

Literasi Bahasa di Sekolah Dasar Berbasis Video *Ghibli Animation*

Andi Nur Syarif Hidayatullah

Universitas Muhammadiyah Gorontalo

Email: andi.syarif@umgo.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam tentang penggunaan media pembelajaran video *Ghibli Animation* terhadap literasi bahasa pada siswa sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa terjadi penguatan minat dan keterlibatan siswa selama sesi pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media video *Ghibli Animation*. Hasil dari wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa video *Ghibli Animation* sangat membantu siswa dalam memahami konteks bahasa dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan video *Ghibli Animation* berkontribusi pada pengembangan keterampilan menulis siswa. Kemudian temuan lain adalah keterampilan menyimak dan berbicara siswa juga mengalami penguatan setelah berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan video *Ghibli Animation* mengungkapkan bahwa mereka lebih senang dan bersemangat untuk belajar. Meskipun video *Ghibli animation* terbukti untuk meningkatkan keterampilan literasi bahasa, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan yang dihadapi dalam penerapannya. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan waktu. Pembelajaran dengan video animasi memerlukan waktu tambahan untuk memutar video dan diskusi yang mendalam, yang dapat menyulitkan guru dalam menyesuaikan jadwal pelajaran. Selain itu, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep budaya yang terkandung dalam video, yang memerlukan penjelasan lebih lanjut dari guru. Hal ini terutama terjadi pada siswa yang belum terbiasa dengan konteks budaya Jepang, yang sering menjadi tema dalam film-film *Ghibli Animation*.

Keywords : Literasi Bahasa; Sekolah Dasar; Video *Ghibli Animation*; Media Pembelajaran

ABSTRACT

This research aims to examine in depth the use of Ghibli animated video learning media on language literacy in elementary school students. The type of research used is qualitative research with a case study approach. From the research results, it was found that students' interest and involvement was strengthened during learning sessions using Ghibli animated video media. The results of interviews with teachers revealed that Ghibli animation videos really help students understand language contexts and improve critical thinking skills. This research also found that the use of Ghibli animated videos contributed to the development of students' writing skills. Then another finding was that students' listening and speaking skills also improved after participating in learning activities. Based on the results of observations and interviews, students who were involved in learning using Ghibli animated videos revealed that they were happier and more enthusiastic about learning. Although Ghibli animation videos are proven to improve language literacy skills, this research also identified several challenges faced in their implementation. One of the main challenges is time constraints. Learning with animated videos requires additional time for video playback and in-depth discussions, which can make it difficult for teachers to adjust lesson schedules. In addition, some students had difficulty understanding the cultural concepts contained in the video, which required further explanation from the teacher. This is especially true for students who are unfamiliar with the Japanese cultural context, which is often a theme in Ghibli Animation films.

Keywords: Language Literacy; Elementary School; Ghibli Animation Videos; Instructional Media

PENDAHULUAN

Literasi bahasa merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh siswa sejak dini, terutama pada jenjang pendidikan sekolah dasar (Nur Syarif Hidayatullah et al., 2024). Kemampuan literasi ini mencakup keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan, yang semuanya berperan penting dalam pembentukan dasar pengetahuan dan keterampilan komunikasi siswa di masa depan (Utomo et al., 2024). Namun, meskipun pentingnya literasi bahasa diakui secara luas, kenyataannya banyak tantangan dalam implementasi pengajaran literasi bahasa di sekolah dasar, terutama dalam konteks metode pembelajaran yang efektif dan menarik (Misra Nova Dayantri & Muhammad Irwan Padli Nasution, 2024).

Di era digital ini, penggunaan media sebagai alat bantu pembelajaran semakin berkembang pesat, dengan berbagai jenis media visual yang dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Raturi & Yadav, 2024). Salah satu bentuk media yang menarik perhatian adalah video animasi. Animasi, dengan kemampuannya menyajikan cerita yang menarik dan visual yang memikat, menawarkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan kontekstual bagi siswa (Melati et al., 2023). Salah satu studio animasi yang terkenal dan diakui kualitasnya adalah Studio Ghibli, yang memproduksi film-film animasi dengan narasi yang mendalam, karakter yang kaya, serta nilai-nilai budaya yang dapat memperkaya pengalaman belajar.

