekitar lalu hasil penelitian dipaparkan sesuai dengan keadaan di lapangan. Selanjutnya, penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus. Alasan peneliti menggunakan penelitian kualitatif dan pendekatan studi kasus karena dalam proses penggalan data dalam pengembangan minat literasi dan kemampuan menghafal pada anak melalui video animasi di teras baca Sumberpasir, Kabupaten Malang adalah pendekatan dengan *stakeholder* yang terkait akan lebih memudahkan peneliti dalam memperoleh data dari lapangan tanpa adanya unsur keterlibatan yang bersifat memaksa dan dapat dipastikan bahwa data yang diperoleh adalah data yang valid.

Lokasi penelitian ini yaitu di teras baca sumberpasir, terletak di dusun krajan, desa sumberpasir, kecamatan pakis, kabupaten malang. Desa sumberpasir termasuk di Kecamatan Pakis yang terletak di Kabupaten Malang. Kecamatan Pakis terdiri dari 15 desa, 56 dusun, 143 RW dan 802 RT. Desa Sumberpasir merupakan salah satu desa yang berada pada Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang. Desa ini terkenal dengan tempat persawahan yang sangat luas dan hampir di semua wilayah Sumberpasir terdapat persawahan. Berdasarkan cerita masyarakat pada zaman dahulu nama Desa Sumberpasir berasal dari kondisi lahan desa yang sepanjang sungainya banyak mengandung pasir, sehingga menjadi tempat sumber penghasilan masyarakat dengan cara menggali pasir. Warga desa sumberpasir memiliki karakteristik yang berbeda, oleh sebab itu perlu adanya pendampingan sejak dini terkhusus anak-anak sumberpasir hingga dapat berkembang dan tumbuh dengan baik sesuai berjalannya waktu. Kehadiran peneliti di lokasi penelitian memiliki peran yang sangat penting karena peneliti berperan sebagai *reviewer* yang juga dapat memilah data yang akan didapatkan sebagai dasar atau pedoman penulisan. Subjek penelitian ini yaitu pendidik bimbingan belajar sumberpasir dan anak-anak sebagai peserta didik. Subjek tersebut memiliki peranan terpenting dalam pelaksanaan bimbingan belajar oleh karena tersebut, pendidik dan peserta didik di teras baca menjadi subjek utama dalam penelitian ini. Tahap pengecekan keabsahan data pada penelitian ini, menggunakan triangulasi sumber sebagaimana hasil dari penelitian didapat dari narasumber atau informan secara langsung. Kemudian, data yang didapat selanjutnya diproses dalam bentuk deskripsi dan mengerucutkan hingga spesifik. Berikut tahapan dan waktu pelaksanaan penelitian:



Tabel 1 Tahapan Pelaksanaan Penelitian

No.	Tahapan	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Tahap persiapan	Juni 2022	1. Observasi awal ke teras baca sumberpasir 2. Menyusun term of reference (TOR)
2.	Tahap pelaksanaan	Juli 2022	1. Melakukan wawancara dengan informan 2. Melakukan tahap observasi dengan mengamati proses pembelajaran.
3.	Tahap penyusunan laporan	Juli 2022	1. Menyusun hasil penelitian ke dalam bentuk artikel

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Implikasi Pemanfaatan Media Video Animasi sebagai Strategi Pengembangan Minat Literasi dan Kemampuan Menghafal pada Anak

Tidak dipungkiri bahwa di masa sekarang dengan revolusi industri 4.0 yang merupakan masa dimana perkembangan teknologi yang semakin pesat. Dengan banyaknya di masa sekarang yang menggunakan media sosial sebagai penggunaan sehari-hari, diharapkan dalam proses maupun pasca publikasi pengembangan media ini memberikan banyak ruang untuk mempermudah tersampainya informasi tersebut kepada sasaran. Sasaran ini diharapkan juga dapat mengembangkan atau mengimplementasikan informasi yang diberikan dengan bahasan pengembangan minat literasi dan kemampuan menghafal pada anak melalui pemanfaatan media video animasi yang dapat diakses diberbagai media teknologi (Hendriyani dkk, 2018). Seperti dalam pengembangan teknologi atau media yang telah dapat di ambil atau dipilih sebagai media pengembangan yang tepat kepada sasaran, diharapkan dapat memberikan dampak yang baik dengan mengacu pada bahasan materi yang tepat.

