



**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
ANIMASI TERHADAP MINAT KUNJUNG ANAK DI PERPUSTAKAAN  
KOTA PADANG PANJANG**

**SKRIPSI**

*Ditulis Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)  
Pada Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam  
Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah  
Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batubandjar.*

Oleh:  
**WULANDARI EKA PUTRI**  
NIM. 2130304060

**PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN DAN INFORMASI ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS BATUBANDJAR  
2025**



**IMPLEMENTATION OF THE USE OF ANIMATION VIDEO LEARNING  
MEDIA ON CHILDREN'S VISITING INTERESTS IN PADANG  
PANJANG CITY LIBRARY**

**THESIS**

*Written as a Requirement to Obtain a Bachelor's Degree (S1)  
In the Islamic Library and Information Science Study Program  
Faculty of Ushuluddin Adab and Da'wah  
Mahmud Yunus State Islamic University, Batusangkar.*

**By:**  
**WULANDARIEKA PUTRI**  
**NIM. 2130304060**

**ISLAMIC LIBRARY AND INFORMATION SCIENCE STUDY PROGRAM  
FACULTY OF USHULUDDIN ADAB AND DA'WAH MAHMUD YUNUS  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY BATUSANGKAR  
2025**



تطبيق استخدام وسائط التعليم بالفيديو المتحركة على اهتمام الأطفال  
بالزيارة في مكتبة مدينة لونغ بادانغ

### الوصف

(S1) كُتب كمتطلب للحصول على درجة البكالوريوس  
في برنامج دراسة علوم المكتبات والمعلومات الإسلامية  
كلية أصول الدين والأدب والدعوة  
جامعة محمود يونس الإسلامية الحكومية، باتوسانكار

### بواسطة

ولانداري إيكابوتري  
نيم. ٢١٣٠.٣٠٤٠٦٠

برنامج دراسة علم المكتبات والمعلومات الإسلامية  
كلية أصول الدين والأدب والدعوة الإسلامية  
جامعة محمود يونس باتوسانكار الإسلامية الحكومية  
٢٠٢٥


## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama **Wulandari Eka Putri**, NIM: **2130304060**. Dengan judul "**Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Minat Kunjung Anak di Perpustakaan Kota Padang Panjang**" memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah untuk dapat diajukan ke sidang *Munaqasyah*

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Mei 2025

**Pembimbing**

  
**Dodi Noki Yoliadi, M.Kom**  
**NIP.19871202020121009**

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wulandari Eka Putri

NIM : 2130304060

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Program Studi : Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam

Dengan ini menyatakan bahwa SKRIPSI yang berjudul **“Implmentasi Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Minat Kunjung Anak Di Perpustakaan Kota Panjang Panjang”** adalah karya sendiri bukan plagiat. Apabila dikemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, 2 Juni 2025

Saya yang Menyatakan,



**Wulandari Eka Putri**  
**NIM. 2130304060**

### PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama **Wulandari Eka Putri**, NIM. 2130304060 dengan judul: **“Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Minat Kujung Anak di Perpustakaan Kota Padang Panjang”**, telah diuji dalam sidang Munaqasyah Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 03 Juni 2025, dan dinyatakan lulus sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam (S.IP) pada Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam.

Demikian persetujuan ini diberikan dapat untuk dipergunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1.	<b>Dodi Nofri Yoliadi, M.Kom</b> NIP. 198711202020121009	<b>Penguji Pendamping</b>		30/6/25
2.	<b>Muhammad Fadhli, M.P</b> NIP. 198902052019031010	<b>Penguji Utama</b>		25/6/25
3.	<b>Sri Wahyuni, M.IP</b> NIP. 199007192019032012	<b>Anggota Penguji Utama</b>		01/06/2025

Batusangkar, Juni 2025

Mengetahui,  
**Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah**



**Dr. Risma Bustamam, M.Ag**  
NIP.197102051997031001

## ABSTRAK

**Wulandari Eka Putri, NIM 2130304060**, dengan judul Skripsi **Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Minat Kunjung Anak-Anak Ke Perpustakaan Di Kota Padang Panjang**. Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

Pokok permasalahan pada skripsi ini adalah bagaimana implementasi penggunaan media pembelajaran video Animasi di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang dapat meningkatkan minat kunjung anak-anak untuk berkunjung ke perpustakaan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perpustakaan mengimplementasi program Pembelajaran Video Animasi untuk meningkatkan minat kunjung anak.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengambilan data yang penulis gunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang penulis gunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan. Teknik penjamin keabsahan data yang penulis gunakan adalah teknik triangulasi sumber.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Implementasi penggunaan media pembelajaran video animasi di Perpustakaan Kota Padang Panjang merupakan strategi inovatif yang dapat meningkatkan minat kunjung dan menarik perhatian anak-anak ke perpustakaan. Karena Perpustakaan Kota Padang Panjang menyediakan video animasi untuk menarik perhatian anak-anak dan membangun imajinasi serta ketertarikan mereka sejak dini. 2) Kendala yang di hadapi Pustakawan dalam Implementasi penggunaan media pembelajaran video animasi di Perpustakaan Kota Padang Panjang yaitu, seperti kerusakan proyektor, AC, dan jaringan internet yang tidak stabil. Namun, sebagian besar masalah tersebut telah diperbaiki dan peralatan rutin dirawat.

**Kata Kunci: Video Animasi, Minat Kunjung Anak, Perpustakaan.**

## **ABSTRACT**

*Wulandari Eka Putri, NIM 2130304060, with the title of Thesis **Implementation of the Use of Animation Video Learning Media on Children's Interest in Visiting Libraries in Padang Panjang City.** Islamic Library and Information Science Study Program, Faculty of Ushuluddin Adab and Da'wah, Mahmud Yunus State Islamic University Batusangkar.*

*The main problem in this thesis is how the implementation of the use of Animation video learning media in the Padang Panjang City Library and Archives Service can increase children's interest in visiting the library. The purpose of this study is to find out how the library implements the Animation Video Learning program to increase children's interest in visiting.*

*The type of research used in this study is **Qualitative** research with a descriptive approach. The data collection techniques used by the author are interviews, observation and documentation. The data analysis techniques used by the author are data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The data validity assurance technique used by the author is the source triangulation technique.*

*The results of the study indicate that 1) Implementation of the use of animated video learning media in the Padang Panjang City Library is an innovative strategy that can increase interest in visiting and attract children's attention to the library. Because the Padang Panjang City Library provides animated videos to attract children's attention and build their imagination and interest from an early age. 2) The obstacles faced by librarians in implementing the use of animated video learning media in the Padang Panjang City Library are, such as damage to the projector, air conditioning, and unstable internet network. However, most of these problems have been fixed and the equipment is routinely maintained.*

**Keywords: Animated Video, Children's Visiting Interest, Library.**

## خلاصة

ولانداري إيكابوتري، نيم ٢١٣٠٣٠٤٠٦٠، بعنوان أطروحة تطبيق استخدام وسائط التعلم بالفيديو المتحركة على اهتمام الأطفال بزيارة المكتبات في مدينة بادانج بانجانج. برنامج دراسة المكتبات الإسلامية وعلوم المعلومات، كلية أصول الدين الأدب والدعوة، جامعة محمود يونس الإسلامية الحكومية باتوسانجكار.

موضوع هذه الأطروحة هو كيف يمكن لتطبيق استخدام وسائط التعلم بالفيديو المتحركة في مكتبة ومكتب أرشيف مدينة بادانغ بانجانغ أن يزيد من اهتمام الأطفال بزيارة المكتبة. الغرض من هذا البحث هو معرفة كيفية تنفيذ المكتبة لبرنامج التعلم بالفيديو المتحرك لزيادة اهتمام الأطفال بزيارة المكتبة.

نوع البحث المستخدم في هذه الدراسة هو البحث النوعي ذو المنهج الوصفي. تقنيات جمع البيانات التي يستخدمها المؤلف هي المقابلات والملاحظة والتوثيق. وتقنية تحليل البيانات التي يستخدمها المؤلف هي اختزال البيانات، وعرض البيانات، واستخلاص النتائج. أما تقنية ضمان صحة البيانات التي يستخدمها المؤلف فهي تقنية تثليث المصادر.

أظهرت النتائج أن ١ تنفيذ استخدام وسائط التعلم بالفيديو المتحركة في مكتبة مدينة بادانج بانجانج هو استراتيجية مبتكرة يمكن أن تزيد من اهتمام الزوار وتجذب الأطفال إلى المكتبة. لأن مكتبة مدينة بادانج بانجانج سيتي توفر مقاطع فيديو متحركة لجذب انتباه الأطفال وبناء خيالهم واهتمامهم منذ سن مبكرة. ٢ تتمثل العقبات التي يواجهها أمناء المكتبات في تنفيذ استخدام وسائط تعليم الفيديو المتحركة في مكتبة مدينة بادانج بانجانج في العقبات التي تواجه أمناء المكتبات في تنفيذ استخدام وسائط تعليم الفيديو المتحركة في مكتبة مدينة بادانج بانجانج، مثل تلف جهاز العرض، وتكبيف الهواء، وشبكات الإنترنت غير المستقرة. ومع ذلك، فقد تم إصلاح معظم هذه المشاكل ويتم صيانة المعدات بشكل روتيني.

الكلمات المفتاحية: فيديو رسوم متحركة، اهتمامات زيارة الأطفال، مكتبة

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ii</b>
<b>خلاصة .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian .....	11
C. Rumusan Masalah.....	12
D. Tujuan Penelitian.....	12
E. Manfaat dan Luaran Penelitian.....	12
F. Defenisi Operasioanal.....	13
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>15</b>
A. Landasan Teori .....	15
1. Implementasi.....	18
2. Media Pembelajaran .....	19
3. Video Animasi. ....	30
4. Minat Kunjung Anak ke Perpustakaan .....	38
B. Penelitian Relevan .....	41
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>45</b>
A. Jenis Penelitian .....	45
B. Latar dan Waktu Penelitian .....	46
C. Intrumen Penelitian.....	47
D. Sumber Data .....	47
E. Teknik Pengumpulan Data .....	48

F. Teknik Analisis Data .....	49
G. Teknik Penjaminan Keabsahan Data .....	51
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>53</b>
A. Gambaran Umum Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang .....	53
1. Sejarah Singkat Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang .....	53
2. Perkembangan Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang .....	54
3. Visi dan Misi Perpustakaan Kota Padang Panjang .....	55
4. Organisasi Perpustakaan.....	55
5. Kondisi Perpustakaan .....	57
B. Temuan Penelitian .....	61
1. Implementasi penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat kunjung anak-anak ke perpustakaan di Kota Padang Panjang.....	61
2. Faktor Kendala Dalam Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Menarik Minat Anak Untuk Berkunjung Ke Perpustakaan. ....	71
C. Pembahasan .....	75
1. Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Minat Kunjung Anak-Anak Ke Perpustakaan Di Kota Padang Panjang.....	75
2. Faktor Kendala Dalam Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Menarik Minat Anak Untuk Berkunjung Ke Perpustakaan .....	80
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>84</b>
A. Kesimpulan.....	84
B. Saran .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	

## DAFTAR TABEL

tabel 1. 1	Rekapitulasi Pengunjung Anak-Anak Perpustakaan 4 Tahun Terakhir .....	5
Tabel 1. 2	Daftar Koleksi Audio Video Genre Religi.....	5
Tabel 1. 3	Daftar Koleksi Audio Video Genre Dokumenter Sejarah .....	6
Tabel 1. 4	Daftar Koleksi Audio Video Genre Aksi .....	7
Tabel 1. 5	Daftar Koleksi Audio Video Genre Drama Keluarga.....	7
Tabel 1. 6	Daftar Koleksi Audio Video Genre Drama Sosial.....	8
Tabel 1. 7	Daftar Koleksi Audio Video Genre Drama Misteri .....	8
Tabel 1. 8	Daftar Koleksi Audio Video Genre Drama Romantis .....	9
Tabel 1. 9	Daftar Koleksi Audio Video Genre Drama Tradisional .....	9
Tabel 1. 10	Daftar Koleksi Audio Video Genre Animasi Anak .....	9
Tabel 1. 11	Daftar Koleksi Audio Video Genre Budaya .....	10
Tabel 1. 12	Daftar Koleksi Audio Video Genre Thriller Psikologis.....	10
Tabel 1. 13	Daftar Koleksi Audio Video Genre Komdi .....	10
Tabel 1. 14	Daftar Koleksi Audio Video Genre Inspirasi.....	10
Tabel 1. 15	Daftar Koleksi Audio Video Genre Fantasi .....	11
Tabel 2. 1	Perbandingan dengan Media Lain.....	38
Tabel 4. 1	Jumlah Pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang .....	56
Tabel 4. 2	Data Bahan Pustaka Tahun 2024 S/D 2025 .....	58

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Penanyangan Video Animasi Di Perpustakaan Kota Padang	
Panjang.....	3

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Minat baca dan kunjungan anak ke perpustakaan merupakan aspek penting dalam perkembangan literasi dan pendidikan di era modern. Perpustakaan bukan hanya sekadar tempat menyimpan buku, tetapi juga merupakan pusat informasi yang mendukung pembelajaran dan eksplorasi pengetahuan. Menurut penelitian sebelumnya, rendahnya minat baca seringkali disebabkan oleh kurangnya pemahaman dan ketertarikan terhadap bahan bacaan, yang dapat diatasi melalui pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan hal ini teknologi informasi sangat di butuhkan untuk meningkatkan minat baca dan minat kunjung anak ke perpustakaan melalui media pembelajaran yang menarik. (Hadi et al., 2023).

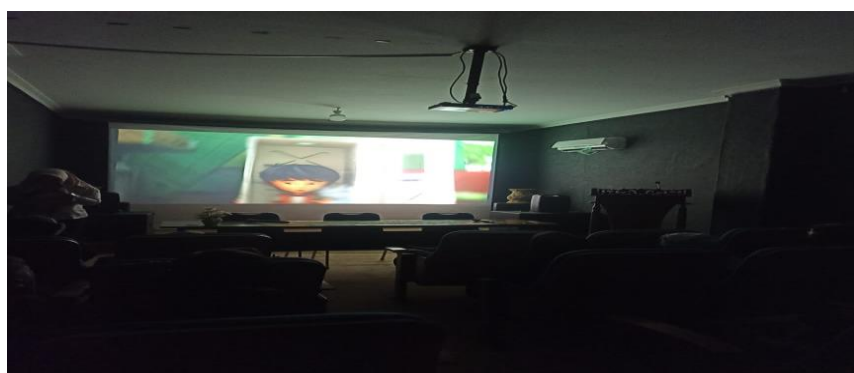
Pesatnya perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, informasi, serta pengetahuan berpengaruh terhadap semua jenis kegiatan dan tindakan anak. Seiring dengan kemajuan tersebut membawa perubahan besar terhadap kegiatan di perpustakaan, hal ini dapat dilihat dari berkembangnya ilmu, fungsi, dan tugas perpustakaan dalam kegiatan perpustakaan. Peran perpustakaan umum sebagai alat untuk mendidik masyarakat Lingkungan menjadi sangat penting sehingga perpustakaan umum sering dibandingkan dengan Sebagai sekolah rakyat dengan fokus perpustakaan umum Ini adalah berbagai informasi, ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya sebagai sumber belajar untuk meningkatkan pengetahuan bagi seluruh lapisan masyarakat. fungsi utama perpustakaan adalah melayani masyarakat sebagai pengguna perpustakaan. Perpustakaan umum sangat penting bagi kehidupan budaya dan kearifan bangsa. Karena perpustakaan umum adalah satu-satunya lembaga perpustakaan akses publik. Ada beberapa jenis layanan di perpustakaan umum Ini termasuk: Layanan Sirkulasi, Layanan Referensi, Layanan Pendidikan Pengguna, Layanan Anak dan Remaja, Layanan Penerbitan Serial, Layanan Audio Visual dan layanan digital. Dinas Perpustakaan dan

Kearsipan Kota Padang Panjang merupakan salah satu perpustakaan umum yang berada di tengah kota. Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kota Padang panjang memiliki tanggung jawab dan peran dalam menumbuhkan minat baca masyarakat melalui pelayanan yang diberikan dan disediakan di perpustakaan. Oleh karena itu, kemajuan ilmu, fungsi dan tugas menuntut adanya suatu perubahan yang besar dalam memberikan pelayanan yang maksimal kepada pemustaka dalam kegiatan perpustakaan. Berkembangnya ilmu, fungsi dan tugas perpustakaan dalam kegiatan perpustakaan perlu diarahkan dan disesuaikan dengan kebutuhan pemustaka. (Sri et al., 2023).

Audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perangkat yang digunakan audio visual ini adalah mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang benar. Sedangkan media pembelajaran akan berjalan dengan baik, jika fungsi utama dalam penggunaan media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu dalam hal memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi intruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Sedangkan untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa (Munawwaroh et al., 2024).

Perpustakaan Kota Padang Panjang menggunakan media video animasi sebagai bentuk media pembelajaran yang menarik minat baca dan kunjung anak. Berdasarkan observasi awal penulis, video animasi adalah media pembelajaran yang berbasis digital yang di sediakan oleh perpustakaan kota padang panjang dengan bekerjasama dengan Dinas Pendidikan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, di samping itu

penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat menyingkat waktu. Implementasi penggunaan media pembelajaran video animasi dapat dilakukan dengan cara-cara berikut: Penyediaan Ruang Multimedia, membuat ruang khusus yang dilengkapi dengan fasilitas untuk menonton video animasi edukatif, seperti layar proyektor, komputer, atau perangkat televisi. Kolaborasi dengan sekolah, menjalin kerja sama dengan sekolah untuk mengadakan kegiatan menonton video animasi edukatif di perpustakaan sebagai bagian dari program literasi sekolah. Penyusunan konten lokal, mengembangkan video animasi yang berisi cerita lokal, sejarah, budaya, atau kearifan lokal Kota Padang Panjang untuk memberikan nilai tambah edukasi sekaligus menarik minat anak-anak. Pengintegrasian program literasi digital, memanfaatkan media video animasi sebagai bagian dari program literasi digital untuk memperkenalkan anak-anak pada pentingnya teknologi informasi dalam mendukung pembelajaran. Promosi dan edukasi menggunakan media sosial dan *platform online* untuk mempromosikan video animasi yang tersedia di perpustakaan, serta mengedukasi orang tua tentang manfaat membawa anak-anak mereka ke perpustakaan. Artinya, pembelajaran dengan menggunakan media dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi siswa. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat belajar anak.



**Gambar 1. 1**  
**Penayangan Video Animasi Di Perpustakaan Kota Padang Panjang**

Jadi, media pembelajaran secara umum adalah “alat bantu proses belajar mengajar”. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses. Media pembelajaran berfungsi bukan hanya sebagai sarana untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga membantu anak memahami sesuatu yang bersifat abstrak. Kelebihan media adalah: Pertama, memiliki kemampuan *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya. Kedua, memiliki kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya. Ketiga, memiliki kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau anak didik yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serentak. Dengan itu media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat memberi kesempatan untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan anak secara langsung. Sangat penting bagi guru untuk memilih media yang tepat ketika memberikan konten kepada siswanya. (Nurfadhillah et al., 2021).

