ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i2.5099

PENGARUH *STOP MOPTION GRAPHIC* BERBASIS APLIKASI INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1

The Influence of Stop Motion Graphics Based on Interactive Applications on Early Reading Skills of Grade 1 Students

Dina Ayu Rahmawati & Bahauddin Azmy
Universitas PGRI Adibuana Surabaya
dinaayu780@gmail.com; bahauddin@unipasby.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Feb 1, 2025	Feb 15, 2025	Feb 27, 2025	Mar 4, 2025

Abstract

This research investigates the impact of utilizing stop motion graphic learning media integrated with interactive applications on the early reading skills of first-grade students at SDN Banjarsugihan 1/116 Surabaya. Designed to foster a more engaging, enjoyable, and interactive learning environment, this media aims to enhance students' comprehension of reading materials. The study primarily examines how this learning approach aids in letter recognition, vowel and consonant differentiation, and syllable blending into meaningful words. Employing a quantitative research approach, this study adopts an experimental method with a pre-experimental design, specifically a one-group pretest-posttest design. Students' reading abilities were assessed before (pretest) and after (posttest) exposure to the stop motion graphic learning media. The findings indicate a significant improvement in early reading skills, as reflected in the increase of the average pretest score from 56.76 to 84.41, marking an average gain of

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

27.65 points. Hypothesis testing further confirms the effectiveness of this learning media, with a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000. Overall, the study concludes that stop motion graphic learning media integrated with interactive applications positively influences the early reading skills of first-grade students at SDN Banjarsugihan 1/116 Surabaya in the 2024/2025 academic year.

Keywords: Stop Motion Graphic, Learning Media, Interactive Application, Early Reading, First-Grade Students

Abstrak: Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran stop motion graphic yang terintegrasi dengan aplikasi interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I di SDN Banjarsugihan 1/116 Surabaya. Media pembelajaran ini dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bacaan. Fokus utama penelitian ini adalah meneliti bagaimana pendekatan pembelajaran ini membantu dalam mengenali huruf, membedakan vokal dan konsonan, serta menggabungkan suku kata menjadi kata yang bermakna. Dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, studi ini menerapkan metode eksperimen dengan desain pra-eksperimental, khususnya desain satu kelompok pretest-posttest. Kemampuan membaca siswa diukur sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penggunaan media pembelajaran stop motion graphic. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca permulaan siswa, yang tercermin dari kenaikan skor rata-rata pretest dari 56,76 menjadi 84,41, dengan peningkatan rata-rata sebesar 27,65 poin. Pengujian hipotesis lebih lanjut mengonfirmasi efektivitas media pembelajaran ini, dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran stop motion graphic yang terintegrasi dengan aplikasi interaktif berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I di SDN Banjarsugihan 1/116 Surabaya pada tahun ajaran 2024/2025.

Kata Kunci: Stop Motion Graphic, Media Pembelajaran, Aplikasi Interaktif, Membaca Permulaan, Siswa Kelas I

PENDAHULUAN

Bahasa menjadi alat komunikasi utama dalam proses penyampaian pikiran serta berinteraksi dalam kehidupan bermasyarakat (Mailani et al., 2022). Kemampuan berbahasa berkaitan erat dengan keterampilan membaca, yang menjadi dasar dalam proses belajar anak sejak dini (Victory & Suryaningrum, 2022).Namun, mengacu pada "*World's Most Literate Nations Ranked"* oleh "Central Connecticut State University", dari 61 negara yang diambil sebagai sampel, Indonesia berada diposisi 61, hal ini memperlihatkan kepada kita semua bahwasanya masih rendahnya minat baca masyarakat (Anisa et al., 2021). Penyebab utama literasi yang masih rendah yaitu kurangnya pembiasaan membaca sejak dini, yang berdampak pada kesiapan anak dalam menghadapi pendidikan (Hapsari et al., 2017).

Pada tahap awal pengembangan keterampilan membaca dikenal dengan istilah membaca permulaan. Ditahapan tersebut berperan penting dalam membangun pemahaman makna bacaan (Fauziyah et al., 2017). Namun, kesulitan dalam hal membaca masih sering dialami oleh banyak siswa di Sekolah Dasar, seperti yang ditemukan dalam observasi di SDN Banjarsugihan 1/116 Surabaya. Sebagian besar siswa belum menguasai keterampilan dasar literasi, sehingga mengalami hambatan dalam memahami instruksi dan menyelesaikan tugas (Nasution, 2018). Selain itu, metode pembelajaran yang menjadikan guru sebagai pusat (*Teacher-Centered Learning*) menjadi penyebab kurang aktifnya siswa pada proses pembelajaran, yang berakibat pada rendahnya minat baca mereka.