Nilai-nilai implikasi dalam pengembangan minat literasi dan kemampuan menghafal pada anak melalui pemanfaatan media video animasi terhadap pembelajaran pendidikan luar sekolah tergantung dari apa yang dapat dilakukan dalam hal-hal positif dan juga respon dari sasaran yang dirasa baik dan juga benar. Sebagaimana pendidikan luar sekolah ini menyimpan beberapa hal yang dapat dipelajari secara luas, dengan mengacu pada standar capaian pendidikan luar sekolah yang tepat. Sebagaimana kita dapat mengetahui bahwa pendidikan luar sekolah memiliki program-program pendidikan yang beragam (Sudarsana, 2015). Dalam pengembangan minat literasi dan kemampuan menghafal pada anak melalui pemanfaatan media video animasi ini dapat juga diterapkan atau diimplementasikan kepada peserta didik dalam program pendidikan luar sekolah tersebut, namun dengan mempertimbangkan keragaman karakter juga sikap dan sifat tersendiri dari peserta didik dalam beberapa program ini yang notabennya memanglah sebagian besar berbeda-beda usia diharapkan dapat memberikan suatu ruang dan respon yang baik dari peserta didik. Karena dengan adanya. Namun, tidak menutup kemungkinan jika pengembangan minat literasi dan kemampuan menghafal pada anak melalui pemanfaatan media video animasi ini juga dapat diimplementasikan kepada peserta didik di bimbingan belajar teras baca Sumberpasir yang juga masih tergolong anak-anak. Selanjutnya pada progam pendidikan luar sekolah yaitu pendidikan anak usia dini ini, dirasa cukup efektif dalam mengimplementasikan pengembangan minat literasi dan kemampuan menghafal pada anak melalui pemanfaatan media video animasi. Dimana peserta didik dalam pendidikan anak ini adalah anak-anak yang sebagian besar menyukai gambar-gambar hidup dan bergerak seperti kartun, animasi, dan karya-karya lainnya yang bersifat menggemaskan dan menarik perhatian peserta didik ini (Huliyah, 2013). Dengan mengenalkan beberapa hasil dari video animasi tersebut, seorang anak dari peserta didik pendidikan anak usia sekolah, diharapkan dapat membangun semangat peserta didik untuk dapat menarik perhatian mereka dan memahami isi dari video animasi yang dikenalkan. Tentu saja banyak hal-hal yang memicu seseorang sulit untuk dapat

menerapkan literasi dan menghafal sesuatu dengan baik. Namun, tidak dapat diungkiri bahwa semua hal-hal yang menjadi kesulitan tersebut dapat juga dirubah sesuai dengan niat pribadi seseorang itu sendiri. Namun, untuk dapat mengembangkan minat literasi dan kemampuan menghafal pada anak melalui pemanfaatan media video animasi ini juga perlu adanya bimbingan dan pantauan dari orang-orang yang lebih mengerti atau yang lebih dewasa supaya tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.

Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk memulai mengimplementasikan minat literasi dan kemampuan menghafal pada anak melalui pemanfaatan media video animasi ini yaitu dengan beberapa cara berikut yang pertama, pastikan peserta didik atau sasaran memiliki alat teknologi seperti handphone, ipad, laptop atau lainnya yang memadai. Yang kedua, pastikan alat teknologi tersebut memiliki akses internet supaya dapat mengakses video animasi dengan mudah dan tidak mengalami kesulitan. Yang ketiga, pastikan peserta didik tetap dalam pantauan supaya lebih mudah mengontrol jalannya suatu pengarahan dari proses pengembangan tersebut. Yang keempat, lakukan pengarahan kepada sasaran untuk teknis yang tepat. Dan yang kelima, jangan lupa tetap melakukan evaluasi pada setiap perkembangan sasaran saat menerapkan pengembangan. Dalam proses implementasi, beberapa cara sederhana yang dapat dilakukan untuk mengembangkan Minat Literasi dan Kemampuan Menghafal Pada Anak ini dapat diterapkan dalam sela-sela proses pembelajaran anak, namun tetap tidak mengganggu proses belajar mengajar yang menjadi prioritas sasaran.

