

Animasi Dunia Glen sebagai Media Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD

Dunia Glen Animation as Digital Literacy Media for Indonesian Language Learning in Islamic and Elementary Schools

Hemi Wulandari*, Putri Meida Sari, Shima Mutmainna

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital memperluas pilihan media pembelajaran bahasa di sekolah dasar, tetapi pemanfaatannya perlu melampaui aktivitas menonton dan diarahkan pada pembentukan literasi digital serta keterampilan berbahasa. Penelitian ini bertujuan menganalisis potensi animasi Dunia Glen sebagai media literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif melalui analisis dokumen yang didukung kajian pustaka naratif. Sumber utama berupa konten animasi Dunia Glen, sedangkan sumber pendukung meliputi literatur tentang literasi digital, multimedia pembelajaran, video animasi, dan pembelajaran bahasa. Data dianalisis melalui pengelompokan tematik pada aspek isi kebahasaan, representasi audiovisual, dimensi literasi digital, dan kebutuhan mediasi guru. Hasil analisis menunjukkan bahwa Dunia Glen memiliki kekuatan pada penyajian naratif, visualisasi dinamis, pengenalan huruf melalui konteks cerita, serta peluang untuk membangun keterlibatan belajar. Potensi literasi foto-visual dan sosial-emosional tampak lebih kuat, sedangkan literasi informasi, produksi digital, dan navigasi nonlinier memerlukan aktivitas lanjutan yang dirancang guru. Dengan demikian, animasi lebih tepat digunakan sebagai pemantik pembelajaran yang diikuti kegiatan menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan refleksi digital. Temuan ini menegaskan pentingnya integrasi desain multimedia dan pedagogi agar media digital benar-benar mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia yang bermakna.

KATA KUNCI: Literasi digital; video animasi; pembelajaran Bahasa Indonesia; multimedia

ABSTRACT

Digital technology expands the range of media available for language learning in primary education, yet its use should move beyond passive viewing toward the development of digital literacy and language skills. This study analyzes the potential of the Dunia Glen animation as digital literacy media for Indonesian language learning in Islamic and elementary schools. A qualitative document-analysis approach was employed and supported by a narrative literature review. The primary source was the Dunia Glen animation, while supporting sources addressed digital literacy, multimedia learning, animated video, and language education. Data were organized thematically around language content, audiovisual representation, digital-literacy dimensions, and teacher mediation. The analysis indicates that Dunia Glen offers pedagogical strengths through narrative presentation, dynamic visualization, contextual letter recognition, and opportunities for learner engagement. Photo-visual and socio-emotional literacy are relatively prominent, whereas information literacy, digital production, and nonlinear navigation require follow-up activities designed by teachers. The animation is therefore most appropriate as a learning stimulus followed by listening, speaking, reading, writing, and digital-reflection tasks rather than as a stand-alone instructional resource. These findings highlight the need to integrate multimedia design with purposeful pedagogy so that digital media meaningfully supports Indonesian language learning in the primary grades.

KEYWORDS: digital literacy; animated video; Indonesian language learning; multimedia

ARTICLE HISTORY

Received: February 2023

Revised: February 2023

Accepted: March 2023

Published: April 2023

CORRESPONDING AUTHOR

Hemi Wulandari

Email: hemiw3321@gmail.com

Universitas Islam Negeri

Sumatera Utara

CITATION:

Wulandari, W., Sari, P. M., & Mutmainna, S. (2023). Animasi Dunia Glen sebagai Media Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 32–37. <https://doi.org/10.33487/mgr.v4i1.444>

COPYRIGHT:

This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License \(CC BY-SA\)](#).



PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah cara anak memperoleh informasi, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan teks. Pada pendidikan dasar, perubahan tersebut tidak cukup direspons dengan memperbanyak penggunaan perangkat digital. Literasi digital menuntut kemampuan yang lebih luas: memahami representasi visual, menilai informasi, berkomunikasi secara tepat, menghasilkan makna, dan menggunakan teknologi secara sadar. Gilster (1997) menempatkan literasi digital sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari beragam sumber digital. Eshet-Alkalai (2004) kemudian menekankan dimensi kognitif, visual, reproduktif, informasi, dan sosial-emosional, sedangkan van Laar et al. (2017) menunjukkan keterkaitan keterampilan digital dengan komunikasi, kolaborasi, kreativitas, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Karena itu, pembelajaran digital pada anak perlu dirancang sebagai pengalaman belajar, bukan sekadar paparan layar.