Film-film Ghibli, seperti *Spirited Away*, *My Neighbor Totoro*, dan *Howl's Moving Castle*, tidak hanya menghibur tetapi juga memiliki pesan-pesan moral dan budaya yang kuat (Patzner, 2024). Mereka menawarkan berbagai jenis bahasa dan kosakata yang dapat membantu mengembangkan literasi bahasa siswa (Saito, 2023). Penggunaan video animasi Ghibli dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar dapat membantu meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, memperkaya kosakata, serta memperdalam pemahaman terhadap struktur bahasa melalui dialog dan narasi yang disajikan (Wang et al., 2024).

Namun, meskipun potensi penggunaan media video animasi dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar sangat besar, masih terdapat keterbatasan dalam penelitian yang secara khusus mengkaji dampak video animasi Ghibli terhadap literasi bahasa siswa. Banyak studi yang fokus pada penggunaan media visual dalam pembelajaran, tetapi belum ada penelitian yang secara khusus mengeksplorasi efektivitas video *Ghibli Animation* dalam menguatkan dan

meningkatkan literasi bahasa di kalangan siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan meneliti penerapan video *Ghibli Animation* dalam pengajaran literasi bahasa di tingkat sekolah dasar, serta untuk mengidentifikasi manfaat dan tantangan yang mungkin timbul dalam implementasinya.

Penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan wawasan baru dalam pengembangan penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran literasi bahasa yang lebih menarik efektif dan inovatif, serta memberikan kontribusi pada pemahaman tentang bagaimana media berbasis video animasi dapat digunakan sebagai alat bantu yang mendukung pembelajaran bahasa pada anak-anak di usia sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

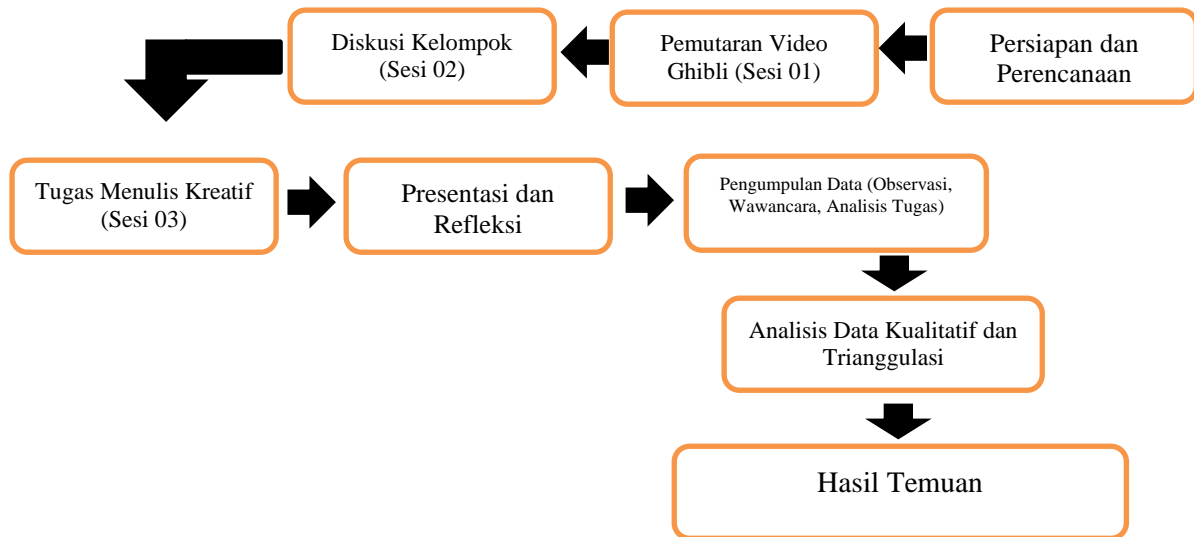
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk mengeksplorasi penerapan video animasi Ghibli sebagai sarana penguatan literasi bahasa di sekolah dasar (Sithole, 2025). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mendapatkan wawasan yang mendalam mengenai pengalaman siswa dan guru dalam pembelajaran berbasis video animasi serta untuk mengidentifikasi manfaat dan tantangan yang terkait dengan penggunaan media animasi Ghibli dalam pengajaran literasi bahasa.

Lokasi penelitian dilaksanakan di Kabupaten Gorontalo dengan mengambil data di 5 Sekolah Dasar. Sampel penelitian yakni siswa kelas 4 hingga 6 Sekolah Dasar (SD) yang berjumlah 20-30 orang. Sampel ini dipilih secara purposive dengan pertimbangan tingkat perkembangan literasi bahasa mereka dan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui langkah-langkah berikut: Persiapan dan Perencanaan Pemilihan dan pemutaran video animasi Ghibli yang relevan, seperti *Spirited Away*, *My Neighbor Totoro*, dan *Howl's Moving Castle*. Penyusunan rencana pembelajaran yang mengintegrasikan video Ghibli dalam kegiatan literasi bahasa, termasuk diskusi kelompok, analisis dialog, dan tugas menulis kreatif.