Adapun Fitur atau isi video animasi sebagai berikut:

Produk video animasi ini memiliki beberapa fitur yang dapat diakses oleh sasaran. Berikut beberapa tampilan fitur produk video animasi dengan judul Pengembangan Minat Literasi dan Kemampuan Menghafal pada Anak:



Gambar 1. mengemukakan judul dari video animasi yang akan disampaikan



Gambar 2. Selanjutnya pemaparan isi materi dengan animasi



Gambar 3. Dalam penyampaian video, juga disisipi kata-kata motivasi yang bersifat membangun untuk saran dapat menjadi lebih baik lagi



Isi dari video animasi ini diantaranya adalah pada tema pertama adalah beberapa cara untuk pengembangan minat literasi pada anak. Yaitu yang pertama, tumbuhkan motivasi pada anak mengenai manfaat literasi, kemudian pilihlah tema yang diminati anak sebagai pemantik, selanjutnya ajarkan membagi waktu yang ideal kepada anak dan yang terakhir tumbuhkan rasa ingin tahu pada anak dan jangan lupa lakukan evaluasi. Selanjutnya pada tema yang kedua, membahas mengenai meningkatkan kemampuan menghafal, sebagaimana menghafal adalah mengingat suatu konteks kedalam memori atau ingatan seseorang. Berikut adalah beberapa tips meningkatkan hafalan pada anak, yang pertama dengan metode mnemonics caranya yaitu dilakukan dengan mengambil huruf pertama pada setiap kata dalam frasa yang diinginkan untuk dihafalkan. Contohnya seperti burung terbang, cicak merayap. Kita ambil huruf pertamanya yaitu menjadi b & c. kemudian menggunakan metode chunking dapat dilakukan dengan mengelompokkan seperti nomor telepon 086756746942 menjadi 086-756-746-942. Dengan hal itu diharapkan dapat mempermudah anak dalam proses menghafal dan yang terakhir adalah dengan menggunakan metode SQ3R yang dapat dilakukan dengan 5 langkah didalamnya seperti survey (pendahuluan), question (bertanya), read (membaca), recite (mengutarakan kembali) dan review (meninjau ulang). Selanjutnya, yaitu pemaparan tujuan dari pembuatan video animasi yaitu memudahkan banyak orang mendapat informasi terkait minat literasi dan menghafal pada anak serta memberikan solusi sederhana kepada pendidik, orang tua, dan anak untuk mengatasi permasalahan di bidang tersebut.

Langkah-Langkah Mengoperasikan Produk

Pengoperasian produk berupa video animasi dengan tema bahasan pengembangan minat literasi dan kemampuan menghafal pada anak ini dapat dilakukan dengan beberapa langkah cara yaitu video animasi ini dapat ditonton atau dilihat melalui google drive yang telah di upload oleh pembuat video, video yang telah diupload tersebut dapat dibagikan dengan berbagi link untuk dapat diakses oleh umum. Manfaat dari penggunaan google drive ini antara lain adalah apabila kita sudah mengakses video atau file dari drive maka akan ada riwayat setelah menontonnya dan akan lebih mudah apabila ingin menontonnya kembali, kemudian layanan dari google drive ini akan juga tersinkronisasi dengan layanan google lainnya seperti Hangouts, Hangouts, google photos, dan lain sebagainya (Putra, 2013). Fungsi dan manfaat dari google drive ini akan mempermudah suatu pekerjaan seseorang. Selanjutnya, dalam pengoperasian produk ini dapat dibagikan melalui broadcast publikasi melalui aplikasi whatsapp yang juga tidak menutup kemungkinan untuk video animasi tersebut tersebar dengan cepat. Dan juga dalam penggunaannya, untuk mengoperasikan produk video animasi ini dapat diakses dengan berbagai media-media yang mudah dijangkau, seperti youtube, Instagram, twitter dan lain sebagainya.