Kebutuhan tersebut relevan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD. Keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis berkembang melalui pengalaman berbahasa yang saling terhubung. Media digital dapat memperluas konteks pengalaman tersebut karena informasi disampaikan melalui gabungan suara, gambar, gerak, teks, dan cerita. Harjono (2018) menegaskan bahwa literasi digital membuka peluang bagi pembelajaran bahasa yang lebih fleksibel dan kaya sumber, sedangkan Anggeraini et al. (2019) menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa perlu disertai kemampuan mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan menghasilkan informasi. Pada jenjang sekolah dasar, Kailani et al. (2021) juga menempatkan literasi digital sebagai bagian yang perlu terintegrasi dalam pengelolaan kurikulum dan proses pembelajaran.

Video animasi merupakan salah satu media yang dekat dengan karakteristik belajar anak karena memadukan representasi visual dan verbal secara dinamis. Secara teoritis, multimedia dapat membantu pembelajar membangun representasi yang lebih terorganisasi ketika kata dan gambar disajikan secara relevan, terarah, dan tidak membebani kapasitas kognitif (Mayer, 2021). Dalam konteks video pembelajaran, segmentasi, fokus pada informasi esensial, dan pemberian kesempatan bagi siswa untuk memproses isi menjadi lebih penting daripada sekadar memperpanjang durasi tayangan (Fiorella & Mayer, 2018). Penelitian pada konteks sekolah dasar juga menunjukkan bahwa video animasi dapat mendukung perhatian, pemahaman, dan keterlibatan ketika digunakan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang lebih luas (Achmad et al., 2021; Yusuf et al., 2020).

Salah satu sumber audiovisual yang dikembangkan untuk penguatan literasi anak adalah animasi Dunia Glen. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa pada 2022 mengembangkan seri video animasi literasi-numerasi untuk anak usia dini dan kelas awal sekolah dasar dengan karakter Glen dan Bina. Produk tersebut dirancang untuk mengenalkan unsur literasi dasar melalui cerita, petualangan, dan pengalaman audiovisual yang dekat dengan dunia anak. Dalam materi yang dianalisis pada penelitian ini, cerita memanfaatkan tokoh dan rintangan berbasis pengenalan huruf sehingga unsur kebahasaan tidak disajikan sebagai latihan terpisah, tetapi ditempatkan di dalam alur cerita. Karakteristik ini memberi peluang untuk menghubungkan kegiatan menonton dengan aktivitas berbahasa yang lebih aktif.

Kajian terdahulu lebih banyak membahas literasi digital sebagai kompetensi umum, penggunaan media animasi secara generik, atau dampak video terhadap hasil tertentu. Masih diperlukan pembacaan yang lebih spesifik terhadap bagaimana sebuah produk animasi literasi dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran Bahasa Indonesia, dimensi literasi digital apa yang muncul secara langsung, dan dimensi apa yang justru membutuhkan mediasi guru. Kesenjangan ini penting karena media yang menarik belum tentu otomatis menghasilkan pembelajaran yang bermakna. Efektivitas pedagogis sangat bergantung pada hubungan antara isi media, tujuan pembelajaran, cara guru memfasilitasi interaksi, dan aktivitas setelah menonton.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis potensi animasi Dunia Glen sebagai media literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD. Analisis diarahkan pada empat aspek, yaitu karakteristik isi kebahasaan, representasi audiovisual, keterkaitan dengan dimensi literasi digital, serta implikasi penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian tidak dimaksudkan untuk menguji efektivitas melalui eksperimen, melainkan untuk memberikan dasar konseptual dan praktis bagi pemanfaatan animasi secara lebih terarah dalam pembelajaran bahasa di jenjang dasar.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis dokumen yang didukung kajian pustaka naratif. Pendekatan ini digunakan untuk membaca isi media secara kontekstual serta menghubungkannya dengan konsep literasi digital dan prinsip pembelajaran multimedia. Fokus penelitian bukan mengukur perubahan hasil belajar siswa, tetapi menafsirkan karakteristik pedagogis animasi Dunia Glen dan kemungkinan pemanfaatannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD.

