

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan mengintegrasikan variasi visual melalui penggunaan animasi 2 dimensi. Tujuan utama penelitian adalah menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk siswa di SD Negeri 2 Pancurendang. Dengan menerapkan metode kuantitatif, penelitian ini mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Metode penelitian dimulai dengan tahap pra-produksi, yang melibatkan pembuatan ide cerita dan story board. Selanjutnya, tahap produksi mencakup desain, pengumpulan materi, animasi, perekaman suara, dan tahap pascaproduksi, termasuk rendering, penyusunan hasil video, distribusi, dan evaluasi. Hasil penelitian ini berupa video animasi 2 dimensi dengan durasi 6 menit 45 detik, khususnya dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Uji kelayakan video animasi 2 dimensi di SD Negeri 02 Pancurendang melibatkan penilaian dari Ahli Media dan Ahli Materi. Hasil menunjukkan presentase rata-rata jawaban Ahli Media sebesar 88,63% dengan kategori "Sangat Layak," sementara Ahli Materi memberikan presentase rata-rata sebesar 89,3% dengan kategori "Sangat Layak." Evaluasi pretest dan posttest terhadap siswa SD Negeri 2 Pancurendang menunjukkan peningkatan signifikan, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 83,3 dan posttest sebesar 90,3. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video animasi 2 dimensi efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa di SD Negeri 2 Pancurendang.

Kata kunci: Video, animasi 2 dimensi, motivasi, pembelajaran membaca, pendidikan.

ABSTRACT

This research aims to improve the learning process by integrating visual variations through the use of 2-dimensional animation. The main aim of the research is to create a more interesting and interactive learning experience for students at SD Negeri 2 Pancurendang. By applying quantitative methods, this research collects data through observation, interviews, questionnaires and documentation. The research method begins with the pre-production stage, which involves creating story ideas and story boards. Next, the production stage includes design, material collection, animation, sound recording, and the post-production stage, including rendering, compiling the resulting video, distribution, and evaluation. The results of this research are in the form of a 2-dimensional animated video with a duration of 6 minutes 45 seconds, specifically designed to improve students' reading skills. The feasibility test for 2-dimensional animated videos at SD Negeri 02 Pancurendang involved assessments from Media Experts and Material Experts. The results show that the average percentage of Media Expert answers was 88.63% in the "Very Eligible" category, while Material Experts gave an average percentage of 89.3% in the "Very Eligible" category. The pretest and posttest evaluation of students at SD Negeri 2 Pancurendang showed a significant increase, with an average pretest score of 83.3 and posttest of 90.3. Thus, it can be concluded that 2-dimensional animated videos are effective in improving students' reading skills at SD Negeri 2 Pancurendang.

Keywords: Video, 2-dimensional animation, motivation, learning to read, education.