Berikut beberapa langkah untuk mengoperasikan produk video animasi dengan tema bahasan pengembangan minat literasi dan kemampuan menghafal pada anak apabila prosesnya dilakukan dengan banyak orang:

1. Pastikan jumlah audience tidak terlalu banyak supaya sasaran lebih mudah untuk memahami isi dari video animasi yang akan ditampilkan
2. Pastikan tetap ada orang yang lebih dewasa untuk dapat memantau jalannya suatu proses pengoperasian produk tersebut
3. Membuat audience tetap fokus dalam melihat tayangan produk dengan menjaga situasi dan kondisi dalam ruangan atau lingkungan saat pemutaran video dilakukan
4. Memberikan tempat yang nyaman
5. Memulai memutar video secara full
6. Setelah diputar, tanyakan kepada sasaran mengenai hal apa saja yang didapat saat menonton video animasi tersebut
7. Kembali putar video animasi dan menjelaskan beberapa hal yang dirasa belum dimengerti oleh sasaran
8. Kemudian, mulai mengaplikasikannya pada kegiatan belajar mengajar apabila sudah merasa tepat
9. Selalu lakukan evaluasi pada setiap tahap perkembangannya

Kemudian apabila menonton video animasi dengan tema bahasan pengembangan minat literasi dan kemampuan menghafal pada anak dengan cara individu entah menggunakan smartphone maupun laptop dapat dengan cara:

1. Pastikan smartphone dan laptop memiliki akses internet yang memadai, apabila dirasa kurang memadai saat melakukan streaming menonton video di media sosial dapat disarankan dengan mendownload video tersebut terlebih dahulu supaya dapat dilihat walaupun sedang offline

2. Posisikan diri sasaran untuk dapat mengakses video dengan nyaman
3. Pastikan tetap ada yang memantau apabila hal ini dilakukan oleh anak-anak yang sekiranya masih dibawah umur
4. Tanyakan kembali apa yang didapat saat melihat video animasi tersebut
5. Mulai mengaplikasikannya pada kegiatan belajar mengajar apabila sudah merasa tepat
6. Selalu lakukan evaluasi pada setiap tahap perkembangannya

B. Peran Animasi dalam Pembelajaran

Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan fungsi animasi terus mengalami peningkatan dalam bidang-bidang tertentu. Seperti halnya di bidang pendidikan, saat ini peranan fungsi dari animasi dalam pembelajaran memiliki dua fungsi utama yaitu yang pertama adalah sebagai media untuk menarik suatu perhatian peserta didik dalam penyampaian motivasi belajar. Sebagaimana animasi merupakan gambar-gambar yang memiliki bentuk beragam dan didesain sesuai dengan sasarannya (Utami, 2011). Dengan hal tersebut, perhatian peserta didik untuk mau belajar lebih bersemangat akan menjadi suatu patokan keberhasilan tersendiri apalagi dengan animasi ini dalam pembelajaran diharapkan menjadi hal yang ditunggu-tunggu oleh peserta didik atau sasaran. Yang kedua, yaitu berfungsi untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik terkait suatu materi khusus yang diaplikasikan dalam bentuk animasi. Pada produk kali ini, animasi tersebut di aplikasikan dalam bentuk video, sebagaimana kita tahu bahwa video ini membuat animasi menjadi gambar bergerak dan memiliki audio yang mendukung untuk menjelaskan suatu pemahaman materi. Dengan bentuk sedemikian rupa yang bertujuan untuk dapat dinikmati oleh sasaran, di package dengan menarik supaya tidak terkesan membosankan saat di tonton. Oleh sebab itu, tidak dipungkiri bahwa peran animasi dalam pembelajaran masa kini memiliki pengaruh yang cukup penting demi mengembangkan semangat belajar pada anak.



Gambar 4. Proses penyampaian materi kepada siswa putra di bimbingan belajar teras baca sumberpasir melalui video animasi



Gambar 5. Proses penyampaian materi kepada siswa putri di bimbingan belajar teras baca sumberpasir melalui video animasi

Adapun kelebihan dan juga kekurangan dalam produk ini:

Kelebihan yang dapat kita lihat dalam pemanfaatan media video animasi dengan tema bahasan pengembangan minat literasi dan kemampuan menghafal pada anak ini antara lain yaitu:



1. Penyampaian sebuah informasi terkait meningkatkan minat literasi dan kemampuan menghafal pada anak ini akan semakin lebih cepat terbesar karena memanfaatkan teknologi yang telah berkembang pada saat ini
2. Dengan adanya suatu gambar bergerak, audio, dan sebuah packaging video yang dirasa menarik ini akan lebih mudah membuat sasaran tertarik untuk melihat dan menerapkannya
3. Keefektifan yang dirasa cukup tinggi karena tidak memakan banyak waktu dan ruang ini memudahkan orang tua maupun pendidik untuk menyampaikan sebuah informasi terkait di bidang tersebut
4. Dengan adanya gambar-gambar yang beragam, akan memberikan dampak imajinasi kreatif pada sasaran sehingga dapat memahami isi materi video tersebut dengan lebih mudah