Sumber Data dan Fokus Analisis

Sumber utama penelitian adalah konten animasi Dunia Glen yang dikembangkan dalam konteks penguatan literasi anak. Materi yang dibahas memuat tokoh Glen, Bina, dan tokoh pendukung dalam sebuah cerita petualangan yang mengintegrasikan pengenalan huruf. Sumber pendukung berupa buku, artikel ilmiah, dan informasi kelembagaan yang relevan dengan literasi digital, video animasi, multimedia pembelajaran, serta pembelajaran bahasa. Literatur digunakan untuk memperkuat interpretasi terhadap karakteristik media, bukan untuk menggantikan data utama.

Pengumpulan dan Analisis Data

Data dikumpulkan melalui pengamatan terhadap isi media, pencatatan unsur cerita dan kebahasaan, serta penelusuran literatur yang relevan. Catatan analisis dikelompokkan ke dalam empat kategori: (1) isi dan pengalaman berbahasa; (2) penyajian visual-audio dan naratif; (3) dimensi literasi digital, terutama literasi foto-visual, informasi, reproduksi/produksi, navigasi, dan sosial-emosional; serta (4) kebutuhan mediasi guru agar kegiatan menonton berkembang menjadi aktivitas belajar. Analisis dilakukan secara interpretatif dengan membandingkan temuan media dengan kerangka Eshet-Alkalai (2004), prinsip multimedia Mayer (2021), dan penelitian terkait video pembelajaran.

Keabsahan dan Pertimbangan Etis

Keabsahan interpretasi dijaga melalui triangulasi sumber, yaitu membandingkan hasil pengamatan media dengan literatur akademik dan informasi resmi Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa mengenai tujuan pengembangan konten literasi anak. Penelitian menggunakan materi digital yang tersedia untuk kepentingan pendidikan dan sumber pustaka yang telah dipublikasikan; tidak terdapat partisipasi manusia maupun pengumpulan data pribadi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Analisis menunjukkan bahwa kekuatan utama Dunia Glen terletak pada cara unsur literasi dasar ditempatkan di dalam cerita. Pengalaman belajar tidak dimulai dari definisi atau latihan mekanis, tetapi dari situasi naratif yang menuntut tokoh mengenali bentuk huruf dan menyelesaikan rintangan. Cerita, karakter, suara, dan gerak membuat materi kebahasaan hadir dalam konteks yang lebih konkret bagi anak. Temuan utama dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Karakteristik pedagogis animasi Dunia Glen

Aspek	Temuan pada media	Potensi pembelajaran	Catatan implementasi
Narasi dan karakter	Cerita petualangan dengan tokoh yang menghadapi masalah dan rintangan.	Membangun konteks, prediksi, pemahaman cerita, dan respons lisan.	Guru perlu mengarahkan perhatian pada unsur cerita dan bahasa, bukan hanya hiburan.
Pengenalan huruf	Rintangan dikaitkan dengan pengenalan bentuk huruf dan benda.	Mendukung literasi awal, pengenalan simbol, dan pengayaan kosakata.	Perlu dilanjutkan dengan membaca, mengelompokkan kata, atau menulis sederhana.
Representasi audiovisual	Gambar bergerak, suara, dialog, dan visual digunakan secara bersamaan.	Memperkuat pemaknaan melalui saluran visual dan verbal.	Informasi penting sebaiknya diproses secara tersegmentasi agar beban kognitif terkendali.