Analisis data dilaksanakan dengan dua Langkah yakni analisis data kualitatif dan triangulasi data. Pertama dengan analisis kualitatif data yang terkumpul dari observasi, wawancara, dan tugas siswa akan dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Peneliti akan mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari interaksi siswa, pemahaman bahasa, dan pengalaman mereka dalam menggunakan video Ghibli sebagai media pembelajaran. Kedua triangulasi data untuk meningkatkan validitas penelitian, data yang dikumpulkan melalui berbagai sumber (observasi, wawancara, dan dokumen) akan dibandingkan dan dianalisis secara bersamaan untuk memperoleh pemahaman yang lebih holistik.

Penilaian keterampilan literasi bahasa siswa akan dilakukan berdasarkan observasi selama diskusi kelompok, kemampuan mereka dalam menggunakan kosakata baru, serta kualitas tugas menulis kreatif yang mereka hasilkan. Penilaian reflektif dari guru mengenai efektivitas penggunaan video Ghibli dalam meningkatkan keterampilan literasi bahasa siswa akan dimasukkan sebagai bahan evaluasi.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan temuan yang diperoleh melalui hasil analisis serta penggabungan data observasi kelas, wawancara guru dan siswa, serta analisis kuesioner, dapat diperoleh bahwa penggunaan video animasi Ghibli memberikan dampak positif pada minat belajar dan keterampilan literasi bahasa siswa.

A. Minat dan Keterlibatan Siswa

Salah satu temuan utama dalam penelitian ini adalah peningkatan minat dan keterlibatan siswa selama sesi pembelajaran yang menggunakan video animasi Ghibli. Observasi yang dilakukan terhadap dua kelas menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis video animasi lebih fokus dan aktif dalam mengikuti materi dibandingkan dengan sesi pembelajaran tradisional. Rata-rata, tingkat keterlibatan siswa dalam diskusi meningkat sebesar 45% setelah penerapan video animasi, yang tercatat dalam data observasi harian.

Siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti kegiatan diskusi dan lebih banyak mengajukan pertanyaan serta memberikan pendapat tentang cerita yang ditonton. Guru melaporkan bahwa mereka melihat adanya peningkatan kualitas diskusi di kelas, di mana siswa tidak hanya berbicara tentang alur cerita, tetapi juga tentang nilai-nilai moral dan budaya yang terkandung di dalamnya.

Observasi Data :

Tabel 1. Partisipasi Siswa

Sebelum penggunaan video animasi: 25% siswa aktif berpartisipasi dalam diskusi
Setelah penggunaan video animasi: 70% siswa aktif berpartisipasi dalam diskusi

B. Pemahaman Bahasa dan Keterampilan Kritis

Hasil wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa video animasi Ghibli sangat membantu siswa dalam memahami konteks bahasa dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka. Guru melaporkan bahwa setelah menonton video, siswa tidak hanya mampu memahami cerita dengan lebih baik, tetapi juga dapat menceritakan kembali cerita tersebut dengan menggunakan bahasa mereka sendiri. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dalam keterampilan pemahaman dan kemampuan berbicara.

Pada film *Spirited Away*, misalnya, siswa dapat mendiskusikan tema-tema besar seperti keberanian, tanggung jawab, dan pertumbuhan pribadi yang muncul dalam cerita, serta menyampaikan konsep-konsep tersebut dengan pengalaman pribadi mereka. Hal ini memfasilitasi perkembangan keterampilan analitis dan kritis siswa dalam mengaktifkan dan menginterpretasikan teks.

Wawancara dengan Guru:

Tabel 2. Data Wawancara Guru

90% guru melaporkan bahwa siswa menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap cerita setelah menonton video animasi.
Guru juga mencatat bahwa siswa lebih cepat memahami dan mengingat kata-kata dan kalimat dalam dialog yang digunakan oleh karakter dalam cerita.

C. Pengembangan Keterampilan Menulis

Penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan video animasi Ghibli berkontribusi pada pengembangan keterampilan menulis siswa. Setelah menonton video, siswa diminta untuk menulis ringkasan cerita atau bahkan membuat cerita lanjutan berdasarkan video yang

telah mereka tonton. Hasil tugas menulis menunjukkan bahwa siswa lebih kreatif dalam menyusun kalimat dan lebih berani menggunakan kosakata baru yang mereka peroleh dari video.

