

# PENGUNAAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V

Claudia Silvia<sup>1</sup> Margaretha Lydia Sumarni<sup>2</sup> Kusnanto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Shanti Bhuana Bengkulu, Indonesia

\*Email: [claudia2115@shantibhuana.ac.id](mailto:claudia2115@shantibhuana.ac.id), [margaretha@shantibhuana.ac.id](mailto:margaretha@shantibhuana.ac.id), [kusnanto@shantibhuana.ac.id](mailto:kusnanto@shantibhuana.ac.id)

## ARTICLE INFO

Received 21 June 2025

Revised 7 July 2025

Accepted 29 August 2025

Published 8 September 2025

### Keywords:

animated video, learning interest, learning outcomes, Indonesian language

### Kata Kunci:

video animasi, minat belajar, hasil belajar, Bahasa Indonesia

**To cite this article** Silvia, C., Sumarni, M., & Kusnanto, K. (2025). PENGUNAAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V. Jurnal LikhitaPrajna, 27(2), 162-171.

<https://doi.org/10.37303/likhitaprajna.v27i2.556>



This is an open-access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2025 Claudia Silvia, Margaretha Lydia Sumarni, Kusnanto Kusnanto. Published by Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wisnuwardhana.

**Abstract:** This research seeks to enhance the engagement and educational results in Indonesian language for fifth grade pupils by utilizing animated videos as a teaching tool. The foundation of this research is rooted in the low student engagement and poor performance in Indonesian language classes, which have not achieved the Minimum Mastery Criteria (MMC). This problem arises from repetitive teaching techniques and the absence of stimulating, interactive resources in education. The research utilized a Classroom Action Research (CAR) methodology carried out in two phases. Every cycle included stages of planning, executing, observing, and reflecting. The study participants were fifth graders at a public elementary school. Data were gathered utilizing observations of student learning activities, questionnaires on learning interest, and tests of academic achievement. The findings revealed that incorporating animated videos greatly heightened students' interest, as demonstrated by their lively involvement, excitement, and engagement throughout the lessons. Furthermore, students' academic results enhanced in every cycle. Consequently, animated video content has shown to be effective in improving both engagement and educational results in Indonesian language for fifth graders, acting as an appealing and pertinent option to meet the learning requirements of modern students

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V dengan memanfaatkan media video animasi dalam kegiatan pembelajaran. Latar belakang studi ini berangkat dari kurangnya antusiasme siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia serta pencapaian belajar yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung repetitif dan kurang melibatkan alat interaktif. Studi ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian merupakan murid kelas V di sebuah sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan dengan mengamati aktivitas belajar siswa, menggunakan kuesioner tentang minat belajar, dan melakukan tes hasil belajar. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa pemanfaatan video animasi dapat meningkatkan minat siswa yang terlihat dari bertambahnya partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pencapaian belajar siswa juga memperlihatkan kemajuan nilai pada setiap siklus. Sebagai hasilnya, media video animasi terbukti berhasil dalam meningkatkan minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V, serta menjadi pilihan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses pembentukan hubungan melalui interaksi antara guru dan siswa dalam lingkungan sekolah. Proses pembelajaran berlangsung sepanjang hidup manusia dan bisa terjadi di mana saja dan kapan saja. Namun, pendidikan di Indonesia saat ini masih

menghadapi berbagai hambatan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah rendahnya penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Metode mengajar yang membosankan dapat mengurangi minat belajar peserta didik. Penggabungan teknologi sangat krusial untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Sayangnya, banyak SD di Indonesia yang masih belum memanfaatkan teknologi dalam proses belajar. Seiring dengan perkembangan zaman, para pendidik harus lebih serius dalam mengembangkan diri dan mengikuti kemajuan teknologi dengan cara yang tepat, benar, dan efektif (Mujiyanto 2019). Hal ini menekankan bahwa pembelajaran harus terus berkembang agar siswa dapat membentuk keterampilan berpikir kritis dan mengasah kemampuan adaptasi terhadap perkembangan zaman.