Media pembelajaran berperan krusial dalam meningkatkan minat baca. Penggunaan media yang tepat dapat membantu mengubah cara anak-anak berinteraksi dengan materi bacaan. Salah satu media yang semakin populer adalah video animasi. Media ini mampu menyajikan informasi dengan cara yang menarik, visual, dan mudah dipahami, sehingga anak-anak lebih termotivasi untuk membaca. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, diharapkan dapat merangsang minat baca anak-anak dan meningkatkan frekuensi kunjungan mereka ke perpustakaan (Komara et al., 2022).

**Tabel 1. 1**  
**Rekapitulasi Pengunjung Anak-Anak Perpustakaan 4 Tahun Terakhir**

No	Tahun	Jumlah Pengunjung
1	Tahun 2021	5.478
2	Tahun 2022	5.601
3	Tahun 2023	6.511
4	Tahun 2024	6.800

*Sumber: Perpustakaan Kota Padang Panjang.*

Konsep video animasi sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar dalam menarik perhatian anak-anak. Dengan perpaduan antara gambar bergerak, suara dan narasi yang menarik, video animasi dapat menyampaikan pesan dengan cara yang lebih efektif dibandingkan dengan media tradisional. Video animasi juga dapat membahas berbagai topik yang relevan dan menarik bagi anak-anak, sehingga mereka lebih tertarik untuk menjelajahi lebih lanjut melalui bacaan di perpustakaan.

Menurut (Rahayu et al., 2024) penggunaan multimedia dengan memaksimalkan fungsi dari dua saluran ganda, yaitu audio dan visual dapat meningkatkan efektivitas penerimaan informasi seseorang. Penerimaan informasi dari dua saluran akan mengurangi setengah beban dari salah satu saluran, karena setiap saluran memiliki kapasitas masing-masing untuk menerima informasi. dapat di simpulkan bahwasanya dalam penelitian ini teori yang di gunakan yaitu teori rahayu yang mengatakan adanya konsep media pembelajaran melalui audio dan visual.

**Tabel 1. 2**  
**Daftar Koleksi Audio Video Genre Religi**

No	Genre	Nama film	Jumlah
1.	Religi	3 Nafas likas	8 Film
		99 cahaya di langit Eropa part 2	
		99 cinta di langit Eropa	
		Ada surga di rumahmu	

		Ayat-ayat adinda	
		Dosa tak berampun	
		Lagi – lagi krisis	
		Mencari hilal	

Sumber:Daftar Koleksi Audio Video Perpustakaan Kota Padang Panjang.

**Tabel 1. 3**  
**Daftar Koleksi Audio Video Genre Dokumenter Sejarah**

No	Genre	Nama film	Jumlah
1.	Dokumenter Sejarah	Abdurrahman Wahid menjaga keberagaman bangsa	25 Film
		Alat serpih	
		BJ Habibie membuka gerbang demokrasi	
		Cahaya dari timur beta maluku	
		Catatan gempa Padang Panjang	
		Enam djam di Djogdja	
		Fauna sangiran	
		Finding srimulat	
		Gading stegodon	
		Garuda 19	
		Kau dan aku cinta Indonesia	
		Kejayaan phinisi Indonesia	
		Megawati Soekarno Putri meneguhkan konstitusi	
		Pak Kumis sejarah perjalanan bangsa	
		Para pemburu gajah	
Pemerintah darurat			

	Indonesia	
	Perpisahan purba	
	Pesona salafiyah	
	Rawa sangiran	
	Sayap kecil garuda	
	Soekarno ketika bung di ende	
	Susilo Bambang Yudhoyono mengelola perubahan dalam era globalisasi	
	Upacara perkawinan adat sunda	
	Upacara tanam dan panen padi di flores NTT	
	Boven Digoel	
	Banda	

*Sumber:Daftar Koleksi Audio Video Perpustakaan Kota Padang Panjang.*

**Tabel 1. 4**  
**Daftar Koleksi Audio Video Genre Aksi**

No	Genre	Nama film	Jumlah
1.	Aksi	Air dan api	1 Film

*Sumber:Daftar Koleksi Audio Video Perpustakaan Kota Padang Panjang.*

**Tabel 1. 5**  
**Daftar Koleksi Audio Video Genre Drama Keluarga**

No	Genre	Nama film	Jumlah
1.	Drama Keluarga	Air mata terakhir bunda	12 Film
		Penjuru 5 santri	
		Demi Ucok	
		The long march (darah dan doa)	
		The mirrors never lies	

		Tiga sekawan	
		Tjambuk api	
		Umni Aminah	
		Yang hilang kembali datang	
		Surau dan Silek	
		Athirah	
		Turah	

Sumber:Daftar Koleksi Audio Video Perpustakaan Kota Padang Panjang.

**Tabel 1. 6**  
**Daftar Koleksi Audio Video Genre Drama Sosial**

No	Genre	Nama film	Jumlah
1.	Drama Sosial	Atambua 39 derajat celcius	11 Film
		Bulan di atas kuburan	
		Cerita dari Ciburial	
		Cinta dari Wamena	
		Merakit kendaraan	
		Langit di ujung genteng	
		Mata tertutup	
		Merajut 8 surga ikan	
		Roro mendut	
		Sokola rimba	
		Suci sang primadona	

Sumber:Daftar Koleksi Audio Video Perpustakaan Kota Padang Panjang.

**Tabel 1. 7**  
**Daftar Koleksi Audio Video Genre Drama Misteri**

No	Genre	Nama film	Jumlah
1.	Drama Misteri	Di balik dinding	1 Film

Sumber:Daftar Koleksi Audio Video Perpustakaan Kota Padang Panjang.

**Tabel 1. 8**  
**Daftar Koleksi Audio Video Genre Drama Romantis**

No	Genre	Nama film	Jumlah
1.	Drama Romantis	Doea tanda cinta	2 Film
		Ada apa dengan cinta 2	

*Sumber:Daftar Koleksi Audio Video Perpustakaan Kota Padang Panjang.*

**Tabel 1. 9**  
**Daftar Koleksi Audio Video Genre Drama Tradisional**

No	Genre	Nama film	Jumlah
1.	Drama Tradisional	Harimau tjampa	3 Film
		Lahirnya gatot kaca	
		Panji Semirang	

*Sumber:Daftar Koleksi Audio Video Perpustakaan Kota Padang Panjang.*

**Tabel 1. 10**  
**Daftar Koleksi Audio Video Genre Animasi Anak**

No	Genre	Nama film	Jumlah
1.	Animasi Anak	Ambilkan bulan	15 Film
		Dimanakah kamu buba	
		Gara – gara fosil	
		Jendral kancil	
		Kalau saja punya sepeda	
		Princess, bajak laut dan alien	
		Sahabat pemberani episode pahlawan kemerdekaan	
		Sahabat pemberani episode main jujur	
		Si Mamad	
		Negeri Dongeng	
		The Fabulous Udin Semua seaakan mudah saat ia ada	
		Nyai	

		Sekala Niskala	
		Raksasa Dari Jogja	
		Knight Kris	

*Sumber:Daftar Koleksi Audio Video Perpustakaan Kota Padang Panjang.*

**Tabel 1. 11**  
**Daftar Koleksi Audio Video Genre Budaya**

No	Genre	Nama film	Jumlah
1.	Budaya	Biduak	1 Film

*Sumber:Daftar Koleksi Audio Video Perpustakaan Kota Padang Panjang.*

**Tabel 1. 12**  
**Daftar Koleksi Audio Video Genre Thriller Psikologis**

No	Genre	Nama film	Jumlah
1.	Thriller Psikologis	Delusi	1 Film

*Sumber:Daftar Koleksi Audio Video Perpustakaan Kota Padang Panjang.*

**Tabel 1. 13**  
**Daftar Koleksi Audio Video Genre Komedi**

No	Genre	Nama film	Jumlah
1.	Komedi	Heboh	5 Film
		Keumala	
		Pejuang	
		Republik twitter	
		Sepatu Dahlan	

*Sumber:Daftar Koleksi Audio Video Perpustakaan Kota Padang Panjang.*

**Tabel 1. 14**  
**Daftar Koleksi Audio Video Genre Inspirasi**

No	Genre	Nama film	Jumlah
1.	Inspirasi	Madre	8 Film
		Malaikat tanpa sayap	
		Mari lari	
		Pelangi di tepian samudera	

		Pulang pelompat batu dari bukit matahari	
		Tantangan zatu	
		12 Menit Kemenangan Untuk Selamanya	
		Simfoni satu tanda	

Sumber:Daftar Koleksi Audio Video Perpustakaan Kota Padang Panjang.

**Tabel 1. 15**  
**Daftar Koleksi Audio Video Genre Fantasi**

No	Genre	Nama film	Jumlah
1.	Fantasi	Moonrise over gypt	3 Film
		Surat Dari Praha	
		Jagoan Instan	

Sumber:Daftar Koleksi Audio Video Perpustakaan Kota Padang Panjang.

Implementasi media pembelajaran video animasi, khususnya dalam konteks meningkatkan minat kunjung anak di perpustakaan daerah seperti Padang Panjang masih belum banyak dieksplorasi secara mendalam. Hal ini membuka peluang besar untuk melakukan penelitian yang orisinal dan memberikan temuan baru. Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah diuraikan, Maka di lakukan penelitian dengan Judul **”Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Minat Kunjung Anak di Perpustakaan Kota Padang Panjang”**. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi pengelola perpustakaan dan pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, serta meningkatkan partisipasi anak-anak dalam kegiatan literasi.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang di jabarkan sebelumnya, maka penelitian ini memfokuskan pada, Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Minat Kunjung Anak di Perpustakaan Kota Padang Panjang.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan fokus masalah di atas, Maka yang menjadi rumusan masalah di antara lain adalah:

1. Bagaimana implementasi penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat kunjung anak-anak ke perpustakaan di Kota Padang Panjang?
2. Apa faktor kendala dalam implementasi media pembelajaran video animasi dalam menarik minat anak untuk berkunjung ke perpustakaan?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan sub fokus di atas, yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Implementasi penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat kunjung anak-anak ke perpustakaan di Kota Padang Panjang
2. Faktor kendala dalam implementasi media pembelajaran video animasi dalam menarik minat anak untuk berkunjung ke perpustakaan

### **E. Manfaat dan Luaran Penelitian**

1. Manfaat Penelitian.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan hasil yang bermanfaat baik teoritis maupun praktis:

- a. Manfaat Teoritis

Untuk pengembangan ilmu, terutama bagi peneliti itu sendiri dan terbuka bagi peneliti lain dalam mendalami serta mengembangkan masalah yang berkaitan dengan Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Minat Kunjung Anak. Peneliti berharap skripsi ini bisa menjadi acuan untuk pembuatan skripsi selanjutnya agar menjadi lebih baik kedepannya.

- b. Manfaat Praktis

Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi dapat menarik minat kunjung anak di Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang

## 2. Luaran Penelitian

Target yang ingin peneliti capai dari penelitian ini adalah dipublikasikan dalam jurnal ilmiah dan diseminarkan dalam forum ilmiah.

## F. Defenisi Operasioanal.

Untuk mempermudah dalam memahami isi penelitian ini, dan mempermudah pembaca dalam mengetahui inti dari penulisan skripsi ini, Maka peneliti menjabarkan beberapa istilah penting yang terdapat dalam judul guna terhindar dari kesalahpahaman dari memahami isi dari penelitian ini ialah:

### 1. Implementasi.

Secara umum, implementasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan. Istilah ini biasanya dikaitkan dengan kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Implementasi mencakup penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam praktik nyata. Hal ini merupakan bagian penting dari keseluruhan proses kebijakan, karena melibatkan upaya sistematis untuk mencapai tujuan dengan memanfaatkan sarana, prasarana, serta waktu yang telah ditentukan. Implementasi juga mencakup tindakan nyata yang dapat memberikan dampak, baik dalam bentuk perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun nilai dan sikap (Ulfatihah, 2020).

### 2. Media pembelajaran video animasi

Media pembelajaran video animasi adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual berupa animasi bergerak dengan audio (suara), sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Video animasi ini berfungsi untuk menyajikan informasi, menjelaskan konsep, dan memperjelas proses pembelajaran dengan cara yang mudah dipahami dan diingat (Kotimah, 2019).

### 3. Minat Kunjung Anak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2005), minat diartikan sebagai dorongan hati yang kuat terhadap sesuatu, yang

mencakup gairah dan keinginan. Muhibbin Syah menjelaskan bahwa minat (interest) secara sederhana dapat dipahami sebagai kecenderungan dan antusiasme yang tinggi atau keinginan besar terhadap suatu hal. Sementara itu, menurut Slameto, minat adalah suatu kecenderungan yang menetap dalam diri seseorang untuk memberikan perhatian dan mengingat suatu aktivitas tertentu secara terus-menerus, yang biasanya disertai dengan perasaan suka terhadap aktivitas tersebut (Kotimah, 2019). Minat kunjung anak ke perpustakaan merupakan dorongan atau kecenderungan yang muncul dari dalam diri anak untuk datang ke perpustakaan guna memanfaatkan berbagai fasilitas dan koleksi yang tersedia, seperti membaca buku, mencari informasi, ataupun mengikuti beragam kegiatan yang diadakan oleh pihak perpustakaan. Minat ini mencerminkan adanya ketertarikan yang disadari oleh anak, dengan tujuan tertentu, seperti memperoleh pengetahuan baru, mengerjakan tugas sekolah, atau sekadar menikmati koleksi bacaan favorit seperti cerita dongeng, novel, maupun komik (Abbas, 2020).

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

Menurut Mayer (Mayer, 2014) penggunaan multimedia dengan memaksimalkan fungsi dari dua saluran ganda, yaitu audio dan visual dapat meningkatkan efektivitas penerimaan informasi seseorang. Penerimaan informasi dari dua saluran akan mengurangi setengah beban dari salah satu saluran, karena setiap saluran memiliki kapasitas masing-masing untuk menerima informasi. Audio merujuk pada saluran yang digunakan untuk memproses informasi dalam bentuk suara atau representasi verbal seperti kata-kata atau teks dalam multimedia. Visual (materi visual) dalam pembelajaran multimedia adalah elemen penting yang dapat meningkatkan pembelajaran dengan cara yang berbeda daripada materi verbal. Visual dapat membantu peserta didik memahami konsep, memperjelas ide, dan meningkatkan retensi informasi. Mayer (Mayer, 2014) menekankan bahwa visual harus diintegrasikan dengan teks verbal agar pembelajaran lebih efektif. Pembagian dari kedua saluran tersebut dapat memudahkan peserta didik untuk menerima lebih banyak informasi. Hal ini karena substansi pembelajaran akan mudah diterima oleh peserta didik. Selain memaksimalkan fungsi dua saluran ganda perlu untuk memperhatikan prinsip-prinsip. Multimedia dalam penggunaannya selama pembelajaran. Teori kognitif multimedia mencakup berbagai prinsip seperti:

#### *1. Contiguity Principle*

Prinsip *kontiguitas* menekankan bahwa informasi yang saling berkaitan (misalnya, gambar dan penjelasan) harus disajikan secara berdekatan agar mudah diintegrasikan oleh peserta didik. Ada dua jenis kontiguitas:

*Spatial Contiguity* (Kontiguitas Spasial): Teks atau label ditempatkan dekat dengan gambar atau bagian visual yang relevan. Ini

memudahkan peserta didik menghubungkan informasi verbal dan visual tanpa harus mencari-cari, sehingga mengurangi beban kognitif.

*Temporal Contiguity* (Kontiguitas Temporal): Narasi atau penjelasan audio disajikan bersamaan dengan tampilan gambar atau animasi yang relevan, bukan secara terpisah. Penyajian serentak ini membantu peserta didik memahami hubungan antara elemen visual dan verbal secara langsung.

## 2. *Coherence Principle*

Prinsip koherensi menyarankan untuk menghilangkan informasi, gambar, suara, atau animasi yang tidak relevan dengan tujuan pembelajaran. Konten yang tidak penting hanya akan membebani memori kerja dan menghambat pemahaman. Penyajian materi yang ringkas dan fokus akan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

## 3. *Signaling Principle*

Prinsip *signaling* adalah penggunaan penanda visual (seperti *highlight*, panah, atau perubahan warna) untuk menekankan informasi penting dalam materi. Penanda ini membantu peserta didik memusatkan perhatian pada bagian utama dan mengorganisasi informasi yang diterima, sehingga memudahkan proses belajar.

## 4. *Redundancy Principle*

Prinsip *redundansi* menekankan bahwa menyajikan informasi yang sama dalam bentuk narasi audio dan teks tertulis secara bersamaan dapat membebani saluran kognitif peserta didik. Lebih baik menggunakan narasi audio yang didampingi gambar daripada menambahkan teks tertulis yang sama dengan narasi, agar beban kognitif tidak berlebihan (Mayer, 2014).

Multimedia dalam penggunaannya selama pembelajaran. Teori kognitif multimedia mencakup berbagai prinsip seperti *contiguity*, *spatial contiguity*, *temporal contiguity*, *coherence*, *signaling*, dan *redundancy* untuk meminimalisir pemrosesan yang tidak relevan. Prinsip *segmenting*, *pre-training*, dan *modality* membantu meningkatkan pemrosesan penting. Prinsip multimedia, *personalization*, dan *interactivity* dirancang untuk meningkatkan

pemrosesan generatif. Implementasi prinsip-prinsip ini dalam pembelajaran multimedia dapat membantu peserta didik memproses informasi lebih efisien dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut kartal dalam (Rahayu et al., 2024) dengan memperhatikan dan menerapkan prinsip-prinsip tersebut dalam multimedia yang digunakan dapat memudahkan peserta didik menerima materi. Materi yang disajikan menggunakan multimedia dengan tetap memperhatikan prinsip-prinsipnya akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini yang menjadi alasan pentingnya penggunaan multimedia dengan tetap memperhatikan prinsip-prinsipnya. Sejalan dengan Saeverot dan Torgersen menyatakan bahwa kemudahan peserta didik menerima informasi berpengaruh terhadap pemahaman mereka terhadap materi yang menjadi substansi pembelajaran. Persoalan tersebut menjadi penting bagi guru dalam memilih multimedia digital sebagai media pembelajaran sesuai dengan prinsip-prinsip multimedia. Penelitian ini penting untuk dilaksanakan guna mengetahui prinsip-prinsip pada multimedia digital yang digunakan sebagai media pembelajaran, memberi pengetahuan secara teoritis dan manfaat praktis, serta untuk memperbaiki pemilihan multimedia digital sebagai media pembelajaran (Rahayu et al., 2024).

Menurut teori pembelajaran multimedia oleh Mayer (2014) dalam (Hajar, 2024) penggunaan media yang melibatkan audio dan visual dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa karena memberikan kesempatan bagi mereka untuk melihat langsung bagaimana konsep-konsep Pembelajaran diterapkan. Mayer menekankan bahwa penggunaan multimedia yang efektif dalam pembelajaran dapat mengaktifkan memori visual dan auditorial siswa, yang memungkinkan mereka untuk lebih mudah memahami dan mengingat konsep-konsep yang diajarkan. Hal ini sangat penting dalam mendukung proses belajar siswa, di mana konsep-konsep yang abstrak sering kali sulit dipahami oleh siswa (Hajar, 2024).

## **1. Implementasi**

### **a. Pengertian implementasi**

Menurut (Ulfatihah, 2020) dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Secara umum Implementasi berarti pelaksanaan atau penerapan. Istilah suatu implementasi biasanya dikaitkan dengan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Implementasi merupakan sebuah penempatan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap.