Kemudian ada pula kekurangan dari video animasi ini yang menjadikan sebuah tantangan tersendiri bagi orang-orang yang terlibat dalam proses pengembangan media, yaitu:

1. Karena publikasi video animasi ini sebagian besar membutuhkan akses internet, dirasa akan sulit diakses oleh sasaran yang berada di wilayah yang kesulitan mendapat jaringan internet
2. Dalam proses pembuatan video animasi ini, dirasa waktu pembuatan dan juga media pendukungnya dapat dikatakan lumayan lama dan juga sulit. Karena dalam proses pembuatan ini tingkat kesesuaian materi dengan gambar animasinya juga harus diperhatikan hingga tahap editing baik dari segi kualitas video, gambar, audio dan juga memastikan materi yang disampaikan sudah benar
3. Dalam proses pengoperasiannya, juga membutuhkan alat-alat penunjang seperti smartphone, pc, maupun laptop yang memadai. Hal ini juga dapat menjadi suatu permasalahan apabila belum memiliki alat penunjang tersebut.

C. Tingkat efektifitas Pemanfaatan Video Animasi Untuk Mengembangkan Minat Literasi Dan Kemampuan Menghafal Pada Anak desa sumberpasir

Seperti yang sudah dijelaskan pada awal artikel, dalam mengembangkan minat literasi dan kemampuan menghafal pada anak ini akan membawa pengaruh besar terhadap masa depan generasi bangsa yang dapat kita ketahui bahwa menurut (Trisnawati, 2018) Literasi dianggap sebagai modal utama bagi peserta maupun generasi muda dalam belajar dan menghadapi tantangan-tantangan masa depan. Oleh karena hal tersebut, dengan adanya video animasi yang mengangkat tema permasalahan literasi diharapkan dapat membawa dampak positif kepada sasaran maupun umum. Literasi sendiri terbagi menjadi tiga jenis yaitu yang pertama adalah literasi sekolah, dimana literasi ini memiliki tujuan bahwa peserta didik dituntut untuk dapat memahami ilmu pengetahuan di sekolah baik dengan membaca, menulis hingga berkaitan dengan angka. Selanjutnya literasi lingkungan, yaitu dengan menerapkan pengetahuan terbaiknya pada lingkungan hidup. Dengan memperhatikan norma, tingkah laku, adat dan istiadat ini berkaitan erat dengan pengaruh literasi. Dan yang ketiga adalah literasi numerasi dimana literasi ini mencakup simbol-simbol terkait matematika, dan menganalisis informasi dengan bentuk bagan, grafik maupun tabel. Oleh Karena hal tersebut, banyaknya literasi yang perlu diimplementasikan, tidak sedikit orang mengalami kesulitan dalam membangun sebuah minat literasi. Dengan merangkum beberapa tips terkait menumbuhkan minat literasi dengan video animasi, diharapkan sasaran dapat memahami dan dapat menerapkannya dengan mudah.

Selanjutnya pada tingkat kemampuan menghafal pada anak, menghafal merupakan suatu hal memahami konteks sesuatu dengan mengandalkan ingatan. Sebagaimana menghafal pada anak-anak sering terjadi permasalahan, karena anak cenderung lebih menyukai suatu hal yang bersifat merujuk pada fakta. Dan anak biasanya memiliki daya ingat yang kuat apabila ia tertarik dengan hal tersebut. Seperti anak-anak dapat menghafal nama pada karakter kartun di televisi. Dengan mempertimbangkan hal tersebut, penyampaian informasi dengan video animasi ini dapat dikatakan dapat menjadi suatu bentuk solusi kepada orang yang memiliki permasalahan pada bidang tersebut. Dengan merangkum materi tips untuk menghafalkan Sesuatu dengan cara sederhana ini, sasaran dapat menemukan atau memilih beberapa cara atau tips yang tepat untuk diterapkan. Di teras baca sumberpasir, penggunaan video animasi ini sudah berjalan dari tahun ke tahun secara efektif, selektif dan kompetitif. Hasil yang dapat dilihat dari keefektifan video animasi ini adalah dari hasil belajar siswa bimbingan belajar yang mampu menghafal dengan baik dan juga minat literasi menjadi lebih tinggi. Fungsi teras baca itu sendiri juga adalah dapat merubah pola atau kebiasaan anak-anak sumberpasir dari yang awalnya hanya bermain, menjadi lebih produktif. Salah satunya prospek yang dihasilkan dari penggunaan video literasi ini adalah dapat memunculkan daya tarik belajar siswa