Pembelajaran saat ini masih mengandalkan komponen-komponen tradisional seperti papan tulis, gambar, dan buku pelajaran yang, dalam kenyataannya, belum cukup memberikan dampak positif dan pencapaian pendidikan yang optimal di tengah pesatnya perkembangan era digital. Karena itu, adaptasi penggunaan media ajar berbasis digital interaktif menjadi sangat penting dalam berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Media, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adalah "alat" atau "sarana" yang digunakan untuk komunikasi, yaitu membangun hubungan timbal balik antara individu atau kelompok. Didalam konteks pendidikan, seorang pendidik perlu menjalin komunikasi yang efektif dengan peserta didik agar pemahaman dan penerapan hasil belajar dapat tercapai dengan baik. Media ajar merupakan sarana yang mendorong pemikiran, emosi, fokus, serta keterampilan peserta didik dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menarik dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses belajar, serta memfasilitasi penyampaian materi dengan baik (Triyanto, et al. 2013). Salah satu media pembelajaran yang sangat menarik untuk diterapkan adalah media video animasi. Menurut (Artayasa, et al. 2021) mengemukakan bahwa video animasi mampu memvisualisasikan materi pembelajaran sehingga lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa.

Berbicara mengenai media ajar erat kaitannya dengan minat dan hasil belajar siswa. Minat mempunyai peran penting dalam mengarahkan cara berpikir dan bekerja setiap individu, sehingga harus diupayakan dengan baik karena tidak akan muncul secara alami. Untuk memahami minat belajar siswa, guru perlu mengukur sejauh mana tingkat minat tersebut dengan memperhatikan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran maupun sikap penolakan yang mungkin ditunjukkan pada suatu pembelajaran (Ardiansyah, et al. 2022). Oleh sebab itu, pendidik perlu menghadirkan media yang dapat menstimulus minat belajar siswa selama proses pembelajaran. Dengan penggunaan media ajar yang interaktif seperti video animasi dapat membantu dalam peningkatan minat peserta didik, terlebih untuk pelajaran Bahasa Indonesia kelas V (lima). Nilai merupakan gambaran akhir yang diberi guru untuk menilai kemajuan atau prestasi belajar siswa dalam kurun waktu tertentu. Sementara itu, Gagne menjelaskan bahwa belajar adalah sebuah aktivitas yang kompleks. Hasil dari proses belajar mencakup kemampuan, di mana seseorang akan memperoleh pengetahuan, sikap, serta nilai setelah belajar. Berdasarkan penelitian (Agustira dan Rahmi 2022) hasil belajar ialah perubahan perilaku dan kemampuan yang terjadi pada peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung. Maka dari itu, dalam mendukung proses belajar yang efektif bagi siswa, pendidik perlu menerapkan media ajar yang menarik, inovatif dan relevan untuk menumbuhkan minat siswa.

Setelah peneliti melakukan observasi di sekolah, ditemukan faktor penyebab rendahnya minat belajar siswa di kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni pembelajaran yang masih monoton, belum adanya adaptasi teknologi dalam proses pembelajaran dan rendahnya kemampuan literasi siswa karena bosan dan tidak tertarik pada pembelajaran. Mengingat saat ini anak-anak sangat tertarik menonton video animasi baik di Youtube maupun animasi yang ditampilkan dalam televisi sangat mempengaruhi pemahaman mereka dalam menerima

informasi yang disampaikan. Sementara itu, video animasi belum pernah digunakan sebagai media ajar di kelas terkhususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia. Menindaklanjuti hal ini, peneliti tertarik untuk menerapkan media ajar video animasi untuk membantu peningkatan minat dan hasil capaian hasil belajar untuk pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V (lima). Keberadaan teknologi membantu adaptasi siswa terhadap perkembangan zaman terkhususnya di bidang pendidikan. Dengan kemajuan teknologi, proses pembelajaran dikelas perlu untuk mengintegrasikan media yang menarik dan efektif seperti video animasi. Menurut (Artayasa, et al. 2021). Animasi menggambarkan konsep dengan gerakan dan menunjukkan proses, sehingga dapat menarik perhatian siswa. Animasi membuat materi yang ditampilkan lebih nyata sehingga dapat merangsang siswa saat menerima informasi dengan lebih baik. Oleh karena itu, video animasi tidak hanya menjadi media bantu mengajar namun dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran karena menjadi media yang dapat menarik perhatian siswa.