Pelaksanaan atau Implementasi dari suatu kebijakan atau program merupakan rangkaian pilihan yang kurang lebih berhubungan (termasuk keputusan untuk bertindak) yang dibuat oleh badan dan pejabat pemerintah yang diformulasikan dalam bidang-bidang baik kesehatan, kesejahteraan sosial, ekonomi, administrasi, dan lain-lain. Implementasi merupakan aspek penting dalam keseluruhan proses kebijakan dan merupakan suatu upaya untuk mencapai tujuan tertentu dengan sarana dan prasarana tertentu dan dalam urutan waktu tertentu. Pada dasarnya implementasi kebijakan adalah upaya untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan melalui program-program agar dapat terpenuhi pelaksanaan kebijakan itu (Ulfatihah, 2020).

### **b. Pelaksanaan Implementasi**

Pelaksanaan implementasi adalah tindakan nyata dari sebuah rencana yang telah dirancang sebelumnya. Ini melibatkan penerapan langkah-langkah yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Implementasi bisa terjadi di berbagai bidang, seperti kebijakan publik, program sosial, teknologi, atau bisnis. Implementasi video animasi di perpustakaan dapat dilakukan untuk berbagai tujuan, seperti promosi perpustakaan, memperkenalkan koleksi atau sebagai media pembelajaran. Berikut tahapan pelaksanaannya:

- 1) Persiapan Awal adalah menyusun jadwal pelaksanaan program dan menyiapkan sumber daya yang diperlukan, termasuk perangkat teknologi, konten video, dan ruang khusus di perpustakaan.
- 2) Sosialisasi Program adalah mengundang anak-anak, orang tua, dan guru untuk menghadiri peluncuran program melalui kegiatan interaktif seperti seminar atau lokakarya singkat.
- 3) Pemutaran Video Animasi yaitu mengadakan sesi rutin pemutaran video animasi di perpustakaan. Setiap sesi dilengkapi dengan diskusi singkat untuk memperkuat pemahaman anak terhadap konten yang ditayangkan.
- 4) Interaksi Lanjutan yaitu mengintegrasikan kegiatan literasi tambahan, seperti membaca buku terkait tema video animasi, menggambar, atau membuat cerita pendek berdasarkan inspirasi dari video.
- 5) Monitoring dan Evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap tingkat kunjungan anak, partisipasi dalam kegiatan, serta kepuasan melalui survei atau wawancara dengan anak dan orang tua (Majid, 2019).

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Istilah media pembelajaran terdiri dari dua kata, “media” dan “pembelajaran”. Secara bahasa, istilah media berasal dari bahasa Latin, yakni *medius* yang berarti perantara. Dalam bahasa Inggris media adalah bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti pengantar dan saluran. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam proses pembelajaran, media seringkali diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektron yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi. Media juga

dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan peran dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Hasan et al., 2021).

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang memotivasi siswa untuk belajar. Sumber belajar terdiri atas sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran siswa termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran. Sumber belajar mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan kemampuan dan kompensinya. klasifikasi media dapat berupa media cetak seperti buku, brosur, dan handout; media grafis dan media pameran seperti diorama, model, dan kit; gambar bergerak seperti film dan video; multimedia. Media pembelajaran yang dapat digunakan dapat berbentuk audio, visual, dan audio visual. Media pembelajaran baik yang berbentuk audio, visual, dan audiovisual dapat digunakan dalam pembelajaran (Ahmad & Mustika, 2021).

Media pembelajaran adalah segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Misalnya, Sebagai contoh, meja adalah sebuah sarana pembelajaran. Namun saat meja digunakan untuk membantu siswa dalam memahami konsep bangun datar maka meja tersebut dapat disebut sebagai media pembelajaran. Begitu juga dengan benda-benda asli dan bendabenda rancangan yang dipersiapkan khusus untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Menurut

Gerlach dan Ely dalam (Batubara, 2020) bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara umum, media bisa dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima. Informasi tersebut bisa berupa apapun, baik yang bermuatan pendidikan, politik, teknologi, maupun informasi atau yang biasa disebut dengan berita. Media yang digunakan juga sangat beragam tergantung pada jenis informasi yang akan disampaikan baik berupa fisik maupun digital. Dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran penyampai pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan. Media juga sebagai perantara guru untuk menyajikan segala sesuatu/pesan yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa, tetapi dapat digambarkan secara tidak langsung melalui media (Batubara, 2020).

Banyak pendapat batasan yang diberikan orang atau institusi tentang media, antara lain:

- 1) Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/ AECT*) di Amerika misalnya, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.
- 2) Menurut Gagne (1970), menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.
- 3) Menurut Briggs (1970), berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Misalnya: buku, film, kaset dan lain sebagainya.

4) Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*), menyatakan bahwa media adalah bentukbentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.

Miarso dalam (Sari, Evi Catur.Mali, 2021) menyatakan bahwa pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja dengan tujuan yang telah di tetapkan terlebih dahulu sebelum proses di laksanakan, serta pelaksanaanya terkendali. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Istilah pembelajaran dapat didefinisikan dari berbagai sudut pandang. dari sudut pandang *behavioristik*, pembelajaran sebagai proses perubahan tingkah laku siswa melalui pengoptimalan lingkungan sebagai sumber stimulus belajar. Pembelajaran merupakan aktivitas yang sistematis dan terdapat komponen-komponen dimana masing-masing komponen pembelajaran tersebut tidak bersifat terpisah tetapi harus berjalan secara teratur, saling tergantung, komplementer dan berkesinambungan, sedangkan pembelajaran dapat diartikan sebagai proses belajar yang memiliki aspek penting yaitu bagaimana siswa dapat aktif mempelajari materi pelajaran yang di sajikan sehingga dapat dikuasai dengan baik. Proses pembelajaran bagaimana proses belajar seseorang terjadi setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar.

#### **b. Jenis dan karakteristik Media**

Berdasarkan klasifikasinya, setiap media pembelajaran memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat melalui tampilan media yang disajikan. Media pembelajaran ditampilkan menurut kemampuan media tersebut untuk memberi atau membangkitkan rangsangan indra pengelihatan, pendengaran, perabaan, pengecap, maupun penciuman. Dari karakteristik tersebut, maka guru

dapat memilih menggunakan suatu media pembelajaran menyesuaikan dengan situasi pembelajaran. Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai alat yang membawa pesan dan informasi antara guru dan siswa. Penggunaan media dalam aktifitas pembelajaran dapat dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Setiap jenis media memiliki kemampuan dan karakteristik atau fitur spesifik yang dapat digunakan untuk keperluan yang spesifik pula. Fitur-fitur spesifik yang dimiliki oleh sebuah media pembelajaran membedakan media tersebut dengan jenis media yang lain. Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu untuk diketahui. Jenis media pembelajaran yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Media Visual, media visual merupakan media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak.
- 2) Audio visual, audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perangkat yang digunakan audio visual ini adalah mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar.
- 3) Komputer, komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat di manfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran. Komputer sudah sangat familiar dengan para siswa. Banyak siswa yang sudah menggunakan *netebook* atau laptop yang digunakan dalam pembelajaran sehari-hari. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan perangkat lunak sebagai media

untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran, baik dikelas maupun dirumah.

- 4) *Microsoft Power Point*, *microsoft power point* merupakan salah satu aplikasi data perangkat lunak yang di ciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat. Aplikasi ini sangat populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, baik profesional, akademisi, praktisi, maupun pemula untuk aktivitas presentasi.
- 5) Internet, internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Dalam proses belajar mengajar, media internet ini sangat membantu untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Internet juga dapat membantu dalam membuka wawasan dan pengetahuan siswa. Internet merupakan salah satu media yang memiliki perkembangan luar biasa. Selain sebagai media pembelajaran, internet juga banyak dimanfaatkan oleh beberapa institusi, pebisnis dan para ahli untuk berbagai kepentingan.
- 6) Multimedia, multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut diantaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio dan video. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media, baik untuk tujuan pembelajaran maupun tujuan yang lain.

Untuk tujuan-tujuan praktis, dibawah ini akan dibahas karakteristik beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia.

#### 1) Media Grafis

Media grafis termasuk media visual, sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dan sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan

dituangkan ke dalam symbol-simbol komunikasi visual. Banyak jenis media grafis diantaranya ;

- a) Gambar/Foto adalah media yang paling umum di pakai. Dia merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Oleh karena itu pepatah cina mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak dari pada seribu kata.
- b) Sketsa adalah gambar yang sederhana, atau *draft* kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Karena setiap orang yang normal dapat belajar menggambar, setiap guru yang baik haruslah dapat menuangkan ide-idenya ke dalam bentuk sketsa. Sketsa, selain dapat menarik perhatian murid, menghindari *verbalisme* dan dapat memperjelas penyampaian pesan, harganya pun tak perlu dipersoalkan sebab media ini dibuat langsung oleh guru.
- c) Diagram, Sebagai suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dari simbol-simbol, diagram atau skema menggambarkan garis struktur dari objek secara garis besar. Diagram menunjukkan hubungan yang ada antar komponennya atau sifat – sifat proses yang ada di situ.
- d) Bagan/*Chart* termasuk media visual. Fungsinya yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya di sampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi.
- e) Grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar. Untuk melengkapinya sering kali simbol-simbol verbal digunakan pula di situ. Ada beberapa macam grafik yang dapat kita gunakan diantaranya: Grafik Garis, Grafik Batang, Grafik Lingkaran.

- f) Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar *interpretatif* yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi atau kejadian-kejadian tertentu.
  - g) Poster dapat dibuat diatas kertas, kain, batang kayu, seng dan sebagainya.
  - h) Peta dan Globe pada dasarnya peta dan globe berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi.
  - i) Papan Flanel adalah media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula.
  - j) Papan Buletin ini tidak di lapisi kain flanel tetapi langsung ditempel gambar-gambar atau tulisan-tulisan. Fungsinya selain menerangkan sesuatu, papan buletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu.
- 2) Media Audio berkaitan dengan indra pendengaran. Ada beberapa jenis media antara lain:
- a) Radio Sebagai suatu media. Radio mempunyai beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan media yang lain.
  - b) Alat perekam pita *magnetik* atau lazimnya orang menyebut *tape recorder* adalah salah satu media pendidikan yang tak dapat diabaikan untuk menyampaikan informasi, karena mudah menggunakannya.
  - c) Media Proyeksi Diam beberapa jenis media proyeksi diam antara laian: film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, *mikrofilm*, film gelang, televisi, video , permainan dan simulasi (Julinda, 2021).

### c. Klasifikasi Macam-macam Media Pembelajaran.

#### 1) Media Pembelajaran Menurut Bentuk Bendanya.

Media pembelajaran menurut bentuk bendanya dapat diklasifikasi menjadi dua macam yaitu: media dua dimensi dan juga media tiga dimensi. Media dua dimensi dapat diartikan media yang

berbentuk bidang datar serta hanya memiliki ukuran panjang dan lebar saja. Yang termasuk dalam kelompok media pembelajaran dua dimensi yaitu: gambar dengan berbagai jenis, grafik, peta, poster, bagan, (tabel, organisasi, arus, pohon, balikan, lipatan, silsilah), atlas, surat kabar, majalah, kliping, kartun, sketsa, foto dan buku-buku. Salah satu media pembelajaran dua dimensi yang sering dipergunakan adalah media grafis, yaitu media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata, dan gambar-gambar. Wujud media pembelajaran dua dimensi ada yang langsung dapat digunakan dalam pembelajaran ada yang langsung dapat digunakan alat-alat bantu untuk menggambarkannya. Sedangkan media tiga dimensi dapat diartikan sebagai media yang memiliki isi (volume) serta memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi, atau media yang dalam bentuk model. Yang termasuk ke dalam media tiga dimensi yaitu: objek, model, *mock-up*, *globe*, *diorama*, dan *specimen*. Media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah model dan boneka. Model adalah tiruan tiga dimensional dari beberapa objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, atau terlalu rumit untuk dibawa ke dalam kelas dan dipelajari siswa dalam wujud aslinya.

## 2) Media Pembelajaran Menurut Perangkatnya.

Media pembelajaran jika diklasifikasikan menurut perangkatnya dapat dibagi menjadi dua yaitu, perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). "*Hardware*" dan "*software*" pada mulanya merupakan istilah yang dipakai oleh pengusaha komputer, namun kemudian diperluas penggunaannya untuk semua jenis media pembelajaran. *Software* atau perangkat lunak adalah isi pesan yang di simpan pada *material*. Media pembelajaran yang termasuk ke dalam jenis perangkat lunak, yaitu isi pesan yang disimpan pada transparan *OHP*, kaset audio, kaset

video, film, slide dan sebagainya. *Hardware* atau perangkat keras adalah peralatan untuk menyampaikan pesan yang disimpan pada *materials* untuk disampaikan kepada siswa. Media pembelajaran yang termasuk dalam perangkat keras, yaitu proyektor, *OHP*, *Proyektor film*, video, *tape recorder*, *proyektor slide*, kamera, komputer dan sebagainya.

### 3) Media Pembelajaran Menurut Indra Penerimaannya.

Media pembelajaran menurut indra penerimaannya terbagi Menjadi dua macam yaitu, media visual dan media audio. Media visual yaitu media yang pesannya hanya dapat dilihat dengan indera penglihatan. Media ini merupakan jenis media yang mempunyai informasi secara visual, tetapi tidak dapat menampilkan suara maupun gerak misalnya: gambar, foto, grafik, dan poster. Media audio yaitu media yang menghasilkan pesan hanya dengan suara saja. Jenis media ini juga hanya memanipulasikan kemampuan-kemampuan suara semata-mata, misalnya: radio, *tape recorder*, laboratorium bahasa. Ada juga media yang keduanya dapat diamati dengan indera penglihatan dan pendengaran. Media pembelajaran jenis ini disebut dengan media audio visual. Media audio visual dapat diartikan sebagai media yang dapat menghasilkan pesan, serta dapat dilihat dan didengar. Media ini merupakan media yang paling lengkap, karena menggunakan kemampuan audio visual dan gerak. Yang termasuk ke dalam jenis media audio visual yaitu: televisi, video, proyektor film bersuara, *slide* bersuara.

### 4) Media Pembelajaran Menurut Cara Kerjanya

Media pembelajaran menurut cara kerjanya diklasifikasikan menjadi dua jenis yaitu media *proyektabel* dan *non proyektabel*. Media *proyektabel* merupakan jenis media yang cara kerjanya dengan menggunakan sistem proyeksi. Media dengan proyeksi adalah jenis media yang cara menggunakannya memakai *proyektor*, misalnya: *slide proyektor*, *opaque proyektor*, *overhead proyektor*

dan segala jenis film. Media *non proyektabel* merupakan jenis media yang dapat diamati tanpa menggunakan sistem proyeksi dan langsung dapat diamati. Media *non proyektor* adalah jenis media yang cara menggunakannya tanpa *proyektor* dan memiliki ukuran panjang, lebar, tebal dan tinggi. Misalnya berbagai macam model, *diorama*, *globe* dan lainnya.

#### 5) Media Pembelajaran Menurut Sifatnya

Media pembelajaran menurut sifatnya diklasifikasikan menjadi media bergerak dan media diam, berikut merupakan rincian dari penjelasannya:

- a) Media yang dapat bergerak diartikan sebagai media yang dapat menghasilkan pesan/gambar yang dapat bergerak, contohnya: gambar hidup/bergerak yang terlihat pada gambar yang ada di film gambar pada video/televisi. Media bergerak dapat dibedakan menjadi: media audio visual gerak, media audio semi gerak dan media visual gerak. Media audio visual gerak dapat diartikan sebagai media yang paling lengkap, karena menggunakan kemampuan audio visual dan gerak. Misalnya film bersuara, rekaman video, film TV, *holografi*. Media audio semi gerak yaitu jenis media yang memiliki kemampuan menampilkan suara beserta gerakan titik secara *linear*, jadi tidak dapat menampilkan gerakan nyata secara utuh, contohnya tulisan jauh. Media visual gerak merupakan jenis media yang memiliki kemampuan seperti juga golongan pertama kecuali dari segi penampilan suara contohnya film bisu, *film slide* tanpa suara dan film video tanpa suara.
- b) Media diam yaitu pesan yang di dapatkan dari media tersebut hanya diam saja dan tidak bergerak. Media ini di sampaikan dalam bentuk visual maksudnya hanya dapat dilihat, maka dari itu media ini juga bisa di sebut media visual diam yang termasuk ke dalam jenis media yang memiliki kemampuan menyampaikan

informasi secara visual, tetapi tidak dapat menampilkan suara maupun gerak. Yang termasuk klasifikasi media jenis ini contohnya: gambar dari *film slides*, gambar dari transparan pada *OHP*, film rangkai, halaman cetak, *video file*, dan *microform*.

#### 6) Media Pembelajaran Menurut Kelompok Penggunaanya

Media pembelajaran menurut kelompok penggunaanya dibedakan menjadi media individual, media kelompok, media kelompok besar. Media individual yaitu media tersebut hanya dapat digunakan secara perorangan/individu. Sebagai contoh misalnya: *mikroskop*, *lensa*, kamera. Media kelompok artinya media tersebut dapat digunakan secara perorangan juga dapat digunakan secara kelompok, misalnya segala jenis media paparan (papan tulis, papan panel, gabus, *magnetik*), seperangkat *OHP*, *slide* dan film. Media kelompok besar yaitu media tersebut dapat di gunakan oleh kelompok masa yang lebih besar, misalnya penyuluhan di lapangan dengan menggunakan film lebar dan pengeras suara dan televisi umum (Rohima, 2023).

### 3. Video Animasi.

#### a. Video Animasi

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan *flem seluloid*, sinyal elektronik, atau media digital. Video juga bisa di artikan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang di baca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang di gabung tersebut di namakan *frame* dan kecepatan pembacaan gambar di sebut dengan *frame rate*, dengan satuan *spf (frame per second)*. Karna di mainkan dalam kecepatan yang tinggi maka tercipta ilusi gerak yang halus, Semakin besar nilai *frame rate* maka akan semakin halus pergerakan yang di tampilkan.

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal,

individual, maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai dihadapan anak secara langsung. Di samping itu video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, disamping suara yang menyertainya. Sehingga, anak merasa seperti berada disuatu tempat yang sama dengan program yang dinyatakan video. Seperti anda ketahui bahwa tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) anak terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan. (Komara et al., 2022)

Video juga diartikan sebagai bahan pembelajaran tampak dengar (*audio visual*) yang dapat di gunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (*audio*) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan secara bersamaan. Video merupakan bahan pembelajaran yang dikemas melalui pita video dan dapat dilihat melalui *video/VCD player* yang di hubungkan ke *monitor televisive*. Pengertian video itu sendiri adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat di kombinasikan dengan gambar bergerak secara *sekuensi*. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat di kombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstarsikan perubahan dari waktu kewaktu (Irawan et al., 2023).