sehingga siswa lebih bersemangat tanpa adanya paksaan. Nilai-nilai yang dapat diterapkan adalah dengan berkembangnya teknologi, dimanapun tempatnya harus dapat improvisasi diri untuk mampu bersaing di dunia pendidikan baik formal, informal, maupun non formal.

SIMPULAN

Teras Baca Sumberpasir merupakan sebuah layanan pendidikan anak-anak yang cukup efektif untuk diaplikasikan sebagai sarana tambahan belajar di luar pendidikan formal saat ini. Salah satu strategi proses pembelajarannya yaitu dengan memanfaatkan video animasi sebagai media belajar terutama dalam menumbuhkan minat literasi dan kemampuan menghafal pada anak di Desa Sumberpasir. Nilai-nilai implikasi dalam pengembangan minat literasi dan kemampuan menghafal pada anak melalui pemanfaatan media video animasi terhadap pembelajaran pendidikan luar sekolah tergantung dari apa yang dapat dilakukan dalam hal-hal positif dan juga respon dari sasaran yang dirasa baik dan juga benar. Dengan mengenalkan beberapa hasil dari video animasi tersebut, seorang anak dapat tertarik sehingga termotivasi dan semangat untuk memahami isi dari video animasi yang dikenalkan. Proses implementasi untuk mengembangkan minat literasi dan kemampuan menghafal pada anak ini diterapkan dalam sela-sela proses pembelajaran anak, namun tetap tidak mengganggu proses belajar mengajar yang menjadi prioritas sasaran. Adapun fitur atau isi video animasi ini diantaranya motivasi, tips dan trik, isi utama serta informasi tambahan. Media video animasi ini memiliki dua peran atau fungsi utama yakni sebagai media untuk menarik suatu perhatian peserta didik dalam penyampaian motivasi belajar dan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik terkait suatu materi khusus yang diaplikasikan dalam bentuk animasi. Keefektifan video animasi ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik bimbingan belajar yang mampu menghafal dengan baik dan minat literasi menjadi lebih tinggi. Selain itu, dengan adanya media video animasi ini juga dapat merubah pola kebiasaan anak-anak Sumberpasir menjadi lebih produktif. Adapun rospek yang dihasilkan dari penggunaan video literasi ini yaitu dapat memunculkan daya tarik belajar peserta didik sehingga lebih bersemangat tanpa adanya paksaan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kami tujukan kepada pihak-pihak yang telah mendukung proses dari pembuatan artikel ini terutama pihak Teras Baca Sumberpasir yang telah bersedia memberikan informasi yang kami butuhkan dengan sangat ramah, dosen yang telah bersedia membimbing kami dalam penyusunan artikel yang baik dan benar, dan seluruh penulis yang dapat bekerjasama dengan baik hingga terselesaikannya penyusunan artikel penelitian ini.

REFERENSI

- Anshor, S., Sugiyanta, I. G., & Utami, R. K. S. (2015). Penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap aktivitas dan hasil belajar geografi. *JPG (Jurnal Penelitian Geografi)*, 3(7).
- Hendriyani, Y., Delianti, V. I., & Mursyida, L. (2018). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 11(2), 85-88.
- Huliyah, M. (2016). Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Guru Raudlatul Athfal*, 1(1), 60-71.
- Putra, I.E. (2013). Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif. *Jurnal Teknoif*, 1(2), 20-25.
- Saripudin, A. (2019). Kompetensi Guru Pendamping Paud Dalam Memenuhi Standar Layanan Paud Non Formal di Kabupaten Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 63-76.
- Sudarsana, I. K. (2015). Peningkatan mutu pendidikan luar sekolah dalam upaya pembangunan sumber daya manusia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 1(01), 1-14.
- Trisnawati, H.A. (2018). Pelaksanaan Kegiatan Literasi Dalam Pembentukan Karakter Siswa” (Skripsi). Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Uin Syarif Hidayatullah.
- Utami, D. (2011-05-07). Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44-51.