Hasil belajar tidak hanya disebabkan oleh komponen internal seperti motivasi, minat, dan kepercayaan diri, tetapi juga melibatkan berbagai komponen eksternal yang saling berkaitan. lingkungan belajar, metode pengajaran, media pembelajaran, serta dukungan dari keluarga dan guru memainkan peran penting dalam mendukung keberhasilan belajar seseorang. (Irwandi 2019) menyatakan bahwa pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, karena siswa memiliki peluang untuk melakukan interaksi secara langsung dengan hal yang sedang dipelajari. Melalui pengalaman langsung ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara teoritis, tetapi juga menghubungkannya dengan situasi nyata di sekitarnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diingat. Mata pelajaran Bahasa Indonesia seringkali kurang diminati oleh siswa karena penggunaan bahasa sehari-hari yang beragam dan pengaruh bahasa asing menjadi tantangan tersendiri bagi satuan Pendidikan. Oleh sebab itu, inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar sangat penting. Jika dibandingkan dengan metode pembelajaran yang konvensional yang cenderung monoton, penerapan media ajar video animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dengan menyajikan animasi yang menarik dan kreatif, sehingga siswa tidak mudah bosan saat belajar.

## **METODE**

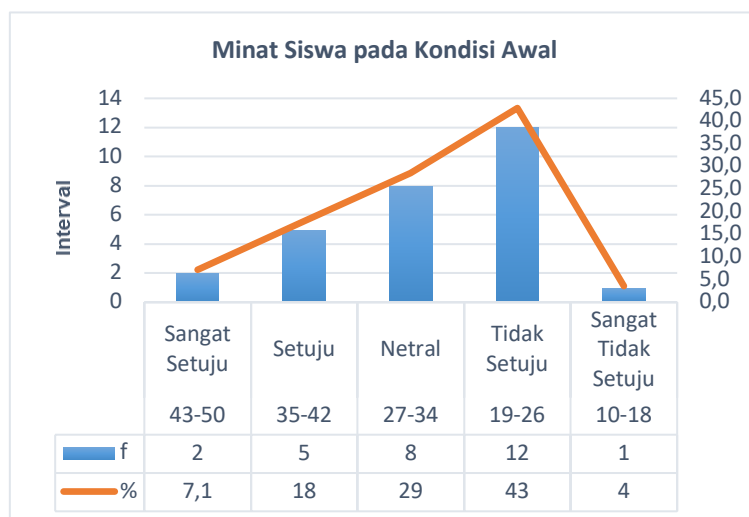
Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai proses pengamatan secara langsung proses pembelajaran yang melibatkan tindakan pembelajaran tertentu yang dirancang secara sadar dan berlangsung secara bersamaan dalam suasana kelas. Peneliti mengadopsi model desain PTK yang dikembangkan oleh Kurt Lewin dengan keempat tahap utama (Putra dan Wardika 2021). Berdasarkan model tersebut, kegiatan penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari satu kali pertemuan. Durasi pertemuan disesuaikan dengan jadwal pelajaran di sekolah. Setiap siklus dalam penelitian ini dilaksanakan secara sistematis mengikuti tahapan yang telah dirumuskan dalam model Kurt Lewin. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 10, 14, 15 April 2025 (siklus I) dan 16, 17, 21 April 2025 (Siklus II) tepatnya di salah satu Sekolah Dasar di Kab.Bengkayang yakni SDN 06 Belangko. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 06 Belangko yang berjumlah 28 orang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif, dengan membandingkan hasil observasi, angket, dan tes dari tiap siklus. Untuk mengukur peningkatan hasil belajar digunakan rumus N-Gain. Sementara itu, peningkatan minat belajar dianalisis dari skor angket dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media ajar Video Animasi dapat membantu dalam meningkatkan minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V ditingkat SD. Hal ini dibuktikan melalui hasil penelitian yang dilakukan peneliti sesudah melakukan pengajaran pada siklus I dan siklus II dalam metode Penelitian Tindak Kelas (PTK). Oleh sebab itu, penelitian ini membuktikan bahwa Video Animasi dapat membantu para pendidik untuk memberikan nuansa belajar yang lebih interaktif kepada siswa sehingga dapat memberikan peningkatan minat dan hasil belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian dari tindakan siklus I dan siklus II sudah memperlihatkan ada peningkatan minat dan hasil belajar siswa disajikan dalam penjelasan disertai tabel dan gambar sebagai berikut:

### A. Peningkatan Minat Siklus I

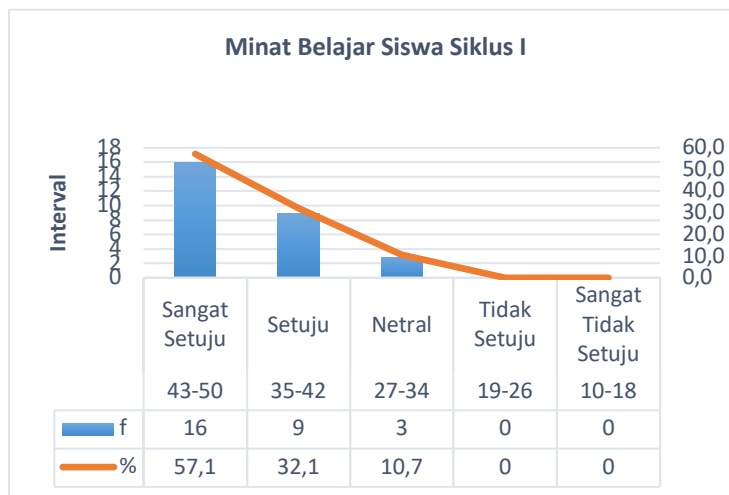
Penelitian ini dilakukan dengan jumlah total siswa 28 yang terdiri dari 17 peserta didik berjenis kelamin perempuan dan 11 peserta didik berjenis kelamin laki-laki. Proses pra-siklus ini dilakukan sebelum adanya tindakan (Siklus I-II). Dari pengolahan data yang didapat dari hasil observasi, terdapat diagram hasil angket minat belajar di pra siklus peserta didik pada pelajaran Bahasa Indonesia yang termuat dalam diagram berikut:



**Gambar 1. Diagram Minat Belajar Siswa**

Dilihat pada penyajian data diagram di atas diperoleh bahwa untuk kriteria Tidak Setuju menempati posisi paling banyak dipilih oleh siswa sebanyak 12 dari 28 orang siswa dengan presentase 43% yang menunjukkan angka lebih tinggi dari kriteria lainnya. Lembar angket ini dibagikan oleh peneliti kepada siswa pada saat pra siklus atau sebelum dilakukannya tindakan siklus utama. Hasil menunjukkan bahwa pada kondisi awal peserta masih belum tertarik pada media ajar yang akan digunakan pada proses pembelajaran dan sebagian besar masih belum setuju jika Video Animasi dapat membantu dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada tindakan siklus I peneliti dan guru selaku wali kelas akan melaksanakan proses mengajar dengan menerapkan media ajar Video Animasi. Tahapan tindakan dilakukan dengan pedoman dari RPP yang sudah disusun sedemikian rupa. Dalam tahapan ini, terdapat instrumen tes penilaian dengan tujuan untuk mengukur pencapaian belajar siswa. Peneliti mengamati berjalannya proses pembelajaran saat penggunaan media ajar Video Animasi dengan menggunakan lembar observasi dibagi menjadi dua jenis, yaitu Lembar Observasi Guru dan Lembar Observasi Siswa. Adapun tujuan dari tahap ini yakni untuk mendapatkan informasi lebih dalam selama proses belajar mengajar. Adapun refleksi menjadi tahap terakhir dalam siklus I penelitian ini. Dalam tahap ini

peneliti melakukan analisis hasil observasi dan tes. Dari analisis yang dilakukan peneliti akan melihat minat dan hasil belajar siswa meningkat atau tidak meningkat. Jika hasil pada siklus I tidak mencapai target penelitian, maka akan dilakukan siklus II sebagai tahapan lanjutan untuk perbaikan. Setelah melaksanakan tindakan siklus I dapat diketahui hasil penelitian yang termuat dalam diagram yang menunjukkan peningkatan minat siswa sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Minat Belajar Siswa

Setelah pelaksanaan siklus I selesai, didapatkan hasil lembar angket yang dibagikan kembali pada saat post-test. Dari hasil perhitungan dapat diketahui bahwa minat belajar peserta didik meningkat setelah pelaksanaan tindakan dengan penggunaan media ajar Video Animasi selama pembelajaran pada pertemuan siklus I yakni mencapai presentase 57,1% dengan frekuensi 16 orang pada kategori Sangat Setuju.