#### 1) Keuntungan video

Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai hadapan siswa secara langsung, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

## 2) Kelemahan

- a) *Fine details* artinya media tayangnya tidak dapat menampilkan objek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna.
- b) *Size information* artinya tidak dapat menampilkan objek dengan ukuran yang sebenarnya.
- c) *Third dimention* gambar yang di proyeksikan oleh video umumnya berbentuk dua dimensi.
- d) *Opposition* pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keragaman penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.
- e) *Setting* kalau tampilkan degan dua orang yang sedang bercakap-cakap diantara kerumunan banyak orang, akan sulit bagi penonton untuk menebak dimana kejadian tersebut berlangsung.
- f) Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.
- g) *Budget* artinya bisa untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

### b. Animasi Kartun

Animasi Kartun Animasi pada dasarnya adalah menggerakkan objek agar tampak lebih dinamis, sebelum era *komputerisasi* seperti sekarang, animasi merupakan proses yang rumit dan menyita banyak waktu dan tenaga. Animasi merupakan gambar yang bergerak yang berbentuk dari sekumpulan gambar (objek) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertmbahan hitungan waktu yang terjadi, gambar atau objek yang dimaksud diatas seperti manusia, hewan, manusia, maupun tulisan. Dalam bahasa kata animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu “*anima*” yang berarti jiwa dan seolah-olah terlihat hidup.

Animasi berasal dari bahasa latin, “*anima*” yang berarti hidup video animasi ialah video yang menyajikan ilusi atau gambar bergerak yang membuat suatu objek seolah-olah hidup dan beraturan yang di

lengkapi dengan suara dan efek. Media animasi dalam proses belajar adalah sarana yang mampu memudahkan pembelajaran yang dilakukan, karena dapat memotivasi siswa dengan tampilan gambar bergerak disertai dengan audio sehingga materi yang di sampaikan dapat diterima dengan baik. Media pembelajaran video animasi adalah media yang dapat membantu mempermudah penyampaian informasi atau pesan kepada siswa melalui film atau video yang bergerak (Nurhasanah, 2024).

Media animasi dapat menyediakan pengalaman belajar yang *interaktif*, menarik, dan sesuai dengan konteks siswa. Melalui animasi, konsep abstrak dapat disajikan secara *visual* dan *konkret*, membantu siswa memahaminya dengan lebih mudah. Selain itu, animasi juga merangsang imajinasi siswa untuk menghubungkan informasi baru dengan pengalaman yang sudah dimiliki. Dengan demikian, animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai media yang mendukung siswa untuk secara aktif membangun pengetahuan sesuai prinsip *konstruktivisme*. Karakteristik video animasi dapat di rancang sedemikian rupa untuk menampilkan berbagai elemen seperti gambar dan teks, yang disertai dengan suara yang juga dapat di atur agar terlihat menarik dan bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif, sehingga siswa lebih mudah memahami isi materi yang disampaikan.

### c. Jenis-Jenis Animasi

Sesuai perkembangan animasi yang bermula mempunyai prinsip yang sederhana, Sekarang telah berkembang menjadi beberapa jenis Yaitu:

- 1) Animasi 2D, yang termasuk *software* animasi 2D yaitu *micromedia flash, coretas, corel R.A.V.E after effect. Moho, creatoon, toonboom, autodeskanimation* (1990-an) dan sebagainya.
- 2) Animasi 3D, yang termasuk *software* animasi 3D yaitu *maya, 3D studio max ,maxon cinema 4D, Ligtwave, Softimage, Poser, Mation*

*Builder, Hash Animation, Master, Wing3D, Carrara, Infini3-D, Canoma* dan lain-lain.

- 3) Animasi tanah liat (*Clay Animation*)
- 4) Animasi Jepang (*Anime*)

**d. Keunggulan Media Audio Visual Animasi dibandingkan dengan Media Pembelajaran yang lain.**

Penilaian terhadap video animasi agar dapat dikatakan menarik umumnya didasarkan pada beberapa teori dan kriteria yang terukur secara sistematis. Video dapat menarik dari berbagai segi, termasuk daya tarik visual, kemudahan penyampaian informasi, dan kemampuan membangun emosi serta keterikatan dengan audiens. Berikut adalah beberapa aspek yang membuat video menarik:

- 1) Visual yang Menarik, gambar, warna, gerakan, dan efek visual: video menggabungkan elemen visual yang dapat memikat perhatian dan membuat penonton betah menonton.
- 2) Komposisi yang proporsional: penggunaan gambar, suara, musik, dan teks yang seimbang dan harmonis membuat video lebih menarik.
- 3) Pencahayaan yang baik: pencahayaan yang tepat dapat meningkatkan kualitas visual video dan membuatnya lebih profesional.
- 4) Stabilisasi kamera dan angle yang tepat: pengambilan gambar yang stabil dan sudut pandang yang menarik dapat membuat video lebih enak dilihat.
- 5) Kemudahan Penyampaian Informasi, visualisasi materi yang kompleks, video dapat menyajikan materi yang sulit dijelaskan dalam bentuk teks menjadi lebih mudah dipahami melalui gambar dan animasi.
- 6) Penyampaian pesan yang efektif: video memungkinkan penyampaian pesan yang lebih kaya dengan kombinasi visual dan audio, termasuk musik, narasi, dan efek suara.

- 7) Penyampaian informasi yang cepat: video dapat menyampaikan informasi dengan cepat dan efisien, memungkinkan audiens menyerap informasi dengan mudah.
- 8) Membangun Emosi dan Keterikatan: emosi yang ditampilkan video dapat menampilkan emosi secara lebih jelas dan kuat dibandingkan teks, sehingga lebih mudah mempengaruhi audiens.
- 9) Interaksi dengan audiens: video live streaming, misalnya, memungkinkan interaksi langsung antara pembuat konten dan penonton, membangun hubungan yang lebih personal.
- 10) Cerita yang kuat: video dapat menceritakan kisah yang menarik dan menyentuh hati, menciptakan keterikatan emosional dengan penonton.
- 11) Efek Visual dan Audio yang Menarik: Musik yang sesuai: Penggunaan musik yang tepat dapat meningkatkan suasana video dan membuat penonton lebih terlibat.
- 12) Efek visual yang kreatif: Efek visual yang kreatif dapat menambah daya tarik video dan membuatnya lebih menghibur. Animasi yang menarik: animasi dapat digunakan untuk menjelaskan konsep yang kompleks atau menambahkan sentuhan kreatif pada video (Pradana, 2020).

Dalam dunia pendidikan modern, media pembelajaran telah berkembang pesat untuk membantu guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Di antara berbagai media yang tersedia, media audio visual animasi telah menjadi salah satu yang paling menarik perhatian karena memiliki banyak keunggulan dibandingkan media pembelajaran lain, seperti teks cetak, gambar statis, atau audio saja. Berikut adalah pembahasan tentang keunggulan media audio visual animasi.

#### 1) Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar

Animasi memiliki daya tarik visual yang sangat kuat dan mampu menarik perhatian siswa dengan mudah. Berbagai warna

yang cerah, gerakan, dan elemen audio yang mendukung membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Dibandingkan dengan teks atau gambar statis, animasi memiliki kemampuan untuk memotivasi siswa, terutama anak-anak, yang cenderung mudah bosan dengan media konvensional.

#### 2) Membantu Memvisualisasikan Konsep Abstrak

Beberapa konsep pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran seperti sains, matematika, atau teknologi, sering kali sulit dipahami jika hanya disampaikan melalui teks atau gambar. Media animasi memungkinkan siswa untuk melihat simulasi proses, seperti pergerakan molekul, rotasi planet, atau operasi matematika kompleks, sehingga konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

#### 3) Menyediakan Interaktivitas

Banyak media audio visual animasi modern yang dirancang dengan *elemen interaktif*, seperti kuis, simulasi, atau permainan edukasi. Interaktivitas ini memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman mereka dibandingkan hanya menjadi penerima informasi pasif.

#### 4) Meningkatkan Daya Ingat Penelitian

Menunjukkan bahwa informasi yang disampaikan melalui kombinasi *audio* dan *visual* lebih mudah diingat dibandingkan dengan hanya menggunakan salah satu media tersebut. Analisis manfaat media audio visual animasi sebagai bahan pembelajaran efektif untuk anak sekolah dasar, animasi yang menarik dan relevan dapat menciptakan kesan yang mendalam pada siswa, membantu mereka mengingat informasi lebih lama.

#### 5) *Fleksibilitas* dalam Penyampaian Materi

Media audio visual animasi dapat digunakan di berbagai platform, seperti komputer, tablet, atau bahkan ponsel, sehingga memudahkan akses kapan saja dan di mana saja. Hal ini memberikan

*fleksibilitas* bagi siswa untuk belajar sesuai dengan waktu dan kecepatan mereka masing-masing.

6) Cocok untuk Berbagai Gaya Belajar

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, seperti *visual, auditori, atau kinestetik*. Media audio visual animasi mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar ini. Misalnya, elemen visual mendukung pembelajar visual, sedangkan narasi audio membantu pembelajar *auditori*.

7) Efisien dalam Penyampaian Informasi

Melalui animasi, informasi kompleks dapat di sampaikan dalam waktu singkat. Narasi yang jelas dan ilustrasi bergerak membantu memadatkan materi tanpa mengurangi esensinya. Hal ini membuat media ini lebih efisien dibandingkan dengan teks panjang atau ceramah tradisional.

8) Mendorong Kolaborasi dan Diskusi

Media animasi sering kali memicu diskusi di antara siswa. Misalnya, setelah menonton sebuah animasi tentang perubahan iklim, siswa dapat didorong untuk mendiskusikan penyebab dan solusinya. Hal ini mendorong pembelajaran *kolaboratif* dan pengembangan keterampilan berpikir kritis.

9) Mengurangi Beban Guru

Dengan menggunakan media audio visual animasi, guru dapat menghemat waktu dalam menjelaskan materi yang kompleks. Mereka dapat fokus pada aspek lain dari pembelajaran, seperti memberikan bimbingan individual atau mengembangkan aktivitas tambahan.

10) Relevan dengan Era Digital

Generasi saat ini adalah generasi digital yang terbiasa dengan teknologi dan media interaktif. Media animasi sangat relevan dengan cara mereka menerima informasi, menjadikannya media yang lebih mudah diterima oleh siswa dibandingkan metode tradisional.

## a) Perbandingan dengan Media Lain

**Tabel 2. 1**  
**Perbandingan dengan Media Lain**

Media Pembelajaran	Keunggulan Utama	Kelemahan
Teks cetak	Murah dan mudah di akses	Kurang menarik dan sulit untuk di pahami visualisasi
Gambar statis	Sederhana dan mudah di produksi	Tidak interaktif dan kurang dinamis
Audio	Cocok untuk pembelajar auitor	Tidak memberikan visualisasi
Audio visual animasi interaktif	Interaktif, menarik, membantu memvisualisasi konsep abstrak	Membutuhkan teknologi dan biaya produksi tinggi

## b) Tantangan dalam Penggunaan Media Audio Visual Animasi

Meskipun memiliki banyak keunggulan, media ini tidak lepas dari tantangan. Produksi animasi membutuhkan sumber daya yang lebih. besar, baik dalam hal waktu, biaya, maupun tenaga ahli. Selain itu, perangkat teknologi yang diperlukan juga harus tersedia dan mendukung (Zahroh et al., 2025).

#### 4. Minat Kunjung Anak ke Perpustakaan

Faktor yang menjadi penyebab kurangnya minat kunjung siswa ke perpustakaan adalah faktor internal dan faktor eksternal. Keterangan wawancara diatas dapat diuraikan sebagai berikut: faktor internal yang menjadi penyebab kurangnya minat kunjung siswa ke perpustakaan

meliputi: siswa malas berkunjung ke perpustakaan, siswa sudah terpengaruh dengan kemajuan internet sehingga susah untuk berkunjung ke perpustakaan, tidak adanya motivasi dari dalam diri anak dan tidak adanya dorongan dari orangtua. Faktor eksternal yang menjadi penyebab kurangnya minat kunjung siswa ke perpustakaan meliputi: faktor lingkungan yaitu kurangnya pencahayaan dari luar dan kurangnya ventilasi yang mengakibatkan tidak terjadinya pertukaran udara dalam ruangan perpustakaan, dan orang tua yang tidak menanamkan minat baca dari kecil.

a. Pengaruh Media Pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan *interaktif*. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, yang pada gilirannya dapat mendorong mereka untuk lebih sering mengunjungi perpustakaan.

Media pembelajaran dapat di katakan baik apabila memiliki indikator. Berikut indikator media pembelajaran menurut beberapa ahli : Menurut Rivai (dalam Pratiwi dan Meilani, 2019) yang relevan untuk mengukur hubungan dengan minat kunjung antara lain: 1) Relevansi, relevansi atau kesesuaian memiliki arti bahwa media pembelajaran tersebut memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. 2) Kemampuan Guru, kemampuan guru memiliki arti dengan adanya media pembelajaran tersebut guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. 3) Kemudahan Penggunaan, kemudahan penggunaan memiliki arti bahwa media pembelajaran tersebut mudah pengoperasiannya. 4) Ketersediaan, ketersediaan memiliki arti sarana prasarana yang di miliki sekolah tersebut. Setiap sekolah memiliki sarana dan prasarana yang berbeda. 5) Kebermanfaatan, kemanfaatan memiliki arti media pembelajaran harus memiliki nilai guna, mengandung manfaat dalam memahami bagi peserta didik (Pratiwi, 2019).

b. Kegiatan Interaktif di perpustakaan.

Kegiatan seperti *storytelling*, nonton bareng, dan program membaca terbukti efektif dalam menarik perhatian anak-anak untuk datang ke perpustakaan. Misalnya, penelitian menunjukkan bahwa kegiatan *storytelling* dapat meningkatkan minat kunjung anak ke perpustakaan hingga 71%. Kegiatan-kegiatan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga mengedukasi, sehingga menciptakan keterikatan positif antara siswa dan perpustakaan.

Media video animasi memiliki beberapa kelebihan sehingga cocok digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Kelebihan media video animasi yaitu tampilannya menarik sehingga meningkatkan antusias siswa dalam belajar, membantu siswa menikmati pembelajaran, mempermudah dalam menanamkan konsep materi, membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran, sifat medianya efisien artinya dapat digunakan kapanpun. Namun video animasi juga memiliki kekurangan tetapi bisa diatasi jika penggunaannya tepat oleh pendidik. Kekurangannya yaitu jaringan lambat dapat mengganggu pembelajaran, resolusi gambar buruk jika diunduh dengan kapasitas yang rendah, pembelajaran akan membosankan jika video yang disajikan kurang menarik tampilannya (Mashuri & budyono, 2020).

Video animasi dalam pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu:

- a. Dapat menjelaskan dan memberikan informasi lebih luas.
- b. Memberikan dorongan, efektif dan efisien dalam menyajikan informasi.
- c. Memperbanyak model penyajian materi.
- d. Memacu semangat dan meminimalisir permasalahan yang muncul dalam diri siswa.
- e. Membuat materi lebih mudah dipahami sehingga lebih lama diingat oleh siswa.

Selain fungsi media video animasi, terdapat manfaat ketika menerapkan media video animasi dalam pembelajaran yaitu:

- a. Media animasi dapat memudahkan siswa saat belajar dengan materi yang cukup rumit.
- b. Memudahkan pendidik saat memberikan materi kepada siswa.
- c. Media animasi mampu menaikkan kepuasan dan keberhasilan peserta didik.
- d. Media animasi dapat mengoptimalkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar peserta didik sehingga senang dan berhasil dengan proses belajarnya (Yulian, 2022).

## **B. Penelitian Relevan**

Berdasarkan penelusuran penulis terhadap beberapa penelitian yang karya ilmiah lainnya, penulis menemukan beberapa pembahasan berkaitan dengan yang penulis bahas pada penelitian ini, diantaranya:

1. Penelitian yang di lakukan oleh Nadilla Julianda, dalam skripsinya, yang berjudul Implementasi Video Animasi Kartun terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif dan menggunakan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi langsung dengan mengamati proses pembelajaran menggunakan video animasi kartun, kemudian wawancara langsung dengan beberapa siswa yang telah belajar menggunakan video animasi kartun. Teknik pengumpulan data selanjutnya adalah dokumntasi, berupa foto-foto kegiatan belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi kartun dalam proses pembelajaran sangat efektif dan meningkatkan minat belajar siswa, dikarenakan media video animasi kartun memudahkan siswa dalam memahami pelajaran, video animasi juga membuat proses pembelajaran jadi lebih menyenangkan, serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama sama membahas tentang video animasi, sama-sama menggunakan metode kualitatif dan

pendekatan deskriptif. Perbedaan mendasar yang dilakukan penulis adalah objek penelitian Nadia Julianda adalah SD Negeri sebrang Musi Kabupaten Kepahiang, sedangkan objek peneliti di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hermi Yulian, Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Pembelajaran Q.S Al-Falaq Kelas IV Di SDN 63 Kaur. Penelitian ini adalah bahwa Media pembelajaran merupakan komponen yang membantu guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan komunikatif dalam sebuah kegiatan belajar mengajar di kelas. Masalah-masalah dalam proses pembelajaran seperti kejenuhan dan kurangnya semangat siswa, gangguan dalam kelas, serta perhatian siswa yang rendah karena mengantuk perlu segera diatasi. Salah satu solusi pemecahannya adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dapat menarik siswa untuk semangat belajar. Banyak macam media pembelajaran, salah satunya adalah media video animasi, yang merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses pendidikan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara terstruktur, observasi partisipan dan dokumentasi. Yang kemudian disimpulkan dengan analisis deskriptif, sedangkan pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan triangulasi yaitu dengan menggunakan sumber ganda dan metode ganda. Subyek penelitian ini adalah Kepala Sekolah, guru PAI dan siswa kelas IV SDN 63 Kaur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pelaksanaan guru PAI dalam menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan media animasi dalam pembelajaran PAI pokok bahasan Q.S Al-Falaq kelas IV SDN 63 Kaur dapat dikatakan baik, karena dari hasil observasi yang dilaksanakan untuk melihat aktivitas guru selama pelaksanaan pembelajaran, terjadi peningkatan yang signifikan. (2) Respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media Video Animasi dalam pembelajaran PAI pokok

bahasan q.s Al-Falaq kelas IV SDN 63 Kaur dapat dikatakan baik karena lebih dari 90% siswa menyatakan pembelajaran menyenangkan, suka dengan pembelajaran dan dapat lebih memahami materi dan lebih mudah untuk mengingat serta menghafal surat Al-Falaq.

Persamaan dalam penelitian ini adalah Sama-sama melakukan penelitian tentang video animasi, sama-sama menggunakan metode kualitatif dan pendekatan deskriptif. Perbedaan mendasar yang dilakukan penulis adalah penelitian ini membahas mengenai animasi sebagai minat belajar siswa sedangkan peneliti membahas animasi sebagai Pengaruh Minat Kunjung anak.

3. Penelitian yang di lakukan oleh Munisatul Munawwaroh, Efektivitas Penerapan Media Audio Visual Terhadap Pengaruh Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak Usia Sekolah Dasar. Penggunaan bahan ajar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Penggunaan bahan ajar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Ketersediaan media pembelajaran sebagai jembatan interaksi siswa dengan materi terbuka mungkin dapat membantu ketidakjelasan isi. Media yang menggunakan komponen suara dan visual untuk membantu pemahaman siswa disebut media audio visual. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media audio visual pada siswa sekolah dasar usia 6 sampai 8 tahun di kelas 1-3., yang termotivasi mengikuti pendidikan agama Islam. Penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik eksperimen semu (quasi-experimental) merupakan metodologi yang digunakan. Desain pretest-posttest dengan satu kelompok digunakan dalam penelitian ini. Dua puluh anak usia sekolah dasar, yang terbagi antara Madrasah Ibtidaiyah dan kelas 1-3 sekolah dasar, dijadikan sebagai subjek penelitian.  $H_0$  disetujui sedangkan  $H_a$  ditolak berdasarkan temuan uji t sampel berpasangan yang menunjukkan nilai p (0,577) lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat sedikit variasi yang terlihat pada skor rata-rata yang diperoleh sebelum dan sesudah menonton video

pembelajaran tentang rukun iman dan Islam. Temuan penelitian ini menjadi kelanjutan bagi peneliti untuk mengimplementasikan media audio visual dengan maksimal dan pengambilan sampel penelitian lebih luas sehingga dapat merepresentasikan hasil.