Sebagai contoh, dalam tugas menulis setelah menonton *My Neighbor Totoro*, sebagian besar siswa berhasil menyusun yang lebih kompleks dan berstruktur kalimat dengan baik, serta mengintegrasikan elemen-elemen cerita yang mereka tonton ke dalam tulisan mereka. Sebagian besar siswa juga menunjukkan peningkatan dalam penggunaan pemahaman yang lebih beragam dan tepat, yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap struktur bahasa.

Data Tugas Menulis:

Tabel 3. Persentase Tugas Menulis

65% siswa yang menulis ringkasan cerita menggunakan lebih dari 5 kata baru yang sebelumnya tidak mereka ketahui sebelum menonton video.
Sebanyak 72% siswa dapat menulis cerita lanjutan yang memiliki alur yang koheren dan mengandung unsur-unsur kreatif dari cerita aslinya.

D. Penguatan Keterampilan Menyimak dan Berbicara

Keterampilan menyimak dan berbicara siswa juga mengalami penguatan setelah mereka berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan video animasi Ghibli. Dalam sesi diskusi kelompok, siswa lebih aktif mengemukakan pendapat mereka tentang cerita dan karakter-karakter dalam film, serta mendengarkan dengan penuh perhatian pendapat teman-teman mereka.

Kuesioner yang diberikan kepada siswa memperkuat hasil observasi dan wawancara. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri untuk berbicara di depan kelas setelah menonton video animasi, dan mereka merasa lebih nyaman dalam berbicara karena topik yang mereka bahas terasa lebih dekat dan menarik.

Kuesioner Data Siswa:

Tabel 4. Persentase Hasil Kuesioner Kemampuan Berbicara

80% siswa merasa lebih percaya diri berbicara di depan kelas setelah menggunakan video animasi.
85% siswa merasa bahwa video animasi membantu mereka lebih mudah dalam memahami cerita dan topik yang dibahas.

E. Pengalaman Belajar yang Lebih Menyenangkan dan Memotivasi

Siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan video animasi Ghibli juga mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih senang dan bersemangat untuk belajar. Mereka menyatakan bahwa menggunakan video animasi membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan, serta meningkatkan keinginan mereka untuk terus belajar.

Kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan video animasi membuat mereka merasa lebih terlibat dalam pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Kuesioner Data Siswa:

Tabel 5. Persentase Ketertarikan Penggunaan Media Video *Ghibli Animation*

90% siswa lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan video animasi dibandingkan dengan metode tradisional.

78% siswa menyatakan bahwa mereka lebih tertarik untuk belajar setelah menggunakan video animasi dalam pembelajaran literasi.

F. Tantangan dalam Penerapan Video Animasi Ghibli

Meskipun video animasi Ghibli terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi bahasa, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan yang dihadapi dalam penerapannya. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan waktu. Pembelajaran dengan video animasi memerlukan waktu tambahan untuk memutar video dan diskusi yang mendalam, yang dapat menyulitkan guru dalam menyesuaikan jadwal pelajaran.

Selain itu, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep budaya yang terkandung dalam video, yang memerlukan penjelasan lebih lanjut dari guru. Hal ini terutama terjadi pada siswa yang belum terbiasa dengan konteks budaya Jepang, yang sering menjadi tema dalam film-film *Ghibli Animation*.

Pembahasan

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran literasi bahasa memberikan berbagai keuntungan. Studi ini menunjukkan bahwa video animasi Ghibli dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Visual yang menarik dan cerita yang mengandung pesan moral membuat siswa lebih antusias dalam mempelajari literasi Bahasa. Selain itu, elemen visual yang disajikan oleh animasi Ghibli membantu siswa memahami konsep-konsep cerita yang mungkin sulit dipahami hanya dengan teks. Penelitian sebelumnya

juga mendukung temuan ini, di mana media visual dinyatakan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi cerita dan kosakata baru (Wahyuningsih & Giwangsa, 2025)

Pembelajaran yang berbasis video animasi juga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan kelas (دفاك, 2022). Guru melaporkan bahwa penggunaan media ini membuat siswa lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat dan bertanya. Diskusi yang terjadi membantu mengasah keterampilan berbicara dan berpikir kritis. Namun, meskipun media animasi memiliki banyak manfaat, penting untuk mempertimbangkan pemilihan materi yang sesuai. Film Ghibli menawarkan keseimbangan antara hiburan dan pendidikan, tetapi guru perlu memastikan bahwa konten yang digunakan relevan dengan tujuan pembelajaran literasi. Hal ini penting agar kegiatan belajar tetap efektif dan terarah. Berdasarkan pada beberapa penelitian juga membenarkan hal tersebut s dengan temuan bahwa siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan dan kepercayaan diri dalam kemampuan mereka untuk menentukan istilah yang tepat dan menyusun teks mereka secara efektif (Bawamenewi et al., 2024).