Seiring kemajuan teknologi, dalam dunia pendidikan pula pengembangan atas media pembelajaran interaktif semakin pesat pula. *Stop motion graphic* merupakan salah satu media yang memiliki potensi dalam mencapai tujuan tersebut. Menurut Ranang dkk., (dalam Parsimin et al., 2021), *stop motion graphic* merupakan teknik animasi yang dibuat dari rangkaian gambar yang disusun cepat sehingga tampak bergerak membentuk video. Penggunaan aplikasi pendukung seperti *smart apps creator* membuat siswa bisa melakukan interaksi secara langsung, pembelajaran, sehingga peningkatan pemahaman siswa akan dapat (Fauzi & Susanti, 2023).

Dalam beberapa penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwasanya penerpaan media interaktif berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan membaca awal siswa. Studi oleh Suleman et al., (2021) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis animasi interaktif mampu meningkatkan pemahaman membaca siswa. Selain itu, penelitian oleh (Hapsari et al., 2017) membuktikan bahwa pembiasaan literasi sejak dini dapat menumbuhkan keterampilan berbahasa dan membaca yang optimal. Dengan itu, media pembelajaran *stop motion graphic* diharapkan mampu dalam memberikan dampak yang baik atas meingkatnya kemampuan membaca permulaan siswa.

Mengacu pada penjelasan di atas, maka didaptkan tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh penggunaan media *stop motion graphic* dengan basis aplikasi interaktif atas kemampuan membaca permulaan siswa kelas satu SD serta bagaimana media ini bisa memberikan motivasi dan siswa untuk membaca sehingga pemahamannya akan bertambah.

METODE

Penelitian ini mengadopsi metode eksperimen dalam ranah kuantitatif guna mengeksplorasi dampak suatu intervensi terhadap variabel tertentu dalam lingkungan yang dikontrol secara ketat (Sugiyono, 2016). Rancangan yang diterapkan berupa pre-experimental dengan model satu kelompok *pretest-posttest*, yang mana hanya satu kelompok uji yang dianalisis tanpa adanya kelompok pembanding. Pada desain ini, observasi dilakukan sebelum perlakuan *(pretest)* dan setelah perlakuan *(posttest*), memungkinkan perbandingan hasil secara akurat.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Banjarsugihan 1/116 Surabaya pada 13 Desember 2024, dengan tujuan meningkatkan kemampuan membaca awal siswa kelas I. Persoalan yang terjadi yaitu pengenalan atas huruf yang masih sangat sulit, menyusun suku kata, serta membaca kata sederhana. Subjek penelitian mencakup seluruh siswa kelas I, dengan sampel yang diambil sebanyak 17 siswa dari satu kelas.

Data dikumpulkan melalui tes *pretest* dan *posttest*. *Pretest* menggunakan permainan kartu kata untuk mengukur kemampuan awal, sementara posttest dilakukan setelah pembelajaran menggunakan media *stop motion graphic* berbasis aplikasi interaktif untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan siswa. Instrumen penelitian meliputi kisi-kisi soal, soal pretest-posttest, validasi modul ajar, media pembelajaran, dan LKPD, yang tercantum dalam lampiran. Pelaksanaan penelitian terdiri dari tiga tahap utama: persiapan, pelaksanaan, serta analisis data.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Banjarsugihan 1/116 Surabaya pada 13 Desember 2024 dengan partisipasi 17 siswa kelas I sebagai responden. Penelitian ini menerapkan desain *pretest-posttest* guna mengevaluasi peningkatan keterampilan membaca permulaan setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *stop motion graphic* yang dikombinasikan dengan aplikasi interaktif.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai siswa. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 56,76 (total 965) meningkat menjadi 84,41 (total 1.435) pada *posttest,* menunjukkan bahwa media pembelajaran inovatif ini berdampak positif terhadap kemampuan membaca siswa.