Persamaan dalam penelitian ini adalah Sama-sama melakukan penelitian tentang video animasi. Perbedaan mendasar yang dilakukan penulis adalah Munisatul Munawwaroh membahas tentang Efektivitas Penerapan Media Audio Visual Terhadap Pengaruh Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak Usia Sekolah Dasar, menggunakan penelitian kuantitatif dan teknik eksperimen semu, Sedangkan peneliti sekarang membahas tentang Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Minat Kunjung Anak di Perpustakaan Kota Padang Panjang, penelitian kualitatif dan pendekatan deskriptif.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif kualitatif, yaitu cara penelitian yang berusaha mengungkapkan fenomena dengan cara mengumpulkan data di lapangan sesuai dengan apa adanya melalui wawancara. Metode kualitatif adalah metode dengan proses penelitian berdasarkan persepsi pada suatu fenomena dengan pendekatannya datanya menghasilkan analisis deskriptif berupa kalimat secara lisan dari objek penelitian. Penelitian kualitatif harus didukung oleh pengetahuan yang luas dari peneliti, karena peneliti mewawancarai secara langsung objek penelitian (Hafni syahir, 2022). penelitian kualitatif menekankan pada aspek-aspek pemahaman secara sangat mendalam terhadap suatu permasalahan yang ada. penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dinyatakan kebentuk kata, kalimat, dan gambar. Bila di tinjau dari perspektif positivistis, misi dan tujuan penelitian kualitatif bersifat; (a) eksploratif; dalam melaksanakan penelitian kualitatif, peneliti memahami fenomena yang terjadi secara garis besar tanpa memfokuskan kepada fenomena tertentu secara khusus; (b) eksplanatif; yaitu penelitian ini harus memahami ciri dan hubungan yang sistematis dengan fenomena yang ada di lapangan; (c) teoritis; peneliti diharapkan mampu menghasilkan susunan teori secara substantif berdasarkan konseptualisasi, abstraksi ciri, dan sistematis konsep dasar relasi dan kemungkinan variasinya; (d) praktis; penelitian ini harus mengetahui dan memahami makna dari fenomena yang diambil dan dapat dihubungkan dengan keperluan terapan atau nilai praktis tertentu.

Penelitian kualitatif lebih mengedepankan menggambarkan mengenali apa yang terjadi di lapangan, mengungkapkan keunikan terhadap individu, kelompok, organisasi, institusi yang kemudian dapat di pertanggungjawabkan secara ilmiah. Dalam menjelaskan hasil, penelitian kualitatif menjelaskan



3.	Bimbingan Proposal								
4.	Seminar Proposal								
5.	Revisi pasca seminar								
5.	Penelitian dan Bimbingan Skripsi								
6.	Munqasyah								

### C. Instrumen Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian jenis deskriptif kualitatif yang dimana instrumen utama pada penelitian ini merupakan peneliti itu sendiri. Hal ini karena peneliti yang mengetahui bagaimana fakta dan proses yang terjadi di lapangan nantinya saat melakukan penelitian. Teknik dalam pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi (HP), nantinya dapat membantu peneliti dalam memperkuat fakta yang peneliti temukan di lapangan. (Ono, 2020)

### D. Sumber Data

Memperoleh data terkait Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Minat Kunjung Anak Di Perpustakaan Kota Padang Panjang. Sumber data yang digunakan adalah data primer, yaitu pustakawan perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang tersebut. Sumber Primer Sumber data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data.

#### 1. Sumber primer

Sumber primer ini merupakan data yang yang di kumpulkan secara langsung oleh peneliti untuk menjawab masalah atau tujuan penelitian. Data primer di dapatkan secara langsung melalui wawancara yang di tanyakan langsung kepada narasumber, lalu data itu di kumpulkan dan

peneliti mengolah data tersebut secara langsung berdasarkan objeknya. Namun yang menjadi sumber data primer adalah: Pustakawan, Pemustaka.

## 2. Sumber Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang tidak secara langsung memberikan informasi kepada pengumpul data. Data sekunder berfungsi sebagai data tambahan agar menguatkan data primer yang sudah di dapatkan peneliti. Data sekunder bisa di dapatkan dari pihak yang memiliki keterkaitan langsung dengan objek yang di teliti. Data sekunder juga bisa berupa koleksi atau pedoman yang sesuai sehingga dapat mendukung penelitian yang di lakukan berdasarkan teori yang telah ada, yang menjadi sumber data sekunder adalah sebagai berikut: Media Pembelajaran, Video animasi, Minat Kunjung Anak.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Berdasarkan berbagai jenis data yang dibutuhkan, dan ketersediaan sumber data yang memungkinkan dari penggalian informasi di lapangan, maka teknik pengumpulan data dapat terbagi menjadi:

### 1. Teknik Observasi

Observasi sebagai teknik pengambilan data dan memiliki ciri yang spesifik jika dibandingkan dengan dengan teknik wawancara. Guba dan Lincon menyampaikan bahwa beberapa peneliti melakukan observasi antara lain (1) Merupakan alat yang ampuh untuk mengetes suatu kebenaran; (2) Memungkinkan peneliti melihat dan mengamati sendiri perilaku; (3) Memungkinkan peneliti mencatat peristiwa yang berkaitan dengan pengetahuan proposional ataupun pengetahuan langsung.

### 2. Teknik Wawancara

Wawancara (interview) dilakukan untuk mendapatkan informasi, yang tidak dapat diperoleh melalui observasi. Tidak semua diperoleh melalui teknik observasi, oleh karena itu sangat penting untuk menangkap persepsi, pikiran, pendapat, peristiwa, fakta atau realita. Dengan wawancara, partisipan akan membagikan pengalaman dengan peneliti.

Wawancara yang digunakan yaitu wawancara semi-terstruktur yang mana peneliti memiliki beberapa pertanyaan yang sudah disiapkan, namun juga memberikan fleksibilitas kepada narasumber. Wawancara mendalam akan dilakukan dengan kepala pustakawan dan pemustaka. Wawancara mendalam dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali informasi secara mendalam mengenai persepsi, pengalaman, dan motivasi pemustaka dalam memanfaatkan koleksi terbitan berseri. Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk melakukan wawancara menurut Lincoln dan Guba dalam (Siregar, 2002) yaitu:

- a. Menetapkan siapa yang hendak diwawancarai
- b. Menyiapkan pokok-pokok masalah
- c. Membuka/mengawali alur pembicaraan
- d. Melangsungkan arus/alur wawancara
- e. Mengkonfirmasi dan mengakhiri wawancara
- f. Menuliskan hasil wawancara dan yang terakhir Mengidentifikasi tindak lanjut (Salmaniah Siregar, 2002).

### 3. Studi Dokumen

Teknik pengumpulan data kualitatif dengan menganalisis dokumen-dokumen yang relevan untuk memahami fenomena atau gejala yang diteliti (Rahman et al., 2024).

## **F. Teknik Analisis Data**

Berikut penjelasan mengenai teknik analisis data pada penelitian:

1. Reduksi data adalah proses pemilihan, pemustan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Proses ini berlangsung terus menerus selama penelitian berlangsung, bahkan sebelum data benar-benar terkumpul sebagaimana terlihat dari kerangka konseptual penelitian, permasalahan studi, dan pendekatan pengumpulan data yang dipilih peneliti. Reduksi data meliputi: (1) meringkas data, (2) mengkode, (3) menelusur tema, (4) membuat gugus-gugus. Caranya: seleksi ketat atas

data, ringkasan atau uraian singkat, dan menggolongkannya ke dalam pola yang lebih luas. Meringkas hasil pengumpulan data ke dalam konsep, kategori, dan tema-tema, itulah kegiatan reduksi data, pengumpulan data dan reduksi data saling berinteraksi dengan melalui konklusi dan penyajian data, ia tidak bersifat sekali jadi, tetapi secara bolak balik, perkembangannya bersifat sekuensial dan interaktif, bahkan melingkar. Kompleksitas permasalahan bergantung pada ketajaman pisau analisis.

2. Penyajian data (Data Display) Penyajian informasi ialah penyajian yang dicoba dengan wujud penjelasan yang pendek, bagan, hubungan antara jenis, flowchart, serta sejenisnya. Penyajian yang kerap digunakan buat menyajikan informasi penelitian kualitatif ialah bacaan yang bertabiat naratif. Bentuk penyajian data kualitatif dapat berupa teks naratif berbentuk catatan lapangan, matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Bentuk-bentuk ini menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih, sehingga memudahkan untuk melihat apa yang sedang terjadi, apakah kesimpulan sudah tepat atau sebaliknya melakukan analisis kembali (Murdiyanto, 2020).
3. *Conclusion drawing/Verification* langkah ketiga dari dalam analisis data kualitatif menurut miles dan huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Upaya penarikan kesimpulan dilakukan peneliti secara terus-menerus selama berada di lapangan. Dari permulaan pengumpulan data, peneliti kualitatif mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan pola-pola (dalam catatan teori), penjelasan-penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat, dan proposisi. Kesimpulan-kesimpulan ini ditangani secara longgar, tetap terbuka, dan skeptis, tetapi kesimpulan sudah disediakan. Mula-mula belum jelas, namun kemudian meningkat menjadi lebih rinci dan mengakar dengan kokoh. Kesimpulan-kesimpulan itu juga diverifikasi selama penelitian berlangsung, dengan cara:
  - a. Memikir ulang selama penulisan,
  - b. Tinjauan ulang catatan lapangan,

- c. Tinjauan kembali dan tukar pikiran antar teman sejawat untuk mengembangkan kesepakatan intersubjektif
- d. Upaya-upaya yang luas untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain (Rijali, 2019).

### **G. Teknik Penjaminan Keabsahan Data**

Memperoleh Keakuratan data pada penelitian, peneliti menggunakan Teknik triangulasi. Menurut (Purba et al., 2021) menyatakan bahwa triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber yang telah ada. Triangulasi menggunakan tiga macam data yaitu: sumber, teknik, dan waktu. Berikut penjelasan mengenai cara pengecekan data:

#### 1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

#### 2. Triangulasi Teknik

Triangulasi ini menguji kredibilitas dengan memeriksa data dari sumber yang sama dengan menggunakan teknik yang berbeda. Peneliti kemudian berdiskusi untuk memastikan data mana yang dianggap benar, atau mungkin semua data, karena berasal dari sudut pandang yang berbeda. Data diperoleh melalui wawancara misalnya, kemudian diperiksa melalui observasi atau pencatatan, teknik ini memastikan diperolehnya data yang dianggap benar.

#### 3. Triangulasi Waktu, waktu sering mempengaruhi kredibilitas data. Triangulasi waktu menguji kredibilitas dengan cara melakukan pengecekan dengan observasi, wawancara, atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai menemukan kepastian data.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sumber yaitu untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Untuk menguji kredibilitas data

tentang Implementasi penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat kunjung anak di perpustakaan kota padang panjang, maka pengumpulan data dan pengujian data yang telah di peroleh dapat di lakukan kepada pustakawan dan pemustaka yang bersangkutan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang.**

##### **1. Sejarah Singkat Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang**

Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang Panjang, berdiri sejak bulan Januari 2008 yang bernaung di bawah Kantor Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi Kota Padang Panjang. Sebelumnya Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang berada di bawah bagian Dinas Pendidikan Kota Padang Panjang dan berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 18 Tahun 2016 tentang perubahan Susunan Organisasi Tata Kerja (SOTK) Pemerintah Daerah maka Kantor Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi Kota Padang Panjang berubah menjadi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan. Sejak berdiri sendiri, Perpustakaan Daerah mulai dibuka untuk umum. Untuk mencapai sasaran pengguna buku dari berbagai kalangan masyarakat secara keseluruhan, lokasi Kantor Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang strategis karena berada di pusat kota.

Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang sampai saat ini memiliki koleksi buku sejumlah 25.814 eksemplar, yang berasal dari pembelian APBD Pemerintah Kota Padang Panjang dan bantuan dana APBN dari Perpustakaan Nasional melalui Dana Block Grant yang disalurkan oleh Badan Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Sumatera Barat. Kota Padang Panjang telah memiliki gedung perpustakaan yang persentatif dan bertambahnya pengunjung dari hari ke hari, baik jumlah maupun kelompoknya, Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang terus berbenah diri, baik dari segi koleksi yang dimiliki maupun fasilitas yang disediakan untuk kenyamanan para pemustaka yang datang ke Perpustakaan Umum Daerah.

## 2. Perkembangan Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang

Dicanangkannya Kota Padang Panjang sebagai Kota Literasi oleh Perpustakaan Nasional Republik Indonesia yang pertama di Provinsi Sumatera Barat, pada tanggal 5 Mei 2018 memiliki dampak positif terhadap masyarakat kota. Branding Kota Literasi yang di sandang Kota Padang Panjang mendorong Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang untuk menjadi salah satu pilot *project* model dalam literasi berbasis Inklusi Sosial yang dicanangkan oleh Presiden Republik Indonesia Ir. H. Joko Widodo pada 2018. Perkembangan Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang dapat dilihat pada satu tahun terakhir dengan tumbuh suburnya kampung-kampung literasi hampir disetiap Kelurahan di Kota Padang Panjang.

Hal terbaru yang dilakukan oleh Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang adalah menyelenggarakan kegiatan festival literasi dengan bentuk kegiatan pengukuhan bunda literasi Kota Padang Panjang, lomba kampung literasi, lomba perpustakaan sekolah dan kelurahan terbaik 2019 tingkat Kota Padang Panjang, lomba baca puisi tingkat Sumatera, lomba mewarnai tingkat TK dan SD, kelas mendongeng untuk anak dan orang tua, bedah buku workshop literasi digital.

Selain itu Dinas Perpustakaan dan Kearsipan terus berbenah diri dalam hal penyediaan fasilitas dan layanan adapun layanan yang disediakan adalah layanan sirkulasi, informasi dan referensi, layanan ruangan anak, layanan audio visual, layanan warintek, layanan WIFI gratis, penyediaan kelas dongeng, teater, menulis dan *storytelling* secara gratis setiap hari Minggu, layanan perpustakaan keliling, BI Corner, HAMKA Corner dan layanan taman baca. Dari segi fasilitas gedung Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang sedang melaksanakan kegiatan rehabilitasi gedung layanan agar pengunjung merasa nyaman berada dalam perpustakaan dan pada akhirnya hal ini dapat membangkitkan minat para masyarakat untuk menjadikan perpustakaan tempat yang wajib dikunjungi.

### **3. Visi dan Misi Perpustakaan Kota Padang Panjang**

#### **a. Visi**

Mewujudkan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan sebagai pusat informasi, dokumentasi yang berbasis IT guna menuju kejayaan Kota Padang Panjang sebagai kota tujuan wisata, sastra, sejarah, dan budaya.

#### **b. Misi**

- 1) Meningkatkan budaya baca untuk mewujudkan masyarakat literasi.
- 2) Pengembangan SDM perpustakaan dan kearsipan yang profesional dan kompeten.
- 3) Mewujudkan masterplan wisata literasi.
- 4) Menjadikan perpustakaan daerah sebagai tempat berkegiatan masyarakat.
- 5) Mewujudkan perpustakaan dan kearsipan yang berbasis IT.
- 6) Meningkatkan penyelamatan dan pelestarian arsip sebagai memori daerah.
- 7) Melengkapi koleksi naskah kuno, arsip statis, sejarah dan arsip vital yang kredibel.
- 8) Mewujudkan pengelolaan arsip yang sesuai dengan aturan yang berlaku di seluruh OPD di Kota Padang Panjang.
- 9) Mewujudkan gerakan nasional sadar tertib arsip.
- 10) Menyelenggarakan pengelolaan perpustakaan dan kearsipan berbasis ISO 9001 dan ISO 27001.
- 11) Mewujudkan diorama Kota Padang Panjang
- 12) Mewujudkan monument literasi Kota Padang Panjang sebagai ikon Kota Padang Panjang.
- 13) Meningkatkan pelayanan pemustaka dan pengguna arsip guna mendukung kegiatan penelitian dan wisata sastra dan sejarah.

### **4. Organisasi Perpustakaan**

#### **a. Jumlah Pegawai/SDM**

Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang saat ini berjumlah sebanyak 19 (Sembilan Belas) orang, yang terdiri dari 10

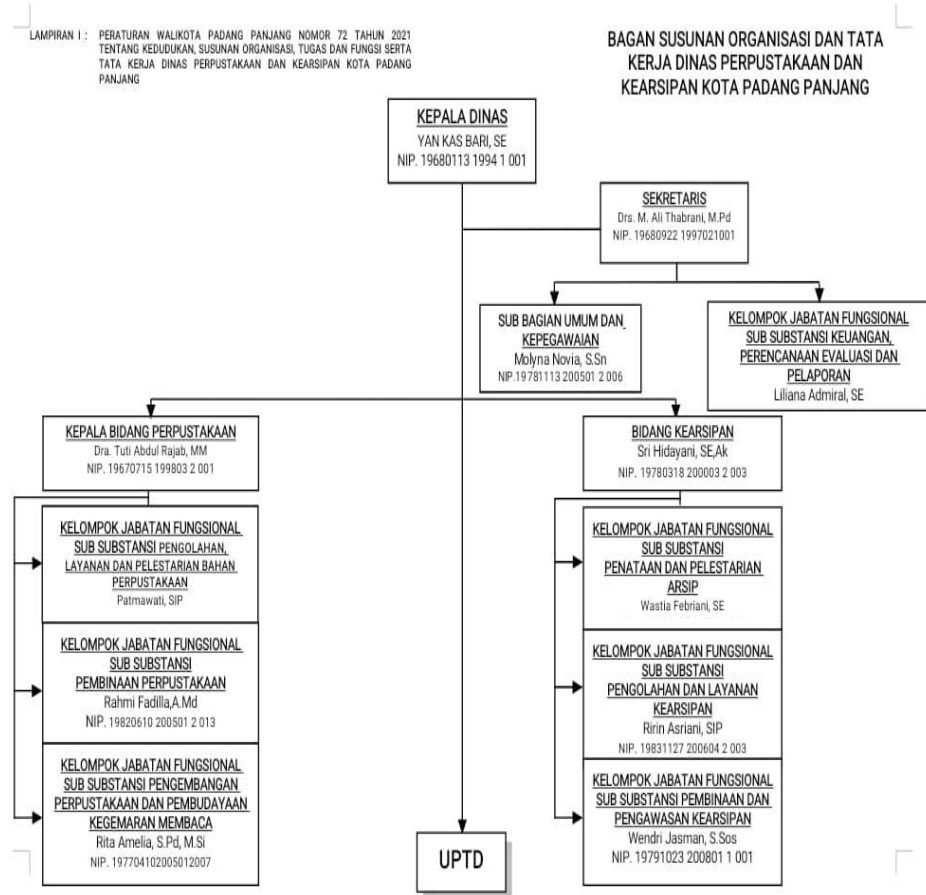
(Sepuluh) orang Pegawai Negeri Sipil (PNS), 9 (Sembilan) orang Tenaga Harian Lepas (THL).