Aspek	Temuan pada media	Potensi pembelajaran	Catatan implementasi
Lagu dan pengulangan	Elemen bernyanyi dan pola berulang hadir sebagai bagian pengalaman menonton.	Dapat membantu perhatian, ritme bahasa, dan pengulangan kosakata.	Perlu dihubungkan dengan tujuan kebahasaan yang eksplisit.
Tantangan dalam cerita	Tokoh harus menjawab atau mengenali sesuatu untuk melanjutkan alur.	Membuka peluang prediksi, tanya jawab, dan pemecahan masalah sederhana.	Guru dapat menghentikan tayangan pada titik tertentu untuk memberi waktu berpikir.
Akses digital	Konten berbentuk video digital yang dapat diputar kembali.	Mendukung pembelajaran fleksibel dan pengulangan mandiri/terbimbing.	Akses perlu disertai pendampingan, pemilihan sumber, dan kebiasaan digital yang sehat.

Tabel 1 memperlihatkan bahwa media memiliki potensi pedagogis pada dua lapis sekaligus. Lapis pertama adalah literasi bahasa, terutama melalui pengenalan huruf, kosakata, menyimak dialog, memahami alur, dan memberikan respons terhadap cerita. Lapis kedua adalah literasi digital, yaitu kemampuan membaca representasi visual, mengikuti pesan audiovisual, dan menggunakan media digital sebagai sumber belajar. Namun, beberapa dimensi literasi digital tidak muncul secara otomatis dari aktivitas menonton sehingga perlu dikembangkan melalui desain tugas lanjutan.

Dunia Glen sebagai Pemantik Literasi Bahasa

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, kekuatan media animasi terletak pada kemampuannya menghadirkan bahasa dalam konteks. Anak tidak hanya melihat bentuk huruf, tetapi menghubungkannya dengan tokoh, benda, tindakan, dan tujuan cerita. Konteks semacam ini penting karena pembelajaran bahasa di kelas awal membutuhkan jembatan antara simbol dan pengalaman bermakna. Penggunaan cerita memungkinkan guru mengembangkan pertanyaan tentang siapa, apa, di mana, mengapa, dan bagaimana, kemudian mengarahkan siswa untuk menceritakan kembali, menyusun urutan peristiwa, menyebutkan kosakata baru, atau menulis kalimat sederhana berdasarkan adegan yang ditonton.

Potensi tersebut sejalan dengan gagasan pembelajaran multimedia bahwa kata dan gambar dapat saling melengkapi ketika dipilih dan diorganisasi secara relevan (Mayer, 2021). Temuan Achmad et al. (2021) dan Yusuf et al. (2020) juga menunjukkan bahwa video animasi dapat menjadi media yang menarik dalam pembelajaran sekolah dasar. Meskipun demikian, daya tarik visual tidak boleh diperlakukan sebagai tujuan akhir. Tugas guru adalah mengubah perhatian awal menjadi aktivitas kognitif dan kebahasaan yang terarah. Dengan demikian, indikator keberhasilan bukan lamanya siswa menonton, melainkan kualitas respons, pemahaman, dan produksi bahasa setelah menonton.

Dimensi Literasi Digital yang Muncul

Kerangka Eshet-Alkalai (2004) membantu menjelaskan bahwa aktivitas digital memiliki beberapa dimensi. Pada Dunia Glen, literasi foto-visual tampak paling langsung karena siswa harus memahami karakter, simbol, bentuk, gerak, dan hubungan visual untuk mengikuti cerita. Dimensi sosial-emosional juga berpotensi berkembang melalui interaksi antartokoh, konflik sederhana, kerja sama, dan nilai yang hadir dalam narasi. Kedua dimensi ini sesuai dengan sifat video animasi yang menyampaikan makna melalui kombinasi visual, suara, dan relasi sosial di dalam cerita.

Sebaliknya, literasi informasi belum terbentuk hanya dengan menonton. Kemampuan menilai sumber, membedakan informasi, atau membandingkan pesan memerlukan aktivitas tambahan. Hal yang sama berlaku pada literasi reproduksi/produksi: siswa baru mengembangkan kemampuan ini apabila mereka diminta menghasilkan karya, misalnya membuat kartu kosakata digital, merekam cerita ulang, menyusun gambar berseri, atau menulis teks pendek berdasarkan adegan. Navigasi nonlinier juga terbatas karena video pada dasarnya mengikuti alur linear. Guru dapat memperluasnya melalui pilihan tugas, tautan sumber tambahan, atau aktivitas eksplorasi yang aman dan sesuai usia. Dengan demikian, media menyediakan titik masuk literasi digital, sedangkan kedalaman kompetensi bergantung pada desain pembelajaran.