Langkah berikutnya melibatkan serangkaian pengujian awal guna menjamin keandalan data, termasuk pemeriksaan distribusi normal serta keseragaman varians. Sesudah kriteria normalitas dan homogenitas data terpenuhi, dilakukan pengujian hipotesis melalui pendekatan uji-t. Proses ini mencakup beberapa tahap antara lain:

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilaksanakan guna mengevaluasi pola distribusi data hasil pretest dan posttest agar dapat melihat kenormalan distribusi data tersebut. Tahapan ini krusial agar analisis statistik dapat dilakukan secara tepat. Dalam pengambilan keputusan, jika nilai (Sig.) > 0,05, dengan itu data dikategorikan mempujnyai distribusi yang normal. Dan jika (Sig.) < 0,05, dengan itu data dianggap tidak berdistribusi normal.

Tabel 1. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.182	17	.137	.940	17	.319
POSTTEST	.154	17	.200*	.936	17	.269

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Merujuk dengan hasil analisis Shapiro-Wilk, nilai signifikansi (Sig.) untuk pretest adalah 0,319, sedangkan untuk posttest adalah 0,269. Karena keduanya melebihi ambang batas 0,05, dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi normal. Dengan demikian, syarat untuk melakukan uji t berpasangan telah terpenuhi. Selanjutnya, proses analisis dilanjutkan dengan tahapan uji paired t-test.

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas diterapkan guna menilai keseragaman distribusi data yang diperoleh. Proses ini bertujuan memastikan bahwa varians data antara kelompok yang dibandingkan bersifat konsisten. Kriteria dalam pengujian ini antara lain: "apabila (Sig.) > 0,05, data dianggap memiliki varians yang seragam (homogen). Sebaliknya, jika (Sig.) < 0,05, maka data dinyatakan tidak homogen."

Tabel 2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Nilai Pretest Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.110	1	32	.300

Mengacu pada hasil analisis uji homogenitas, diperoleh (Sig.) sejumlah 0,300, yang > 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwasanya data memiliki varians yang seragam, sehingga sampel penelitian dapat dikatakan homogen.

3. Uji Hipotesis

Mengacu pada hasil pengujian normalitas dan homogenitas, data telah memenuhi kriteria distribusi normal serta keseragaman varians. Oleh karena itu, analisis dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan metode uji-t. Diterapkannya *paired sample t-test* pada penelitian ini untuk mengevaluasi perbedaan antara skor pretest dan posttest. Adapun berikut pedoman pengambilan keputusan dalam uji ini.

a. "Apabila sig. > 0,05 maka H1 ditolak dan H0 diterima"

b. "Apabila sig. <0,05 maka H0 ditolak dan H1 diterima"

Keterangan:

a. "Jika nilai Signifikansi (Sig.) < 0,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *stop motion graphic* berbasis aplikasi interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan."

b. "Jika nilai Signifikansi (Sig.) > 0,05, maka H1 ditolak dan H0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh media *stop motion graphic* berbasis aplikasi interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan."

Tabel 3. Uji *Paired Samples Test*

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1 PRETEST - POSTTEST	-27.647	7.729	1.875	-31.621	-23.673	-14.748	16	.000

Mengacu pada hasil analisis dalam tabel output, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sejumlah 0,000, < 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hasil ini memperlihatkan bahwasanya terdapat perbedaan signifikan nilai sebelum dan sesudah, dengan itu ditarik kesikmpulan bahwasanya media pembelajaran interaktif *stop motion graphic* berbasis aplikasi interaktif berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian ini mengeksplorasi dampak penerapan media pembelajaran berbasis stop motion graphic dengan dukungan aplikasi interaktif atas kemampuan membaca awal siswa kelas I di SDN Banjarsugihan 1/116 pada tahun ajaran 2024/2025. Berdasarkan hasil analisis, terdapat peningkatan signifikan pada skor rata-rata pretest (56,76) dan posttest (84,41), yang mengindikasikan perkembangan positif dalam kemampuan membaca permulaan siswa. Integrasi elemen visual dan audio dalam media pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperjelas pemahaman materi, serta terciptanya lingkungan belajar yang menarik dan dinamis.