## B. Hasil Belajar Siklus I

Perhitungan yang digunakan dalam penelitian adalah metode perhitungan N-Gain untuk mengetahui efektivitas suatu tindakan dalam pembelajaran guna untuk peningkatan hasil belajar. Nilai N-gain berkisar -1 hingga 1. Nilai positif menunjukkan peningkatan hasil belajar dan nilai negative menunjukkan adanya penurunan hasil belajar. Kriteria tingkat N-gain menurut (Hake 1999) adalah jika  $N\ Gain > 0,7$  artinya masuk dalam kriteria Tinggi,  $N\ Gain 0,3 \leq g \leq 0,7$  masuk dalam kriteria Sedang,  $N\ Gain 0 < g < 0,3$  masuk dalam kriteria Rendah dan  $N\ Gain g \leq 0$  masuk dalam kriteria Gagal. N-gain dihitung dengan berdasarkan perbedaan antara skor *Pre-Test* (sebelum tindakan) dan skor *Post-Test* (sesudah tindakan). Indeks gain ini dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Gain ternormalisasi (g)} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Tabel 1. Nilai Hasil Belajar Siklus I

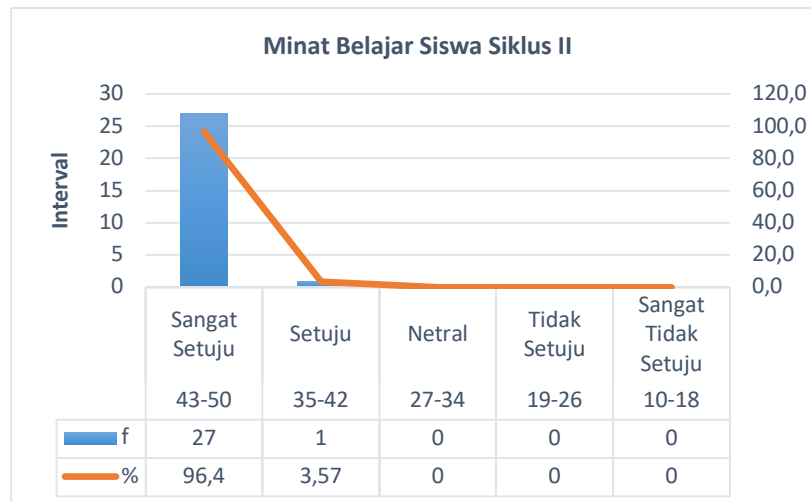
Perhitungan N-gain Skor Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik							
Keterangan	Pretest	Post-test	Pos-pre	Skor ideal	N gain score	N Gain Score (%)	Kategori
Nilai rata-tata	28,4	48,6	20,4	71,8	0,3	28,6%	Rendah

Pada tabel diatas memuat hasil pencapaian belajar peserta didik pada tindakan siklus I (pertama). Dapat dilihat dalam tabel tersebut bahwa hasil pencapaian belajar siswa

belum mencapai target yang ingin dicapai peneliti. Presentase nilai N-Gain pada siklus pertama adalah 0,3 (28,6%) yang termasuk dalam kriteria Rendah. Hasil perhitungan angket dan nilai post-test yang rendah menunjukkan bahwa penelitian pada Siklus I mengalami kegagalan karena tidak mencapai target penelitian. Peneliti mengevaluasi hal-hal yang menyebabkan terjadinya kegagalan pada siklus I, yakni kurangnya persiapan peneliti dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan Video Animasi, peneliti kurang membangun suasana yang nyaman untuk siswa sebelum memulai pembelajaran, Video Animasi yang sama ditampilkan berulang-ulang pada beberapa pertemuan membuat siswa bosan pada materi yang dipelajari. Hal ini menunjukkan tindakan pada siklus I masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki, sehingga untuk menindaklanjuti hal tersebut peneliti akan melakukan tindakan siklus II sebagai upaya untuk meningkatkan hasil penelitian yang sebelumnya masih belum memenuhi tujuan dan capaian yang ditargetkan oleh peneliti. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun media ajar Video Animasi sudah digunakan belum sepenuhnya mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal. Setelah diamati, sebagian besar siswa terlihat kurang antusias dan kehilangan fokus saat pembelajaran sedang berlangsung, disebabkan kurangnya penguasaan peneliti untuk membangun suasana kelas yang interaktif dan penyampaian materi pada Video Animasi yang kurang bervariasi. Oleh sebab itu, peneliti menyadari untuk melakukan perbaikan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II disesuaikan dengan kebutuhan siswa di lapangan.