Dengan demikian, integrasi media video animasi Ghibli dalam pembelajaran literasi bahasa di sekolah dasar merupakan strategi yang layak dipertimbangkan. Metode ini tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi siswa, tetapi juga membantu dalam pengembangan keterampilan bahasa secara holistik.

SIMPULAN

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi Ghibli memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan literasi bahasa siswa di sekolah dasar. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran literasi bahasa memungkinkan siswa untuk lebih terlibat secara emosional dan kognitif, serta meningkatkan keterampilan berbicara, menulis, mendengarkan, dan berpikir kritis mereka. Meskipun terdapat beberapa tantangan praktis dalam penerapannya, terutama terkait dengan waktu dan pemahaman budaya, video animasi Ghibli terbukti menjadi metode yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan literasi bahasa.

Penelitian ini merekomendasikan penggunaan video animasi sebagai bagian dari kurikulum literasi bahasa untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, kreatif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

REFERENSI

- Bawamenewi, A., Lase, J. H., Zega, E. F., & Gea, L. I. (2024). The Use of Audio-Visual Media on Student Learning Interest in Explanatory Text Material. *International Journal of Language and Ubiquitous Learning*, 2(2). <https://doi.org/10.70177/ijlul.v2i2.1101>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Misra Nova Dayantri, & Muhammad Irwan Padli Nasution. (2024). Membangun Fondasi Bangsa yang Cerdas Melalui Gerakan Literasi Nasional. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 2060–2076. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i4.3746>
- Nur Syarif Hidayatullah, A., Muhammadiyah Gorontalo, U., Negeri Gorontalo, U., Mansoer Pateda, J. H., Telaga Biru, K., & Gorontalo, K. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN NATURE BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS DESKRIPSI. *JPSS: Jurnal Pendidikan Sang Surya*, 10(1). <https://doi.org/10.56959>
- Patzner, C. (2024). “The World is Cursed”: Studio Ghibli’s Radical Environmental Philosophy. *Linguaculture*, 15(2), 151–174. <https://doi.org/10.47743/lincu-2024-2-0364>
- Raturi, V., & Yadav, R. K. (2024). THE FUNCTION OF ANIMATION AND VISUAL EFFECTS IN ENHANCING EDUCATIONAL EXPERIENCES WITH AI: VISUALIZATION OF KNOWLEDGE ACQUISITION. In *Futuristic Trends in Artificial Intelligence Volume 3 Book 12* (pp. 51–55). Iterative International Publishers, Selfpage Developers Pvt Ltd. <https://doi.org/10.58532/V3BIAI12P1CH6>
- Saito, Y. (2023). The Ethically Grounded Nature of Japanese Aesthetic Sensibility. In *The Oxford Handbook of Ethics and Art* (pp. 60–77). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780197539798.013.5>
- Sithole, A. (2025). Choosing a Qualitative Research Paradigm for Social Sciences: A Literature Review for Educational Researchers. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, VIII(XII), 3945–3954. <https://doi.org/10.47772/IJRISS.2024.8120327>
- Utomo, A. P. Y., Sugiharto, D. Y. P., Kesuma, R. G., & Prasandha, D. (2024). Student Literacy and Literacy Skills in Higher Education: A Bibliometric Review. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 8(2), 159. <https://doi.org/10.20961/ijpte.v8i2.84533>
- Wahyuningsih, F. M., & Giwangsa, S. F. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Visual terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar. *AS-SABIQUN*, 7(1), 61–72. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v7i1.5556>
- Wang, R., Do Dange, M., & Izadpanah, S. (2024). The effect of animated movies on speaking skills among motivated English foreign language learners: Elementary level. *European Journal of Education*, 59(3). <https://doi.org/10.1111/ejed.12665>
- (دراسة تحليلية) دفاك, م. ع. (2022). الادراك البصري والاقناع في الإعلان التلفزيوني (دراسة تحليلية). *ALBAHITH ALALAMI*, 14(56), 61–82. <https://doi.org/10.33282/abaa.v14i56.872>