Desain Multimedia dan Pengelolaan Perhatian

Animasi yang bergerak cepat dapat membantu visualisasi sekaligus berisiko mengalihkan perhatian dari informasi penting. Karena itu, kualitas desain multimedia perlu dilihat dari relevansi setiap elemen

dengan tujuan belajar. Fiorella dan Mayer (2018) menunjukkan bahwa segmentasi dan kontrol ritme dapat membantu pemrosesan video pembelajaran. Dalam konteks Dunia Glen, rekomendasi yang lebih tepat bukan sekadar memperpanjang durasi agar lebih banyak huruf masuk dalam satu tayangan, tetapi membagi materi menjadi unit pendek yang fokus, memberi jeda untuk respons, dan menyediakan pengulangan yang bermakna. Pendekatan ini menjaga keseimbangan antara unsur hiburan, alur cerita, dan sasaran kebahasaan.

Guru juga perlu memilih titik-titik strategis untuk berhenti sejenak. Sebelum menonton, siswa dapat diajak memprediksi isi berdasarkan judul atau gambar. Selama menonton, guru dapat menghentikan video ketika muncul bentuk huruf, kosakata baru, atau masalah dalam cerita. Setelah menonton, siswa dapat diminta menceritakan kembali, mengurutkan gambar, menuliskan kata yang ditemukan, atau membandingkan informasi dalam video dengan buku bacaan. Rangkaian sebelum-selama-sesudah menonton mengubah video dari media konsumtif menjadi sumber interaksi bahasa.

Implikasi bagi Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD

Pemanfaatan Dunia Glen dapat dirancang secara sederhana tetapi berlapis. Pada tahap awal, guru menetapkan tujuan bahasa yang spesifik, misalnya mengenali huruf, memperkaya kosakata, memahami urutan cerita, atau menghasilkan kalimat. Pada tahap kedua, siswa menonton secara terarah dengan pertanyaan pemantik. Pada tahap ketiga, isi video dialihkan menjadi aktivitas produktif, seperti bercerita, menulis, bermain peran, atau membuat produk digital sederhana. Tahap terakhir adalah refleksi: siswa diajak membicarakan apa yang dipelajari, sumber media yang digunakan, dan cara menggunakan media digital secara bertanggung jawab.

Model penggunaan tersebut sejalan dengan pandangan Ng (2012) bahwa kecakapan digital perlu diajarkan melalui penggunaan teknologi untuk tujuan yang bermakna, bukan diasumsikan muncul hanya karena anak akrab dengan perangkat. Kurnianingsih et al. (2017) juga menegaskan pentingnya kemampuan literasi informasi bagi pengguna teknologi pendidikan. Bagi guru MI/SD, hal ini berarti kompetensi pedagogis dan kompetensi digital perlu berjalan bersama. Guru tidak harus menjadikan animasi sebagai pusat seluruh pembelajaran, tetapi dapat menempatkannya sebagai salah satu sumber yang terintegrasi dengan buku, percakapan, permainan bahasa, dan pengalaman nyata anak.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini merupakan analisis dokumen dan kajian konseptual sehingga tidak memberikan bukti kausal mengenai peningkatan minat, kemampuan bahasa, atau hasil belajar siswa. Analisis juga berfokus pada karakteristik media dan literatur pendukung, bukan pada respons langsung siswa maupun praktik guru di kelas. Oleh karena itu, kesimpulan tentang efektivitas perlu diuji melalui penelitian lapangan yang melibatkan siswa MI/SD, menggunakan indikator keterampilan berbahasa yang jelas, serta membandingkan pembelajaran dengan dan tanpa penggunaan animasi. Penelitian lanjutan juga dapat menguji desain segmentasi, jenis tugas lanjutan, dan pengaruh pendampingan guru terhadap perkembangan literasi digital anak.