### **C. Peningkatan Minat Siklus II**

Pada Siklus II dalam Penelitian Tindak Kelas (PTK) pelaksanaannya dilakukan jika capaian pada siklus I masih rendah atau berada dibawah standar target yang diharapkan. Siklus ini bertujuan untuk mengoptimalkan dan memperbaiki strategi pembelajaran agar tujuan penelitian dapat tercapai dengan baik. Upaya lanjutan ini dilaksanakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran berdasarkan refleksi dari hasil Siklus I. Pada tahap ini peneliti juga memperbaiki setiap kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran di siklus I. Tahapan pada setiap pertemuan kurang lebih sama hanya saja untuk penggunaan Video Animasi peneliti menggunakan yang lebih bervariasi dalam penyampaian materi dan lebih interaktif. Selain itu, peneliti juga akan mulai membangun suasana kelas yang lebih menyenangkan dan komunikatif agar dapat menstimulus rasa antusias siswa terhadap proses pembelajaran. Pendekatan yang akan dilakukan peneliti disesuaikan dengan karakteristik siswa. Persiapan yang dilakukan sebelum siklus II ini menunjukkan adanya perubahan yang baik dan signifikan terhadap upaya memaksimalkan hasil penelitian. Adapun diagram yang menunjukkan peningkatan minat belajar siswa setelah pelaksanaan tindakan pada siklus II sebagai berikut:



**Gambar 3. Diagram Minat Belajar Siswa (siklus II)**

Gambar di atas menyajikan nilai post-test yang dapat diketahui bahwa sesudah penggunaan media ajar Video Animasi diterapkan dalam tindakan siklus II (kedua), terjadi suatu peningkatan minat yang lebih signifikan dari sebelumnya. Hasil capaian menunjukkan bahwa telah memenuhi target penelitian yakni mencapai presentase 96,4% atau sebanyak 27 dari 28 orang siswa dalam kelas pada kategori *Sangat Setuju*. Dengan demikian, media ajar Video Animasi terbukti efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan pemahaman yang baik siswa akan lebih mudah mengingat materi dan memudahkan mereka untuk mengimplementasikan materi pembelajaran yang telah dipelajari.

#### **D. Hasil Belajar Siklus II**

Pada tahap ini disajikan hasil nilai post-test yang telah dilakukan pada siklus II (kedua). Proses penelitian yang dilakukan telah disesuaikan dengan hasil evaluasi dari tindakan pada siklus I. Beberapa hal yang sebelumnya menjadi pemicu kegagalan akan Untuk melihat lebih lanjut dampak dari peningkatan minat belajar merujuk pada hasil capaian belajar siswa, rincian nilai post-test pada tindakan siklus II akan disajikan dalam bentuk tabel berikut:

**Tabel 2. Nilai Hasil Belajar Siklus II (kedua)**

Perhitungan N-gain Skor Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik							
Keterangan	Pretest	Post-test	Pos-pre	Skor ideal	N gain score	N Gain Score (%)	Kategori
Nilai rata-tata	28,4	80,4	52,1	71,8	0,8	75,6%	Tinggi

Berdasarkan data dari hasil perhitungan N-Gain, dapat diketahui bahwa nilai rata-tata pretest siswa adalah 28,4, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat dengan signifikan menjadi 80,4. Dengan skor ideal sebesar 71,8 perhitungan N-Gain menunjukkan skor sebesar 0,8 atau 75,6% dalam bentuk presentase. Jika didasarkan pada kategori umum yang digunakan dalam analisis N-Gain, nilai ini masuk ke dalam kategori Tinggi. Artinya peningkatan ini memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pada pemahaman siswa terkait materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media ajar Video Animasi yang interaktif dan bervariasi memungkinkan siswa lebih mudah memahami isi pelajaran sekaligus meningkatkan fokus siswa. Selain