Secara teoretis, media pembelajaran yang inovatif berperan penting dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi, sejalan dengan pandangan Indah & Saffarudin, (2022) dan (Wulandari et al., 2023)yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih kreatif dan sistematis. Media stop motion graphic berbasis aplikasi interaktif terbukti efektif dalam hal kemenarikan dan mudahnya dipahami dalam penyajian materi pembelajaran, sesuai dengan pendapat (Ganarsih et al., 2022)yang menekankan pentingnya kemampuan membaca permulaan sebagai dasar keterampilan membaca lanjutan.

Temuan ini selaras dengan Utami & Rahayu, (2022) yang menyoroti efektivitas media visual, termasuk animasi, dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Siswa yang antusias atas penerapan media pembelajaran ini juga mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis teknologi lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Dengan demikian, integrasi teknologi interaktif dalam pembelajaran tidak hanya berdampak positif pada aspek kognitif, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang mendalam serta relevan atas kebutuhan siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa penerapan media stop motion graphic berbasis aplikasi interaktif berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca awal siswa. Selain itu, pendekatan ini menghadirkan suasana belajar yang lebih engaging, dinamis, dan menyenangkan bagi peserta didik.

KESIMPULAN

Melalui hasil analisis tersebut terhadap siswa kelas I di SDN Banjarsugihan 1/116 Surabaya, ditemukan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis stop motion graphic dalam aplikasi interaktif memiliki dampak positif terhadap perkembangan keterampilan membaca permulaan siswa. Hal ini terbukti melalaui adanya peningkatan signifikan pada skor rata-rata pretest dari 56,76 menjadi 84,41 pada posttest, yang menunjukkan adanya kemajuan substansial setelah penggunaan media tersebut. Selain itu, hasil uji hipotesis dengan (Sig. 2-tailed) sejumlah 0,000 memperkuat bukti bahwa strategi pembelajaran ini efektif dalam hal peningkatan kemampuan membaca awal siswa kelas I pada tahun ajaran 2024/2025.

DAFTAR PUSTAKA

Anisa, A., Ipungkarti, A., & Saffanah, K. (2021). Pengaruh Kurangnya Literasi serta Kemampuan dalam Berpikir Kritis yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia. In *Conference Series Journal* (Vol. 01). https://ejournal.upi.edu/index.php/crecs/article/view/pdf

Fauzi, A., & Susanti, R. (2023). *Mengoptimalkan Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Studi Kasus di Taman Kanak-Kanak di Wilayah Aceh* (Vol. 1, Issue 1).

Fauziyah, maya, Hamdu, G., & Apriliya, S. (2017). *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Bentuk-Bentuk Kesalahan Membaca Permulaan Siswa SD Kelas Rendah* (Vol. 4, Issue 1). http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index

Ganarsih, A., Hafidah, R., & Nurjanah, N. (2022). Profil Kemampuan Membaca Permulaan. *Kumara Cendekia*, *10*. https://jurnal.uns.ac.id/kumarahttps://jurnal.uns.ac.id/kumara

Hapsari, W., Ruhaena, L., Pratisti, W. D., & Psikologi, F. (2017). Peningkatan Kemampuan Literasi Awal Anak Prasekolah melalui Program Stimulasi. *Jurnal Psikologi*, *44*(3), 1–5. https://doi.org/10.22146/jpsi.16929JCCS

Indah, bunga, & Saffarudin. (2022). *Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran* (Vol. 3, Issue 1).

Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., Lazuardi, J., & Komunikasi, P. I. (2022). *Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia* (Vol. 1, Issue 2). Online. www.plus62.isha.or.id/index.php/kampret

Nasution, fauziah. (2018). *Esensi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kemampuan Membaca di Era Revolusi Industri 4.0 dalam Membentuk Pikiran Kritis dan Kreatif*.

Parsimin, Sitompul, stepanus, & Mursyid, syukran. (2021). *Efektivitas Penggunaan Media Video Stop Motion Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Fluida Statis*. https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif dan R&D)*. Alvabeta.

Suleman, D., Hanafi, Y. R., & Rahmat, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Scramble Di Kelas II SDN 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *7*(2), 713. https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.713-726.2021

Utami, puji nadiya, & Rahayu, theresia. (2022). *Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar*. http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id

Victory, B. lny vera, & Suryaningrum, sumarah. (2022). Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Kajian Literatur: Permasalahan Kemampuan Membaca Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* |, *3*(2). https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v3i2

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *05*(02), 3928–3936. Website: http://jonedu.org/index.php/joe