**Tabel 4. 1**  
**Jumlah Pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang**

NO	Nama	Jabatan
1	Dra. Tuti Abdul Rajab,M.M	Kepala Bidang
2	Patmawati, S.IP	Fungsional Pustakawan Ahli Muda
3	Rita Amelia, S.pd. M.SI	Fungsional Pustakawan Ahli Muda
4	Rahmi Fadhila, A.Md	Fungsional Pustakawan Ahli Muda
5	Ritmayeti, S.Pd	Pengawas Perpustakaan
6	Erlenis	Pengadministrasi Perpustakaan
7	Jonnedi, A.Md	Fungsional Pustakawan Mahir
8	Firsan Zulino, A.Md	Pengelolaan Pustaka Elektronik
9	Herdian Anwar	Petugas Pelayanan Perpustakaan
10	M. Ali Hanafiah	Sopir Mobil Perpustakaan
11	Roni Akbar	Petugas Layanan Audio Visual dan Pemutaran Film
12	Anggun Jelita	Petugas Layanan Keanggotaanm, Publikasi dan Dokumentasi
13	Yudha Pratama	Petugas Pelayanan Warintek
14	Fitria Diane Pratiwi Syukri	Tenaga Ahli Penerjemah
15	Thomas Kurafi	Tenaga Ahli Pengelola Bahan Pustaka
16	Zulfa Hidayah	Petugas Layanan Pojok Statisik

Sumber:Perpustakaan Kota Padang Panjang

## b. Struktus Organisasi



Sumber: Perpustakaan Kota Padang Panjang

**Gambar 4. 1**  
**Struktur Organisasi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota**  
**Padang Panjang**

## 5. Kondisi Perpustakaan

### a. Koleksi

Jumlah koleksi perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 2**  
**Data Bahan Pustaka Tahun 2024 S/D 2025**

<b>Judul</b>	<b>Konten Digital</b>	<b>Eksemplar</b>	<b>Jenis Bahan Pustaka</b>
13,318	525	24,902	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fiksi seperti novel cantik itu luka dan senja di tanah Maluku.</li> <li>2. Non fiksi</li> <li>3. Terbitan berkala seperti majalah, surat kabar dan jurnal.</li> <li>4. Agama seperti AL-Qur'an, sejarah hadis- hadis sahih Bukhari Muslim, Jiwa amal kita, Himpuna Fatwa MUI Sejak 1975, buku induk akidah islam, materi pengajian setahun, ekonomi mikro islam , akhlak tasauf, sejarah terlengkap nabi Muhammad, sosiologi agama dan lainnya sebagainya.</li> <li>5. Karya umum seperti metodologi penelitian, penelusuran informasi dan lainsebagainya.</li> </ol>

Sumber:Perpustakaan Kota Padang Panjang

## **b. Layanan**

### **1) Jam Buka**

Jam Buka Perpustakaan :

Senin –Kamis :07.30 - 16.00 WIB

Jumat :07.30 - 16.30 WIB

Sabtu – Minggu :09.00 - 16.00 WIB

Selain menambahkan jam layanan, Perpustakaan kota padang panjang juga membuka kelas kreatif, Yaitu kelas mendongeng, kelas menulis, kelas menari, teater dan *storytelling*.

## 2) Tata Tertip Kunjungan

- a) Mengisi buku tamu
- b) Menitipkan barang bawaan seperti tas, jaket, dan lain-lain kecuali barang-barang berharga (Perhiasan, dompet, barang-barang elektronik, dan sebgainya)
- c) Tidak di benarnya mengacak koleksi buku dari tempatnya, merobek, menggulung, melipat.
- d) Tidak di benarkan membawa makanan ke dalam ruang baca perpustakaan.

## c. Sistem Layanan

Sistem pelayanan perpustakaan daerah kota padang panjang adalah system pelayanan terbuka dan tertutup. Sistem layanan terbuka di berikan pada bahan- bahan bacaan yang bersifat umum, Sedangkan layanan tertutup di khususkan kepada arsip atau dokumen daerah menurut sifatnya.

## d. Jenis-Jenis Pelayanan

### 1) Layanan Sirkulasi

Pelayanan sirkulasi adalah suatu kegiatan pelayanan pencatatan dan pemaanfaatan dalam penggunaan koleksi bahan pustaka dengan tepat guna dan tepat waktu untuk kepentingan pemakai. Layanan sirkulasi hanya di berikan kepada pemustaka yang memiliki kartu anggota Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang. Menurut jenis pekerjaannya pelayanan sirkulasi antara lain meliputi peminjaman, perpanjangan, dan pengembalian, dengan penjelasan sebagai berikut.

#### a) Peminjaman

Sistem peminjaman yang ada di perpustakaan rgantung dari system pelayanan yang di terapkan pada perpustakaan.

Sistem peminjaman yang ada sekarang dengan yang ada dahulu sudah mengalami perubahan mulai dari sistem manual hingga yang memanfaatkan adanya teknologi seperti computer.

b) Perpanjangan

Layanan perpanjangan di sediakan bagi peminjam. Peminjam dapat memperpanjang jangka waktu peminjaman yang tidak boleh lebih dari satu minggu.

c) Pengembalian

Untuk proses pengembalian bahan perpustakaan, Pengunjung langsung memberikan kepada petugas perpustakaan, Jika ada yang lewat dari tanggal pengembalian maka tidak akan di berika denda tapi hanya di berikan teguran agar disiplin mengembalikan buku.

## **2) Layanan Audio Visual**

Layanan Audio Visual yang merupakan salah satu teknik dalam pembelajaran, yang mana Teknik media audio visual ini bisa digunakan dalam proses pemberian layanan informasi tentang meningkatkan integritas akademik siswa. Media audio visual merupakan media yang tepat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat berkomunikasi atau memberi informasi. Dengan adanya media audio visual ini dapat membantu menyampaikan informasi bagaimana cara meningkatkan integritas akademik siswa secara langsung. Proses pembelajaran dan pemberian layanan akan lebih efektif jika menggunakan media pembelajaran seperti penggunaan media audio visual (Nurul Usna & Alfin Siregar, 2023).

## **3) Layanan Warintek**

Adanya fasilitas Internet di perpustakaan daerah kota padang panjang tidak lain untuk melayani pemustaka sebagai upaya meningkatkan mutu layanan, menyediakan berbagai informasi serta

sebagai wahana tempat pendidikan dan rekreasi. Layanan warintek (warung informasi dan teknologi) yang ada di perpustakaan daerah kota padang panjang bisa di akses melalui computer yang telah tersedia atau pmustaka bisa menggunakan media sendiri seperti laptop dan media lainnya dengan memanfaatkan jaringan wiifi yang tersedia di perpustakaan. Perpustakaan bisa menggunakan layanan internet namun di haruskan menjadi anggota perpustakaan terlebih dahulu.

#### **4) Layanan Anak**

Layanan anak adalah pelayanan perpustakaan yang di tujuan untuk anak samapai anak umur 12-13 tahun, di dalamnya termasuk pengembangan koleksi anak eperti *storytelling*, layanan membaca, layanan referensi anak, pemutaran vilen dan pertunjukan, biasanya di sediakan olej pustakawan anak di ruang anak yang di perpustakaan umum.

Namun di perpustakaan kota padang panjang sudah melakukan inovasi di layanan anaknya yang bertujuan untuk meningkatkan kunjungan pemustaka ke perpustakaan daerah kota padang panjang dengan mengadakan inovasi kegiatn yang di beri nama KURENAH (Kunjungan Rekreasi Anak Hebat).

## **B. Temuan Penelitian**

### **1. Implementasi penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat kunjung anak-anak ke perpustakaan di Kota Padang Panjang.**

Temuan penelitian ini merupakan paparan hasil observasi dan wawancara langsung ke lapangan serta hasil data dari dokumen- dokume yang di peroleh yang bisa mendukung penelitian ini terkait layanan audio visual di perpustakaan kota padang panjang, berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terkit layanan audio visual di perpustakaan kota padang panjang, di peroleh hasil sebagai berikut:

**a. Implementasi penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat kunjung anak-anak ke perpustakaan di Kota Padang Panjang oleh Pustakawan.**

1) Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pada Jumlah Kunjungan Anak- Anak Ke Dinas Perpustakaan dan Kearsipa Kota Padang Panjang.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan pustakawan yang di lakukan pada tanggal 19 Februari 2025 sebagai informan 1 beliau mengatakan bahwa:

*“Tentunya dengan adanya layanan audio visual ini berpengaruh pada jumlah kunjungan anak-anak ke perpustakaan kota padang panjang. Anak-anak sangat tertarik dengan gambar yang bergerak di bandingkan gambar-gambar yang kaku dan monoton. Tayangan animasi samahalnya dengan tayangan edukasi dimana di dalamnya sudah termuat nilai- nilai moral yang dapat di pelajari anak, sebelum filem di tayangkan perputakaan juga memilih dan menyeleksi filem tersebut. Dengan adanya kegiatan menonton di ruang audio visual otomatis jumlah kunjungan anak-anak meningkat. Dimana anak- anak menyatakan perpustakaan sangat seru dan menyenangkan dengan adanya layanan video animasi”.*

Hal yang sama disampaikan oleh Informan 2 yang dilakukan pada tanggal 24 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Biasanya penggunaan media animasi berpengaruh pada jumlah kunjungan anak-anak, dimana jumlah kunjungan menyebabkan keterbatasan kursi sehingga membuat anak-anak gelisah dalam ruangan. Sehingga jumalh film yang di tayangkan lebih pendek”.*

Pendapat lain juga disampaikan oleh Informan 3 yang dilakukan pada tanggal 24 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Iya, Cukup sangat mempengaruhi”.*

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan beberapa responden di atas dapat disimpulkan bahwa layanan video animasi di perpustakaan kota padang panjang memang dapat meningkatkan

minat kunjung anak-anak ke perpustakaan, tetapi tetap perlu diimbangi dengan kegiatan literasi dan kreativitas lainnya agar tujuan utama perpustakaan sebagai pusat pengembangan pengetahuan dapat tercapai secara optimal.

## 2) Alasan Yang Membuat Video Animasi Menjadi Daya Tarik Utama Bagi Anak-Anak.

Dari hasil wawancara penulis dengan informan 1 di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang yang dilakukan pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Anak-anak tipe pembelajarannya bukan audio bukan visual tetapi audio visual dimana dia melihat dan dia mendengar, sedangkan kinesetik dia belajar dengan gerakan atau aksi. Jadi yang lebih menarik bagi anak-anak adalah tipe pembelajaran audio visual, dia lihat, dia pandang, dan dia dengar. Audio visual secara bahasa indonesia yaitu: layan, pandang, dengar. Perpustakaan juga memilih film yang akan di tayangkan secara selektif sehingga film tersebut cocok dengan usia anak. sehingga itu menjadi daya tarik bagi anak-anak untuk berkunjung ke perpustakaan”.*

Hal yang sama disampaikan oleh Informan 2 yang dilakukan pada tanggal 24 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Video animasi ini menawarkan film-film yang ceria di bandingkan filem lainnya sehingga menarik minat anak-anak untuk berkunjung ke perpustakaan kota padang panjang”.*

Pendapat lain juga disampaikan oleh Informan 3 yang dilakukan pada tanggal 24 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Jenis film yang di tayangkan sesuai dengan usia anak, banyak terdapat pesan-pesan dari film yang di putarkan yang bermanfaat bagi kehidupan anak-anak”.*

Berdasarkan wawancara peneliti dengan beberapa responden diatas dapat di simpulkan bahawa layanan video animasi di perpustakaan kota padang panjang di anggap membantu meningkatkan minat kunjung anak-anak ke perpustakaan, meskipun

ada pandangan berbeda yang menunjukkan perlunya evaluasi lebih lanjut terhadap konten dan pelaksanaannya.

3) Tanggapan anak-anak terhadap video animasi yang diputar di perpustakaan.

Dari hasil wawancara penulis dengan informan 1 di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang yang di lakukan pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Dengan adanya media pembelajaran video animasi di ruangan audio visual perpustakaan kota padang panjang anak-anak terlihat sangat tertarik dan antusias untuk belajar. misalnya perpustakaan menayangkan film petualangan anak pintar, sehingga anak-anak dapat berimajinasi bahwa dia juga seorang petualang”.*

Hal yang sama disampaikan oleh Informan 2 yang dilakukan pada tanggal 24 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*”Anak-anak lebih tertarik dan antusias terhadap film yang di tayangkan, karena film yang di tayangnya sesuai dengan usai mereka dima filem yg di tayangkan juga mengenai animasi anak”.*

Pendapat lain juga disampaikan oleh Informan 3 yang dilakukan pada tanggal 24 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Sejauh ini dari yang saya perhatikan mereka terlihat sangat antusias karena pustakawan selalu menanyakan kepada anak-anak bagaimana pandangan mereka terhadap film yang di putarkan”.*

Berdasarkan wawancara peneliti dengan beberapa responden di atas dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran video animasi di ruang audio visual Perpustakaan Kota Padang Panjang mampu menarik perhatian dan antusiasme anak-anak. Anak-anak terlihat senang dan bersemangat saat menonton film animasi yang ditayangkan, terutama karena film tersebut sesuai dengan usia mereka dan mengandung unsur petualangan serta nilai-nilai edukatif yang dapat memicu imajinasi, seperti film Petualangan Anak Pintar.

Evaluasi Efektifitas Video Animasi Dalam Meningkatkan Minat Kunjung Anak-anak.

- 4) Bagaimana Anda mengevaluasi efektivitas video animasi dalam meningkatkan minat kunjung anak-anak ke perpustakaan.

Dari hasil wawancara penulis dengan informan 1 di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang yang di lakukan pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Dengan melihat dan meninjau jumlah kunjungan anak-anak pada perpustakaan setiap bulannya, Perpustakaan dapat melihat seberapa efektif layanan video animasi ini. perpustakaan juga melakukan promosi pada sekola-sekolah, promosi mulut ke mulut dari pengunjung yg sudah pernah berkunjung dan postingan sekolah-sekolah yang sudah pernah berkunjung ke ruang audio visual perpustakaan kota padang panjang. sehingga sekolah-sekolah yang belum perna berkunjung juga ikut berkunjung melalui postingan tersebut”*

Hal yang sama disampaikan oleh Informan 2 yang dilakukan pada tanggal 24 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Perpustakaan bekerja sama dengan kemendikbud dima film yang di tayangkan sangat berkualitas contohnya: mengai keagamaan dan bulliying sihingga sangat di perlukan bagi anak-anak di masa sekolah”.*

Pendapat lain juga disampaikan oleh Informan 3 yang dilakukan pada tanggal 24 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Setiap selesai menonton film perpustakaan selalu mengadakan sesi Tanya jawab atau sesi diskusi dengan anak-anak terkait filem yang di putarkan tersebut kepada siswa yang berkunjung ke perpustakaan kota padang panjang”.*

Berdasarkan wawancara peneliti dengan beberapa pustakawan di atas dapat di simpulkan perpustakaan kota padang panjang menilai efektivitas layanan video animasi melalui jumlah kunjungan anak-anak setiap bulannya. Promosi di lakukan secara aktif melalui sekolah-sekolah, media sosial, dan dari mulut ke mulut. Perpustakaan juga bekerja sama dengan Kemendikbud untuk

menayangkan film berkualitas yang mengangkat tema penting seperti keagamaan dan bullying. Selain menonton, anak-anak juga dilibatkan dalam sesi tanya jawab atau diskusi setelah film ditayangkan, menjadikan layanan ini sangat bermanfaat bagi perkembangan anak-anak di usia sekolah.

**b. Implementasi penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat kunjung anak-anak ke perpustakaan di Kota Padang Panjang oleh Pemustaka.**

- 1) Bagaiman respon anda terhadap pelaksanaan video animasi di perpustakaan kota padang panjang ini, dan seberapa sering anda melakukan kunjungan ke perpustakaan?

Dari hasil wawancara penulis dengan informan 4 di Dinas Perpustakaan dan kearsipan Kota Padang Panjang yang di lakukan pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Mengeni video yang di putar ini, jadi video ini mengajarkan kepada anak- anak apa yang boleh di lakuk dan apa yang tidak boleh di lakukan, dan bagaimana bersikap kepada teman, guru dan orang tua, Kebetulan saya setiap tahun membawa siswa ke perpustakaan”.*

Dari hasil wawancara penulis dengan informan 5 di Dinas Perpustakaan dan kearsipan Kota Padang Panjang yang di lakukan pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Kalau untuk pelayanan ruang audio visual di perpustakaan kota padang panjang kami sangat mengapresiasi, kalau untuk berkunjung ini sudah yang ke tiga kali kami berkunjung”.*

Dari hasil wawancara penulis dengan informan 6 di Dinas Perpustakaan dan kearsipan Kota Padang Panjang yang di lakukan pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Video yang di putar sangat bermanfaat bagi anak-anak, anak-anak senang di ajak berkunjung ke perpustakaan dan untuk kunjungan ibuk setiap tahunnya membawa anak-anak untuk berkunjung”.*

Dari hasil wawancara penulis dengan informan 7 di Dinas Perpustakaan dan kearsipan Kota Padang Panjang yang di lakukan pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Saya belum tertarik untuk memanfaatkan video animasi di Perpustakaan Kota Padang Panjang, penggunaan video animasi secara berlebihan kurang baik untuk perkembangan anak. Saya lebih mendukung kegiatan membaca langsung atau aktivitas kreatif lainnya yang dapat lebih merangsang imajinasi dan kemampuan berpikir anak”.*

Dari hasil wawancara penulis dengan informan 8 di Dinas Perpustakaan dan kearsipan Kota Padang Panjang yang di lakukan pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Anak-anak sering datang ke perpustakaan untuk membaca setelah mereka tertarik dengan video animasi yang di putar”.*

Kunjungan ke ruang audio visual di Perpustakaan Kota Padang Panjang mendapat apresiasi yang tinggi, terutama karena video yang diputar mengajarkan nilai-nilai moral seperti sikap terhadap teman, guru, dan orang tua. Video animasi yang ditayangkan terbukti bermanfaat dan menarik bagi anak-anak, sehingga meningkatkan antusiasme mereka untuk datang kembali ke perpustakaan, baik secara individu maupun bersama sekolah. Kegiatan kunjungan tahunan yang rutin dilakukan oleh guru turut mendukung peningkatan minat baca anak-anak, yang diawali dari ketertarikan mereka terhadap konten video yang ditampilkan. Namun ada juga pandangan yg mengatakan penggunaan video dalam waktu yg lama dapat berdampak kurang baik.

- 2) Apakah video animasi ini lebih menarik bagi anak-anak di bandingkan media lainnya?

Dari hasil wawancara penulis dengan informan 4 di Dinas Perpustakaan dan kearsipan Kota Padang Panjang yang di lakukan pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Karena anak-anak suka menonton tentunya video ini lebih manarik bagi anak- anak”.*

Dari hasil wawancara penulis dengan informan 5 di Dinas Perpustakaan dan kearsipan Kota Padang Panjang yang di lakukan pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Dengan adanya video animasi ini anak lebih tertarik”.*

Dari hasil wawancara penulis dengan informan 6 di Dinas Perpustakaan dan kearsipan Kota Padang Panjang yang di lakukan pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*”Video ini Menarik bagi anak-anak”.*

Dari hasil wawancara penulis dengan informan 7 di Dinas Perpustakaan dan kearsipan Kota Padang Panjang yang di lakukan pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Tentunya menarik”.*

Dari hasil wawancara penulis dengan informan 8 di Dinas Perpustakaan dan kearsipan Kota Padang Panjang yang di lakukan pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Menarik”.*

Video animasi terbukti sangat menarik bagi anak-anak karena sesuai dengan minat mereka yang menyukai kegiatan menonton. Keberadaan media video ini membuat anak-anak lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti kegiatan di perpustakaan, sehingga menjadi sarana yang efektif untuk menarik perhatian dan meningkatkan minat kunjung mereka.