itu, keberhasilan dari penelitian ini juga tidak terlepas dari evaluasi dan perbaikan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus sebelumnya. Peneliti juga memilih video yang lebih menarik untuk digunakan sebagai media ajar tambahan dari video yang telah digunakan sebelumnya. Saat mengajar dengan menggunakan Video Animasi, pendidik mendampingi siswa dengan memberikan selingan penjelasan atau pertanyaan-pertanyaan singkat terkait dengan materi yang dimuat dalam video yang ditampilkan. Hal-hal tersebut merupakan cara yang tepat untuk membangun relasi yang interaktif antara siswa dan pengajar. Dengan demikian, dapat dibuktikan media ajar ternyata efektif untuk pendidik gunakan jika ingin meningkatkan minat dan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Video Animasi menjadi media ajar yang tepat digunakan oleh pendidik saat materi yang ingin disampaikan membutuhkan contoh yang relevan tapi tetap menarik minat siswa. Daya tarik animasi menjadi pilihan yang tepat untuk merangsang imajinasi peserta didik dan membantunya untuk berfikir kritis terhadap kesinambungan materi dengan hal-hal disekitarnya.

Keberhasilan ini membuktikan bahwa jika pendekatan dengan media ajar yang inovatif sangat dibutuhkan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di berbagai wilayah, termasuk daerah terpencil seperti di SDN 06 Belangko yang ada di Kabupaten Bengkayang, Kalimantan Barat. Dengan keberhasilan penelitian ini dapat membantu dan memberikan dorongan kepada guru-guru untuk menggunakan media ajar berbasis teknologi saat mengajar. Media ajar berbasis teknologi membantu siswa untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman pada saat ini dan mengenalkan hal-hal menarik seperti Video Animasi untuk menunjang proses pembelajaran siswa di kelas.

## **SIMPULAN**

Penelitian dilakukan dengan tujuan mengukur sejauh mana media ajar Video Animasi dalam membantu peningkatan minat serta hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD. Berdasarkan hasil dari pelaksanaan dua siklus, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media ini dapat memberikan bantuan yang relevan dengan dampak yang signifikan. Hal ini dapat diidentifikasi dari peningkatan partisipasi siswa selama pembelajaran dan capaian nilai N-Gain sebesar 0,8 atau 75,6% yang termasuk dalam kategori *Tinggi*.

Hasil tersebut mempertegas bahwa media ajar dengan berbasis visual yang interaktif mampu mempercepat siswa memahami materi yang dipelajari. Jika dilihat dari lingkungan sekolah yang sebelumnya belum ada menerapkan media ajar ini sehingga pembelajaran berlangsung secara monoton yang memberikan kesan membosankan. Namun hal tersebut sudah dapat ditangani dengan adanya hasil penelitian ini yang sekiranya dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang jauh lebih interaktif dengan media ajar yang tepat seperti Video Animasi.

Menindaklanjuti hal tersebut, guru disarankan untuk terus mengembangkan variasi media ajar yang relevan dan menarik agar pembelajaran tidak monoton. Upaya peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan media berbasis teknologi juga menjadi hal penting agar pembelajaran menjadi lebih adaptif terhadap perkembangan zaman. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan dilakukan penelitian sejenis pada mata pelajaran lain, atau dengan fokus pada pengaruh media terhadap keterampilan berpikir kritis dan aspek afektif siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Mujianto, H. (2019). Pemanfaatan Youtube sebagai media ajar dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 5(1), 135-159.