KESIMPULAN

Animasi Dunia Glen memiliki potensi sebagai media literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD karena memadukan cerita, karakter, suara, gambar bergerak, dan aktivitas pengenalan huruf dalam konteks yang dekat dengan dunia anak. Potensi yang paling terlihat berada pada literasi foto-visual, pemahaman naratif, pengayaan kosakata, dan keterlibatan sosial-emosional. Namun, literasi informasi, produksi digital, dan navigasi sumber tidak berkembang hanya melalui aktivitas menonton dan memerlukan tugas lanjutan yang dirancang secara sengaja.

Implikasi utama penelitian adalah perlunya menempatkan animasi sebagai pemantik, bukan pengganti proses pembelajaran. Guru perlu menghubungkan kegiatan menonton dengan menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan refleksi digital melalui tahapan sebelum, selama, dan sesudah menonton. Dengan pendekatan tersebut, daya tarik audiovisual dapat diarahkan menjadi pengalaman belajar yang aktif, kritis, dan bermakna. Penelitian empiris selanjutnya diperlukan untuk menguji efektivitas penggunaan Dunia Glen terhadap keterampilan berbahasa dan literasi digital siswa pada kelas dan konteks yang berbeda.

CONFLICT OF INTEREST

Penulis menyatakan tidak terdapat konflik kepentingan dalam publikasi artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., Nadhifah, R., Nurdiyana, N. A., & Anastasia, M. D. (2021). Animated video of national exam subject matter as an online learning innovation for elementary school students in Sidokumpul Sub-District, Gresik. *Metafora: Education, Social Sciences and Humanities Journal*, 5(1), 11-24. <https://doi.org/10.26740/metafora.v5n1.p11-24>
- [2] Anggeraini, Y., Faridi, A., Mujiyanto, J., & Bharati, D. A. L. (2019). Literasi digital: Dampak dan tantangan dalam pembelajaran bahasa. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2(1), 386-389.
- [3] Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2022, September 18). Kolaborasi Badan Bahasa dengan Fun Cican: Produksi serial anak bertemakan literasi. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- [4] Eshet-Alkalai, Y. (2004). Digital literacy: A conceptual framework for survival skills in the digital era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1), 93-106.
- [5] Fiorella, L., & Mayer, R. E. (2018). What works and doesn't work with instructional video. *Computers in Human Behavior*, 89, 465-470. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.07.015>
- [6] Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley.
- [7] Harjono, H. S. (2018). Literasi digital: Prospek dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(1), 1-7. <https://doi.org/10.22437/pena.v8i1.6706>
- [8] Jimoyiannis, A., & Gravani, M. (2011). Exploring adult digital literacy using learners' and educators' perceptions and experiences: The case of the Second Chance Schools in Greece. *Educational Technology & Society*, 14(1), 217-227.
- [9] Kailani, R., Susilana, R., & Rusman. (2021). Digital literacy curriculum in elementary school. *Teknodika*, 19(2), 90-102. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v19i2.51784>
- [10] Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya peningkatan kemampuan literasi digital bagi tenaga perpustakaan sekolah dan guru di wilayah Jakarta Pusat melalui pelatihan literasi informasi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 3(1), 61-76. <https://doi.org/10.22146/jpkm.25370>
- [11] Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning (3rd ed.)*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- [12] Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers & Education*, 59(3), 1065-1078. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.016>
- [13] Prakosa, G. (2010). *Animasi: Pengetahuan dasar film animasi Indonesia*. Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta.
- [14] Sudjana, N., & Rivai, A. (2007). *Media pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- [15] Tantri, A. A. S., et al. (2017). Pelatihan dan pendampingan pembuatan program budaya literasi di sekolah dasar se-Kecamatan Banjar. *Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat 2017*, 441-448.
- [16] Utami, D. (2011). Animasi dalam pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44-52.
- [17] van Laar, E., van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M., & de Haan, J. (2017). The relation between 21st-century skills and digital skills: A systematic literature review. *Computers in Human Behavior*, 72, 577-588. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.010>
- [18] Yusuf, M., Zuhrawardi, & Wardani, E. (2020). The effectiveness of animated video as learning media towards the perception of healthy snacks on elementary school students in Indonesia. *The International Journal of Tropical Veterinary and Biomedical Research*, 5(2), 1-6. <https://doi.org/10.21157/ijtvbr.v5i2.20483>