- 3) Dari mana anda tahu bahwa perpustakaan menyediakan media pembelajaran berupa video animasi?

Dari hasil wawancara penulis dengan informan 4 di Dinas Perpustakaan dan kearsipan Kota Padang Panjang yang di lakukan pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Karena Kita sudah membawa anak- anak setiap tahun ke perpustakaan makanya kita tahu, sebelumnya ketika pertamakali berkunjung ke perpustakaan dan di putarkan*

*video oleh pustakawan dan anak- anak tertarik akan video tersebut”.*

Dari hasil wawancara penulis dengan informan 5 di Dinas Perpustakaan dan kearsipan Kota Padang Panjang yang di lakukan pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Karena banyaknya teman- teman yang sudah berkunjung, dan kamipun sudah suvei kesini”.*

Dari hasil wawancara penulis dengan informan 6 di Dinas Perpustakaan dan kearsipan Kota Padang Panjang yang di lakukan pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Dari teman-teman, dari sekolah lain”.*

Dari hasil wawancara penulis dengan informan 7 di Dinas Perpustakaan dan kearsipan Kota Padang Panjang yang di lakukan pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Dari sekolah lain”.*

Dari hasil wawancara penulis dengan informan 8 di Dinas Perpustakaan dan kearsipan Kota Padang Panjang yang di lakukan pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Dari postingan media sosial perpustakaan”.*

Kunjungan rutin setiap tahun ke Perpustakaan Kota Padang Panjang memberikan pengalaman langsung yang menunjukkan bahwa anak-anak sangat tertarik dengan video animasi yang diputar oleh pustakawan. Ketertarikan tersebut juga diperkuat oleh informasi dan rekomendasi dari sekolah lain, pengalaman teman-teman yang sudah berkunjung, serta postingan media sosial perpustakaan yang memberikan gambaran positif. Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan video animasi dan promosi aktif perpustakaan mampu menarik minat kunjung dari berbagai kalangan sekolah.

- 4) Apakah Minat kunjung anak-anak meningkat atau menurun setelah adanya layanan video animasi ini?

Dari hasil wawancara penulis dengan informan 4 di Dinas Perpustakaan dan kearsipan Kota Padang Panjang yang di lakukan pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Pastinya meningkat”.*

Dari hasil wawancara penulis dengan informan 5 di Dinas Perpustakaan dan kearsipan Kota Padang Panjang yang di lakukan pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Tentunya meningkat dan anak-anak sangat tertarik juga untuk berkunjung”.*

Dari hasil wawancara penulis dengan informan 6 di Dinas Perpustakaan dan kearsipan Kota Padang Panjang yang di lakukan pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*”Minat kunjung anak-anak meningkat”.*

Dari hasil wawancara penulis dengan informan 7 di Dinas Perpustakaan dan kearsipan Kota Padang Panjang yang di lakukan pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Minat kunjung anak-anak ke perpustakaan tidak mengalami peningkatan setelah adanya layanan video animasi ini Karena tayangan video animasi terkadang membuat anak-anak hanya datang untuk menonton.”.*

Dari hasil wawancara penulis dengan informan 8 di Dinas Perpustakaan dan kearsipan Kota Padang Panjang yang di lakukan pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Iya untuk membaca”.*

Minat kunjung anak-anak ke perpustakaan mengalami peningkatan, terutama setelah mereka menonton video animasi yang ditayangkan. Video tersebut mampu menarik perhatian anak-anak dan secara bertahap mendorong mereka untuk tidak hanya berkunjung, tetapi juga mulai tertarik untuk membaca. Hal ini

menunjukkan bahwa media audio visual berperan penting dalam menumbuhkan minat literasi sejak dini. Adapun pendapat lain yang mengatakan anak-anak hanya tertarik untuk menonton.

## **2. Faktor Kendala Dalam Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Menarik Minat Anak Untuk Berkunjung Ke Perpustakaan.**

### **a. Kendala Teknis Yang Di Hadapi Dalam Mengimplementasikan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Perpustakaan Kota Padang Panjang.**

Dari hasil wawancara penulis dengan informan 1 di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang yang di lakukan pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Kendala teknis yang yang di hadapi dalam implementasi video animasi di perpustakaan kota padang panjang adalah infokus yang tidak memadai karna usianya yg sudah lama, sehingga sering panas, gambarnya mulai blur, dan sering mati. selanjutnya yaitu AC yang rusak sehingga menyebabkan di dalam ruangan audio visual itu panas, gerah, dan kurangnya oksigen sehingga membuat anak-anak menjadi rishi. Jaringan yang tidak stabil menjadi salah satu Kendal apabila filem yang akan di tayangkan belum terdownload. Pada saat sekarang ini Alhamdulillah sudah di perbaruhi”.*

Hal yang sama disampaikan oleh Informan 2 yang dilakukan pada tanggal 24 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Kami jarang menemukan kendala terkait pengimplementasian video animasi ini, karena kami telah melakukan maintren terhadap perangkat- perangkat keras di perpustakaan. Terkadang yang menjadi kendala adalah proyektor sesekali mati di karenakan terlalu panas, kendala jaringan juga menjadi salah satu peyebebnya apabila cuaca buruk”.*

Pendapat lain juga disampaikan oleh Informan 3 yang dilakukan pada tanggal 24 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Yang selalu menjadi kendala teknis yaitu jarak waktu antara durasi filem yang di putarkan dengan waktu yang ada untuk siswa untuk bisa berkunjung di perpustakaan. Sehingga kadang terbatas kita bisa memberi film-film edukasi karna*

*keterbatasan waktu yang sempit dari pihak sekolah, di karenakan anak-anak harus kembali lagi ke sekolah mereka”.*

Berdasarkan wawancara peneliti dengan beberapa pustakawan diatas dapat disimpulkan dalam implementasi video animasi di Perpustakaan Kota Padang Panjang terdapat beberapa kendala teknis, seperti proyektor (infokus) yang sudah usang dan sering mengalami panas, gambar blur, atau mati. Ruangan audio visual juga pernah mengalami kerusakan AC yang menyebabkan suasana menjadi tidak nyaman. Selain itu, jaringan internet yang tidak stabil dapat menghambat penayangan film, terutama jika film belum diunduh. Kendala lainnya adalah keterbatasan waktu kunjungan dari pihak sekolah, sehingga durasi pemutaran film harus disesuaikan. Meski demikian, sebagian besar masalah teknis telah diperbaiki dan peralatan rutin dilakukan perawatan.

**b. Kesulitan Dalam Menarik Perhatian Anak-Anak Untuk Menonton Video Animasi Yang Diputar Di Perpustakaan Kota Padang Panjang**

Dari hasil wawancara penulis dengan informan 1 di Dinas Perpustakaan dan kearsipan Kota Padang Panjang yang di lakukan pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Tidak ada, karena nak-anak sangat tertarik dengan apa yang mereka lihat dan apa yang mereka dengar”.*

Hal yang sama disampaikan oleh Informan 2 yang dilakukan pada tanggal 24 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*”Sejauh ini tidak ada, dikarenakan sebelum anak-anak datang ke perpustakaan anak-anak sudah menunjukkan ketertarikan dan minatnya untuk menonton di ruang audio visual perpustakaan kota padang panjang”.*

Pendapat lain juga disampaikan oleh Informan 3 yang dilakukan pada tanggal 24 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Tidak ada kendala dalam menarik minat dan perhatian anak-anak untuk menonton video animasi. Sebelum filem di putarkan*

*pustakawan menceritakan sedikit mengenai filem apa yang akan di putarkan sehingga anak-anak menjadi antusias untuk menonton”*

Berdasarkan wawancara peneliti dengan beberapa pustakawan diatas dapat disimpulkan tidak terdapat kendala dalam menarik minat dan perhatian anak-anak terhadap layanan video animasi di ruang audio visual Perpustakaan Kota Padang Panjang. Anak-anak sudah menunjukkan ketertarikan sejak sebelum datang ke perpustakaan. Selain itu, pustakawan membantu meningkatkan antusiasme dengan memberikan gambaran awal tentang film yang akan ditayangkan, sehingga anak-anak semakin tertarik dan siap menonton.

**c. Menilai Kecocokan Konten Video Animasi Dengan Minat Dan Kebutuhan Anak-Anak Yang Datang Ke Perpustakaan**

Dari hasil wawancara penulis dengan informan 1 di Dinas Perpustakaan dan kearsipan Kota Padang Panjang yang di lakukan pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Sebelum perpustakaan menayangkan film animasi kepada anak-anak pustakawan telah menonton dan menyeleksi terlebih dahulu film tersebut, sehingga tontonan tersebut layak dan cocok untuk usia anak”.*

Hal yang sama disampaikan oleh Informan 2 yang dilakukan pada tanggal 24 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Perpustakaan mencocokkan filem yang di putar sesuai dengan usia anak. Misalnya anak TK itu menonton vilem animaasi, anak SD menonton filem pendek, sedangkan anak SMP menonton filem remaja”.*

Pendapat lain juga disampaikan oleh Informan 3 yang dilakukan pada tanggal 24 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Perpustakaan kota padang panjang memutarakan film-film yang sumbernya jelas, yang mana film tersebut di dapat dari kemendikbud, dinas pemberantas korupsi, dan semua film itu di tonton terlebih dahulu oleh pustakawan sehingga bisa di kelompokkan berdasarkan kelompok usia anak”*

Berdasarkan wawancara peneliti dengan beberapa pustakawan diatas dapat disimpulkan Perpustakaan Kota Padang Panjang sangat selektif dalam menayangkan film animasi kepada anak-anak. Setiap film ditonton dan diseleksi terlebih dahulu oleh pustakawan untuk memastikan kesesuaian dengan usia penonton. Pemilihan film disesuaikan dengan jenjang usia, seperti anak TK menonton animasi, SD menonton film pendek, dan SMP menonton film remaja. Selain itu, sumber film berasal dari lembaga resmi seperti Kemendikbud dan Dinas Pemberantasan Korupsi, sehingga kualitas dan isi film terjamin.

**d. Kendala Terkait Keterampilan Atau Pelatihan Staf Perpustakaan Dalam Mengelola Dan Memanfaatkan Video Animasi Untuk Pembelajaran**

Dari hasil wawancara penulis dengan informan 1 di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang yang di lakukan pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Sejauh ini tidak ada kendala dalam keterampilan staf perpustakaan dalam mengelola dan memanfaatkan layanan audio visual dan pustakawan juga sering mengikuti bimtek terkait pengetahuan- pengetahuan baru terkait layanannya”.*

Hal yang sama disampaikan oleh Informan 2 yang dilakukan pada tanggal 24 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Tidak ada kendala terhadap keterampilan pustakawan dalam penayangan video animasi ini, selain itu jumlah pustakawan juga sangat memadai untuk untuk pemutaran film tersebut”.*

Pendapat lain juga disampaikan oleh Informan 3 yang dilakukan pada tanggal 24 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa:

*“Pustakawan perpustakaan kota padang panjang selalu beusaha mengembangkan diri. Staf-staf yang ada di perpustakaan kota padang panjang tidak hanya satu orang yang mampu mengelola layanan video animasi tetapi hampir setiap staf layanan audio visual dapat mengelola layanan anak”.*

Berdasarkan wawancara peneliti dengan beberapa pustakawan diatas dapat disimpulkan tidak ada kendala dalam keterampilan staf

perpustakaan Kota Padang Panjang dalam mengelola layanan audio visual. Pustakawan memiliki kompetensi yang memadai dan secara aktif mengikuti bimbingan teknis (bimtek) untuk meningkatkan pengetahuan mereka. Selain itu, jumlah pustakawan yang cukup dan kemampuan sebagian besar staf dalam mengelola layanan video animasi membuat pengelolaan layanan anak berjalan dengan baik dan lancar.

### **C. Pembahasan**

#### **1. Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Minat Kunjungi Anak-Anak Ke Perpustakaan Di Kota Padang Panjang.**

Implementasi video animasi adalah penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran atau dalam konteks lain, seperti presentasi, untuk menyampaikan informasi, menarik perhatian, atau meningkatkan pemahaman. Video Animasi adalah simbol verbal, visual, dan gerak yang di gabungkan dan di sempurnakan dengan audio untuk menghidupkan pesan pembelajaran. Video Animasi itu sendiri adalah sekumpulan objek yang dapat ditempatkan dalam plot video setiap saat. Objek yang di maksud adalah gambar manusia, karakter, gambar, dll. Media kreatif dengan visual yang menarik di maksudkan untuk menyampaikan pesan kepada semua orang khususnya anak-anak, sehingga penyajian konten pembelajaran harus sederhana, singkat, dan jelas tentang apa yang ingin di sampaikan oleh pembuatnya sehingga dapat menarik minat kunjungan anak-anak untuk datang ke Perpustakaan (Eryc & Whang, 2022).

Implementasi penggunaan media pembelajaran video animasi adalah inisiatif yang bertujuan menggabungkan teknologi pendidikan dengan pengalaman yang menarik dan menyenangkan, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih hidup dan memikat. Program ini sering diterapkan di perpustakaan, taman bacaan, atau ruang publik lain yang mendukung

pengembangan literasi dan minat belajar masyarakat, terutama anak-anak dan remaja. Penggunaan video animasi diharapkan mampu menjadi media edukatif yang memikat perhatian anak-anak. Dengan pendekatan visual dan audio yang interaktif, media ini memberikan nuansa berbeda dalam proses belajar dan diharapkan dapat meningkatkan minat kunjung anak ke Perpustakaan Kota Padang Panjang.

Berdasarkan analisis data dan hasil wawancara peneliti mengenai implementasi penggunaan media pembelajaran video animasi sebagai sarana edukasi di Perpustakaan Kota Padang Panjang, media ini menjadi salah satu strategi inovatif dalam meningkatkan minat kunjung anak-anak. Penggunaan video animasi dikembangkan sebagai bentuk transformasi dari metode pembelajaran konvensional menjadi pendekatan yang lebih interaktif dan menarik. Sejak mulai diterapkan, media ini tidak hanya menampilkan materi bacaan secara visual dan audio, tetapi juga menggabungkan elemen hiburan seperti cerita animasi, film edukatif, dan kuis interaktif. Aktivitas-aktivitas ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak. Transformasi pembelajaran ini telah meningkatkan daya tarik perpustakaan dan memperkuat peranannya sebagai pusat edukasi yang modern dan sesuai dengan kebutuhan serta minat generasi muda.

Adapun tujuan dalam implementasi penggunaan media pembelajaran video animasi ini adalah untuk meningkatkan minat kunjung anak-anak ke perpustakaan serta memperkenalkan perpustakaan sebagai sarana edukasi yang menarik dan menyenangkan. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif melalui penyajian materi dalam bentuk visual dan audio yang menarik. Fokus utama dari implementasi ini adalah membangun ketertarikan anak terhadap aktivitas literasi sejak dini dan mendorong mereka untuk lebih aktif memanfaatkan fasilitas dan layanan yang tersedia di Perpustakaan Kota Padang Panjang.

Untuk melaksanakan program penggunaan media pembelajaran video animasi ini, Perpustakaan Kota Padang Panjang menjalin kerja sama

dengan Dinas Pendidikan. Dalam kerja sama ini, kaset atau materi video animasi yang diputar di perpustakaan diperoleh dari Dinas Pendidikan sebagai bentuk dukungan terhadap pengembangan layanan edukatif. Meskipun pengelolaan program tetap dilakukan oleh pustakawan secara internal, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi, kolaborasi ini menjadi langkah strategis dalam memperkaya konten pembelajaran yang disajikan. Pendekatan ini mencerminkan komitmen perpustakaan dalam menghadirkan layanan yang berkualitas melalui sinergi antarlembaga, serta memperkuat tujuan utama program, yaitu meningkatkan minat kunjung anak-anak dan memperkenalkan perpustakaan sebagai pusat pembelajaran yang menarik, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini.

Media pembelajaran video animasi di ruang audio visual memberikan dampak positif terhadap minat belajar dan kunjungan anak ke perpustakaan. Salah satu bentuk kegiatan yang sangat diminati adalah penayangan film edukatif seperti *Petualangan Anak Pintar*. Film ini menampilkan tokoh utama anak-anak yang menjalani petualangan penuh pengetahuan, yang secara tidak langsung mengajak penonton untuk ikut merasakan pengalaman belajar secara menyenangkan.

Anak-anak terlihat sangat antusias dan terlibat secara emosional ketika menonton tayangan tersebut. Mereka menunjukkan ekspresi gembira, penasaran, bahkan berimajinasi seolah-olah ikut serta dalam petualangan yang ditayangkan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan visual dan naratif yang dikemas secara menarik mampu merangsang daya imajinasi serta membentuk hubungan emosional dengan materi pembelajaran yang disampaikan.

Selain itu, pustakawan juga mengamati bahwa anak-anak menjadi lebih aktif bertanya dan berdiskusi setelah menonton tayangan tersebut. Ini mengindikasikan adanya peningkatan minat terhadap literasi dan proses belajar secara keseluruhan. Dengan kata lain, penggunaan video animasi tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga memperkuat proses

pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak-anak zaman sekarang yang cenderung visual dan digital. Secara keseluruhan, hasil ini mendukung bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan minat kunjung anak ke perpustakaan, sekaligus menjadikan perpustakaan sebagai ruang belajar yang interaktif dan inspiratif.

Efektivitas penggunaan media pembelajaran video animasi di ruang audio visual juga dapat dilihat melalui peningkatan jumlah kunjungan anak-anak setiap bulannya. Pustakawan secara aktif memantau dan meninjau data kunjungan sebagai indikator keberhasilan layanan ini. Kenaikan jumlah pengunjung, khususnya dari kalangan anak-anak dan pelajar, menjadi bukti bahwa layanan video animasi mampu menarik minat dan perhatian mereka untuk datang ke perpustakaan.

Selain itu, strategi promosi juga memainkan peran penting dalam mendukung keberhasilan program ini. Perpustakaan melakukan promosi secara langsung ke sekolah-sekolah melalui kunjungan dan penyebaran informasi. Tak hanya itu, promosi juga berkembang secara organik melalui *word of mouth* (dari mulut ke mulut) oleh para pengunjung yang telah merasakan pengalaman menyenangkan di ruang audio visual. Testimoni positif dari pengunjung menjadi salah satu faktor yang mendorong antusiasme sekolah-sekolah lain untuk ikut serta mengunjungi perpustakaan.

Menariknya, postingan di media sosial yang dibuat oleh sekolah-sekolah yang sudah pernah berkunjung turut memberikan dampak signifikan. Dokumentasi kunjungan yang dibagikan secara publik melalui platform digital menjadi media promosi tidak langsung yang sangat efektif. Sekolah-sekolah yang belum pernah mengunjungi perpustakaan merasa tertarik dan termotivasi untuk melakukan kunjungan setelah melihat postingan tersebut.