- Triyanto, E., Anitah, S., & Suryani, N. (2013). Peran kepemimpinan kepala sekolah dalam pemanfaatan media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 226-238.
- Artayasa, I. P., Muhlis, M., Sukarso, A., & Hadiprayitno, G. (2021). Penyuluhan Pembuatan Video Animasi Pembelajaran di SMPN 3 Mataram. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(4), 111-117.
- Purwanti, D., Irawati, I., Adiwisastira, J., & Bakti, H. (2019). Implementasi kebijakan penerimaan peserta didik baru berdasarkan sistem zonasi di kota Bandung. *Jurnal Governansi*, 5(1), 12-23.
- Ardiansyah, A., Sarinah, S., Susilawati, S., & Juanda, J. (2022). Kajian Psikoanalisis Sigmund Freud. *Jurnal Kependidikan*, 7(1), 25-31.
- Sarlin, M., & Mursid, K. (2020). Hubungan Antara Minat Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *JAMBURA Elementary Education Journal*, 1(1), 1-13.
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72-80.
- Artayasa, I. P., Muhlis, M., Sukarso, A., & Hadiprayitno, G. (2021). Penyuluhan Pembuatan Video Animasi Pembelajaran di SMPN 3 Mataram. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(4), 111-117.
- Simarmata, J., & Mujiarto, M. (2019). Multimedia Pembelajaran. *Bandung: Alfabeta*.
- Apriyanto, M. T., & Herlina, L. (2020). Analisis prestasi belajar matematika pada masa pandemi ditinjau dari minat belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 6(1).
- Herawati, L., & Irwandi, I. (2019, October). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar dan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 09 Lebong. In *Seminar Nasional Sains & Entrepreneurship* (Vol. 1, No. 1).
- Hake, B. J. (1999). Lifelong learning in late modernity: The challenges to society, organizations, and individuals. *Adult education quarterly*, 49(2), 79-90.
- Hijjayati, Zul, Muhammad Makki, and Itsna Oktaviyanti. "Analisis faktor penyebab rendahnya kemampuan literasi baca-tulis siswa kelas 3 di sdn sapit." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7.3b (2022): 1435-1443.
- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). Analisis teknologi pembelajaran dalam pendidikan Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 150-157.
- Siswadi, G. A. (2023). KONSEP PENDIDIKAN DALAM PANDANGAN ALVIN TOFFLER DAN GAGASANNYA TENTANG PENDIDIKAN DI MASA DEPAN. *Widya Aksara: Jurnal Agama Hindu*, 28(2), 224-234.
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh motivasi belajar dan disiplin belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa.
- Hartati, S., Fatmawati, L., & Krismilah, T. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Game Edukatif Pada Pembelajaran Tematik Muatan Ipa Kelas V Sd Masjid Syuhada. Report, Universitas Ahmad Dahlan.
- Ali, Muhammad. 2020. "Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar." *PERNIK* 3.1 35-44.
- Apriyanto, M. Tohimin, and Lilis Herlina. 2020. "Analisis prestasi belajar matematika pada masa pandemi ditinjau dari minat belajar siswa." *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 6.1.
- Ardiansyah, Sarinah, Susilawati, dan Juanda. 2022. "KAJIAN PSIKOANALISIS SIGMUND FREUD." *Jurnal Kependidikan* 25-31.

- Ariandhini, Edwina, dan Indri Anugraheni. 2022. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 242-252.
- Artayasa, Putu, Muhlis, Aa Sukarso, dan Gito Hadiprayitno. 2021. "Penyuluhan Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Di SMPN 3 Mataram." *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA* 2655-5263.
- Erni Yolanda SitumorangLasmaria Lumban Tobing, Robinhot Sihombing, Abai Manupak Tambunan, Erika Cristine Panggabean. 2024. "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DALAMMENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARANBAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 178314SIBORONGBORONG TAHUN 2024." *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* 33356-3365.
- Fathurrahman, A., Sumardi, S., Yusuf, A. E., & Harijanto, S. 2019. "Peningkatan EfektivitasPembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik Dan Teamwork." *JurnalManajemen Pendidikan* 843–850.
- Gusnayetti. 2020. "Pentingnya Penggunaan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi." *Ensiklopedia ofJournal* 15–22.
- Hanny Rahma Sari, Ika Yatri. 2023. "Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar." *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 159-166.
- Hariato, E. 2020. "Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa." *DIDAKTIKA*.
- Irawan, Tia, Taufiqulloh Dahlan, dan Fina Fitriani. 2021. "ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP MOTIVASIBELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR." *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 212-225.
- Irwandi, Winarti, A, dan Zaini, M. 2019. "Kepraktisan buku ilmiah populer tentangpenyu untuk siswa SMA kawasan pesisir." *ProsidingSeminarNasionalLingkungan Lahan Basah* 4: 548-554.
- Jumrah, Anggriani, S., & Hardiyanti, S. 2022. "Pengaruh Self-Confidenceterhadap Hasil Belajar MatematikaSiswa." *Al-Irsyad Journal ofMathematics Education* 88-94.
- Khair, U. 2018. "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI.AR-RIAYAH." *Jurnal Pendidikan Dasar* 2(1), 81.
- Lestari, Dwi Aulia, dan Wintolo Tri Apoko. 2022. "Efektivitas Video Animasi melalui YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesiapada Siswa Sekolah Dasar." *JURNAL BASICEDU* 5953-5960.