Hal ini menunjukkan bahwa perpustakaan tidak hanya mengandalkan kualitas layanan semata, tetapi juga aktif membangun

jejaring dan strategi promosi yang adaptif dengan perkembangan teknologi dan media sosial. Pendekatan ini menjadi bukti bahwa layanan video animasi bukan hanya menarik secara konten, tetapi juga mampu menciptakan efek domino yang memperluas jangkauan literasi dan minat kunjung anak-anak ke Perpustakaan Kota Padang Panjang.

Berdasarkan penjelasan dan data yang penulis peroleh bahwa Implementasi penggunaan media pembelajaran video animasi di Perpustakaan Kota Padang Panjang terbukti menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan minat kunjung anak-anak. Melalui penyajian materi yang interaktif, visual, dan menyenangkan, media ini mampu menarik perhatian dan membangun imajinasi serta ketertarikan anak terhadap literasi sejak dini. Dukungan dari Dinas Pendidikan, pengelolaan internal oleh pustakawan, serta promosi aktif melalui sekolah dan media sosial semakin memperkuat dampak positif program ini. Dengan pendekatan yang inovatif dan kolaboratif, perpustakaan berhasil menciptakan ruang belajar yang inspiratif, relevan, dan menarik bagi generasi muda.

Berdasarkan teori (Mayer, 2014) yang menyatakan bahwa multimedia dengan memaksimalkan fungsi dari dua saluran ganda, yaitu audio dan visual, dapat meningkatkan efektivitas penerimaan informasi seseorang, serta didukung data yang peneliti peroleh, dapat disimpulkan bahwa teori tersebut sesuai dengan kenyataan di lapangan. Teori menyatakan bahwa media pembelajaran yang memanfaatkan kedua saluran tersebut mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar.

Dalam konteks penelitian tentang implementasi media pembelajaran video animasi dalam menarik minat anak untuk berkunjung ke Perpustakaan Kota Padang Panjang, media video animasi yang digunakan menggabungkan unsur audio dan visual secara seimbang sehingga mampu menarik perhatian anak-anak secara efektif. Video animasi tersebut disusun sedemikian rupa agar sesuai dengan karakteristik kognitif anak dan memudahkan mereka dalam menerima informasi, sesuai dengan prinsip Mayer.

Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran di perpustakaan ini juga memungkinkan proses pembelajaran yang aktif, di mana anak-anak tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga terlibat dalam proses pemilihan dan pengorganisasian informasi baru berdasarkan pengetahuan awal mereka. Dengan demikian, media ini tidak hanya meningkatkan minat anak untuk berkunjung ke perpustakaan, tetapi juga mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

## **2. Faktor Kendala Dalam Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Menarik Minat Anak Untuk Berkunjung Ke Perpustakaan**

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan pustakawan, teridentifikasi beberapa kendala teknis yang dihadapi dalam implementasi media pembelajaran video animasi di ruang audio visual Perpustakaan Kota Padang Panjang. Salah satu kendala utama adalah kondisi perangkat infokus (proyektor) yang sudah usang. Karena usia pemakaian yang cukup lama, infokus sering mengalami overheating, menghasilkan gambar yang mulai buram (blur), dan bahkan mati secara tiba-tiba saat proses pemutaran film sedang berlangsung. Hal ini tentu mengganggu kelancaran kegiatan dan mengurangi kualitas pengalaman belajar anak-anak.

Selain itu, kerusakan pada sistem pendingin ruangan (AC) juga menjadi hambatan. Suhu ruangan yang panas dan gerah, ditambah dengan sirkulasi udara yang kurang memadai, membuat suasana menjadi tidak nyaman bagi anak-anak. Kondisi ini menyebabkan mereka cepat merasa lelah dan kurang fokus selama kegiatan berlangsung, yang pada akhirnya menurunkan efektivitas pembelajaran.

Namun demikian, pihak perpustakaan menyampaikan bahwa kondisi ini telah mulai diatasi. Alhamdulillah, saat ini sebagian besar peralatan dan fasilitas yang bermasalah telah diperbarui. Pembaruan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan, menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman, dan memastikan kegiatan pemutaran video

animasi dapat berjalan lancar serta optimal dalam menarik minat kunjung anak-anak ke perpustakaan.

Anak-anak memiliki daya tarik alami terhadap konten yang bersifat interaktif dan menarik secara visual dan auditori. Video animasi mampu menggabungkan kedua elemen ini, sehingga dapat merangsang ketertarikan dan imajinasi anak-anak, membuat mereka lebih mudah terlibat dalam proses belajar. Konten yang disajikan dalam bentuk animasi, dengan cerita yang menarik dan mudah dipahami, mampu menyampaikan pesan edukatif dengan cara yang menyenangkan.

Selain itu, ketertarikan anak-anak terhadap media ini juga menunjukkan bahwa Perpustakaan Kota Padang Panjang telah berhasil memilih materi yang sesuai dengan minat dan karakteristik audiens muda. Dengan memilih video animasi yang edukatif dan menyenangkan, perpustakaan berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, yang pada gilirannya meningkatkan minat kunjung anak-anak ke perpustakaan. pustakawan di Perpustakaan Kota Padang Panjang melakukan proses seleksi yang teliti sebelum menayangkan film animasi kepada anak-anak. Sebelum film ditayangkan, pustakawan terlebih dahulu menonton dan menilai kelayakan film tersebut, memastikan bahwa konten yang disajikan sesuai dengan usia anak-anak. Proses seleksi ini sangat penting untuk memastikan bahwa film yang diputar tidak hanya menarik, tetapi juga mendidik dan aman bagi anak-anak.

Tindakan ini menunjukkan komitmen pustakawan dalam memberikan konten yang sesuai dengan nilai edukasi dan perkembangan usia anak-anak. Dengan menyeleksi terlebih dahulu film yang akan ditayangkan, pustakawan dapat memastikan bahwa film tersebut tidak mengandung unsur yang tidak pantas atau tidak sesuai dengan norma pendidikan. Hal ini juga mencerminkan upaya perpustakaan untuk menyediakan tontonan yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendukung pembelajaran anak-anak.

Proses seleksi yang dilakukan oleh pustakawan juga memberikan jaminan kualitas bagi orang tua dan sekolah yang mengirimkan anak-anak mereka untuk mengikuti kegiatan di perpustakaan. Kepercayaan ini penting untuk menjaga citra perpustakaan sebagai tempat yang aman dan berkualitas untuk belajar, sekaligus menunjukkan bahwa perpustakaan tidak hanya berperan sebagai pusat informasi, tetapi juga sebagai tempat yang peduli terhadap perkembangan anak-anak melalui konten yang positif. tidak ditemukan kendala signifikan terkait keterampilan staf perpustakaan dalam mengelola dan memanfaatkan layanan audio visual yang ada di Perpustakaan Kota Padang Panjang. Pustakawan dan staf perpustakaan lainnya telah menunjukkan kemampuan yang memadai dalam mengelola ruang audio visual serta memastikan bahwa layanan ini berjalan dengan lancar. Hal ini mencerminkan bahwa perpustakaan memiliki staf yang terampil dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran dan meningkatkan pengalaman pengunjung.

Selain itu, pustakawan juga secara rutin mengikuti *bimbingan teknis* (bimtek) untuk memperbarui pengetahuan mereka tentang perkembangan terbaru dalam layanan perpustakaan. Kegiatan bimtek ini tidak hanya mencakup aspek teknis terkait penggunaan peralatan audio visual, tetapi juga pengetahuan baru tentang metodologi pembelajaran dan teknologi yang dapat diterapkan di perpustakaan. Dengan mengikuti bimtek secara teratur, pustakawan dapat mengadaptasi inovasi terbaru, serta meningkatkan keterampilan dan kapabilitas mereka dalam memberikan layanan yang berkualitas.

Peningkatan keterampilan ini juga berkontribusi pada kualitas layanan yang disediakan oleh perpustakaan, sehingga anak-anak dan pengunjung lainnya dapat menikmati layanan audio visual yang optimal. Dengan adanya staf yang terampil dan selalu memperbarui pengetahuan mereka, perpustakaan dapat terus memberikan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi generasi muda.

Berdasarkan penjelasan dan data yang penulis peroleh bahwa Perpustakaan Kota Padang Panjang telah menghadapi beberapa kendala teknis dalam implementasi media pembelajaran video animasi, seperti kerusakan infokus dan AC, namun sebagian besar sudah berhasil diatasi melalui pembaruan fasilitas. Anak-anak sangat tertarik pada video animasi karena pendekatan audio visual yang interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat kunjung mereka ke perpustakaan. Pustakawan berperan penting dalam menyeleksi konten yang sesuai dan edukatif, serta menunjukkan kompetensi tinggi dalam pengelolaan layanan audio visual. Komitmen pustakawan untuk terus mengikuti pelatihan dan bimtek turut menjamin kualitas layanan, menjadikan perpustakaan sebagai tempat belajar yang menarik, aman, dan mendidik bagi anak-anak.

Penelitian mengenai implementasi penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat kunjung anak-anak ke perpustakaan di Kota Padang Panjang memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu oleh Nadilla Julianda, dalam skripsinya, yang berjudul Implementasi Video Animasi Kartun terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang. Perbedaannya terletak pada Objek penelitian, Rumusan Masalah dan Hasil penelitian. Dimana hasil penelitian yang peneliti lakukan penggunaan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan minat kunjung anak di perpustakaan sedangkan menurut Nadilla Julainda yaitu untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

1. Berdasarkan Temuan Penelitian di temukan bahwa Implementasi penggunaan media pembelajaran video animasi di Perpustakaan Kota Padang Panjang merupakan strategi inovatif yang dapat meningkatkan minat kunjung dan menarik perhatian anak-anak ke perpustakaan. Karena Perpustakaan Kota Padang Panjang menyediakan video animasi untuk menarik perhatian anak-anak dan membangun imajinasi serta ketertarikan mereka sejak dini seperti video animasi petualangan anak pintar. Pelaksanaan program ini bekerja sama dengan dinas pendidikan dan kemendikbud. Pustakawan berperan aktif dalam menyeleksi film, interaktif, serta kegiatan mendukung seperti diskusi dan kelas kreatif yang menambah nilai *edukatif* dari layanan ini.
2. Kendala yang di hadapi Pustakawan dalam Implementasi penggunaan media pembelajaran video animasi di Perpustakaan Kota Padang Panjang yaitu, seperti kerusakan proyektor, AC, dan jaringan internet yang tidak stabil. Namun, sebagian besar masalah tersebut telah diperbaiki dan peralatan rutin dirawat.

#### **B. Saran**

Dari hasil penelitian yang Penulis lakukan mengenai Implementasi penggunaan media pembelajaran video animasi di Perpustakaan Kota Padang Panjang. Adapun saran yang penulis berikan untuk implementasi penggunaan media pembelajaran video animasi adalah:

1. Memperkaya koleksi video animasi yang bersifat edukatif, sesuai usia, dan memuat pesan moral yang positif. Selain itu, penting bagi perpustakaan untuk mengimbangi layanan video animasi dengan berbagai program literasi dan kegiatan kreatif lainnya, seperti membaca bersama, mendongeng, atau lomba bercerita, agar minat anak-anak terhadap buku dan aktivitas literasi juga semakin tumbuh. Perpustakaan juga sebaiknya

meningkatkan fasilitas ruang audio visual agar lebih nyaman dan mampu menampung jumlah pengunjung yang semakin bertambah. Di samping itu, kolaborasi dengan sekolah, orang tua, dan pihak terkait lainnya perlu diperkuat, sehingga penggunaan video animasi dapat selaras dengan tujuan pendidikan anak secara menyeluruh.

2. memperkuat upaya perawatan dan pemeliharaan rutin fasilitas penunjang, seperti proyektor, AC, dan jaringan internet, agar layanan video animasi dapat berjalan lancar dan optimal. Selain itu, perpustakaan juga dapat menyediakan perangkat cadangan atau alternatif, misalnya layar monitor tambahan atau kipas angin, sebagai langkah antisipasi ketika terjadi gangguan teknis mendadak. Pustakawan juga perlu diberikan pelatihan teknis sederhana agar dapat menangani gangguan ringan secara mandiri tanpa harus selalu menunggu teknisi. Di samping itu, pihak perpustakaan sebaiknya menjalin kerja sama lebih erat dengan penyedia layanan internet dan pihak terkait lainnya, agar kualitas jaringan yang digunakan lebih stabil dan mendukung pelaksanaan layanan secara maksimal. Dengan demikian, kendala yang ada dapat diminimalisir sehingga pengalaman anak-anak dalam menikmati media pembelajaran video animasi tetap menyenangkan dan bermanfaat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, A. (2020). Tingkat Minat Kunjung Pemustaka Pada Perpustakaan Smk Negeri 1 Enrekang Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang. *Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*.
- Ahmad, F., & Mustika, D. (2021). Jurnal basicedu. *Problematika Guru Dalam Menerapkan Media Pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar Firdaus*, 5(4), 2008–2014. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1056>Copyright
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing. [file:///C:/Users/ELITEBOOK\\_820/Downloads/Media\\_Pembelajaran\\_Efektif.pdf](file:///C:/Users/ELITEBOOK_820/Downloads/Media_Pembelajaran_Efektif.pdf)
- Eryc, & Whang, E. (2022). Perancangan Dan Implementasi Video Animasi Media Pembelajaran Di SMA Kartini Menggunakan Adobe Animate. *Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, 4, 1102–1106.
- Hadi, A. A., Sarifah, A., Maftuhah, T., & Putri, W. D. (2023). Rendahnya Minat Baca Anak Sekolah Dasar. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(1), 22–30. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/303>
- Hafni syahir, S. (2022). *Metodologi Penelitian* (Dr. Ir.Try). Penerbit KBM Indonesia.
- Hajar, S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Menumbuhkan Minat Siswa Terhadap. *Jurnal Pendidikan Dan Kemasyarakatan*, 9(3), 292–298.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*. Copyright © 2021 by Tahta Media Group. [https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf](https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media_Pembelajaran_2.pdf)
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2023). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>
- Julinda, N. (2021). No Title. *Implementasi Video Animasi Kartun Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang*. [http://repository.iainbengkulu.ac.id/7074/1/skripsi\\_nadila\\_julinda.pdf](http://repository.iainbengkulu.ac.id/7074/1/skripsi_nadila_julinda.pdf)

- Komara, anisa L., Pamungkas, aan subhan, & Dewi, ratna sari. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 11(April), 316–326.
- Kotimah, E. K. (2019). Meningkatkan Pendidikan Sains Menjelajahi Dampak Video Animasi Powtoon dalam Instruksi IPA. *Sains Dan Teknologi*, 1, 5–12. <https://journal.lintasgenerasi.com/index.php/katera/article/view/26/13>
- Majid, A. (2019). Implementasi Kurikulum Kajian Teoritis dan Praktis. *Bandung: Interes Media*, 8–104.
- Mashuri, D. K., & budyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Sekolah Dasar Kelas V. *Jpgsd*, 08(05), 893–903. [file:///C:/Users/ELITEBOOK\\_820/Downloads/jpp,+Delila+Khoiriyah+Mashuri\\_Pengembangan+Media+Pembelajaran+Video+Animasi+Materi+Volume+Bangun+Ruang+untuk+SD+Kelas+V++delila.pdf](file:///C:/Users/ELITEBOOK_820/Downloads/jpp,+Delila+Khoiriyah+Mashuri_Pengembangan+Media+Pembelajaran+Video+Animasi+Materi+Volume+Bangun+Ruang+untuk+SD+Kelas+V++delila.pdf)
- Mayer, R. E. (2014). *Cognitive Theory of Multimedia Learning in The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*.
- Munawwaroh, M., Amirullah, M. K., Alfani, M. A. U., Nisa', K., & Sa'idah, N. (2024). Efektivitas Penerapan Media Audio Visual terhadap Pengaruh Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 286–290. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6969>
- Murdiyanto, E. (2020). *Metode penelitian kualitatif* (1st ed.).
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurhasanah, A. (2024). *Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Manasik Haji di PAUD Mawar*. 02(02), 92–106. [file:///C:/Users/ELITEBOOK\\_820/Downloads/Aulia+Nurhasanah+92-106.pdf](file:///C:/Users/ELITEBOOK_820/Downloads/Aulia+Nurhasanah+92-106.pdf)
- Nurul Usna, & Alfin Siregar. (2023). Efektivitas Layanan Informasi Dengan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Pemahaman Integritas Akademik Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(03), 576–586. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v7i03.4895>
- Ono, S. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterapian Fisik*, 5(1), 55–61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>

- Pradana, S. (2020). *Efektivitas Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi*. 01(01), 100–108. file:///C:/Users/ELITEBOOK\_820/Downloads/Efektivitas+Penggunaan+Video+Animasi+sebagai+Media+Pembelajaran+Interaktif+di+Sekolah+Dasar.pdf
- Pratiwi, M. (2019). *Pengaruh Media Pop-Up Book terhadap Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar" yang dimuat di Jurnal Pendidikan Dasar*. 1–23.
- Purba, E., Purba, B., Syafii, A., Khairad, F., Darwin, D., Valentine, S., Ginting, A. M., Silitonga, H. P., Fitrianna, N., SN, A., & Ernanda, R. (2021). *Metode Penelitian Ekonomi* (Ronald Watriantos (ed.); 1st ed.). Yayasan Kita menulis.
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar. *Pendidikan Pendidikan Duru Sekolah Dasar*, 12(5), 449. <https://www.ejournal.amertamedia.co.id/index.php/elhamra/article/view/326>
- Rahman, A., Yochanan, Masanlangi, I., & Purnomo, heri. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (A. Angraini, M. Raditya, & Utamirohmahsari (eds.); 1st ed.). CV Saba Jaya Publisher. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12. file:///C:/Users/ELITEBOOK\_820/Downloads/Najwa Rohima-2210128220005-A1 (1). pdf
- Salmaniah Siregar, N. S. (2002). Metode dan teknik wawancara. *Journal of Direktorat Pengembangan Kemahasiswaan*, 1–2. [https://repository.uma.ac.id/bitstream/123456789/13349/1/Karya Ilmiah\\_Nina Siti Salmaniah Siregar\\_Metode dan Teknik Wawancara.pdf](https://repository.uma.ac.id/bitstream/123456789/13349/1/Karya%20Ilmiah_Nina%20Siti%20Salmaniah%20Siregar_Metode%20dan%20Teknik%20Wawancara.pdf)
- Sari, Evi Catur.Mali, S. (2021). *Pengaruh Perpustakaan Sebagai Media Pembelajaran Efektif Terhadap Minat Baca Siswa-Siswi Sekolah Misi Interdenominasi Surabaya*. 1(3), 224–237. Library, Learning Media, Reading Prolicity, School Facilities, educational institutions.
- Sri, O., Br, I., & Purwaningtyas, F. (2023). *Peran Dinas Perpustakaan Dan Arsip Kabupaten Karo Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Yang Terdampak Erupsi Gunung Sinabung*. 4, 148–160.

- Ulfatihmah, H. (2020). *Implementasi Tabungan Baitullah Ib Hasanah Dan Variasi Akad Pada PT. Bni Syariah Kantor Cabang Pekanbaru*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Yulian, H. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran QS Al-Falaq Kelas IV Di SDN 63 Kaur. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2, 27–36.  
<https://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau/article/view/527/491>
- Zahroh, F., Apriani, A., & Afrilia, Y. (2025). *Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi sebagai Bahan Pembelajaran Efektif untuk Anak Sekolah Dasar*. 3(1), 300–311. <https://doi.org/DOI>: <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.695> Analisis