



Pemanfaatan Video Animasi untuk Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD Kelas 4

Andreas Tevano Adestya Darsono¹, Arum Fitryani², Tri Sukamti³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana

e-mail: 292020002@student.uksw.edu, 292020066@student.uksw.edu,

292020076@student.uksw.edu

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana penggunaan video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 SD dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Di tengah perkembangan pendidikan, integrasi teknologi digital menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil analisis data dari berbagai sumber, termasuk penelitian sebelumnya dan meta-analisis, menunjukkan bahwa penggunaan video animasi efektif dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Respon positif siswa terhadap media pembelajaran ini, terlihat dari hasil angket motivasi dan uji coba, menunjukkan dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar. Temuan ini memberikan kontribusi penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat dasar, sambil menyoroti peran guru dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif. Secara keseluruhan, penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran berbasis digital dapat dianggap sebagai solusi efektif untuk mengatasi tantangan pembelajaran di era digital saat ini.

Kata Kunci: *Media Video Animasi, Motivasi Belajar*

Abstract

This research explores how the use of animated videos can increase the learning motivation of 4th grade elementary school students in learning Indonesian. In the midst of educational developments, the integration of digital technology has become very important to improve the quality of learning. The results of data analysis from various sources, including previous research and meta-analysis, show that the use of animated videos is effective in increasing student interest and learning achievement. Students' positive responses to this learning media, as seen from the results of motivation questionnaires and trials, show a significant impact on learning motivation. These findings make an important contribution to improving the quality of learning at the primary level, while highlighting the role of teachers in creating effective learning environments. Overall, the use of animated videos as digital-based learning media can be considered an effective solution to overcome learning challenges in the current digital era.

Keywords: *Animation Video Media, Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha manusia untuk mencapai pengembangan optimal dalam masyarakat. Di Indonesia, tantangan serius dalam bidang pendidikan menjadi perhatian utama. Upaya untuk meningkatkan kualitas Pendidikan menjadi semakin mendesak, mengingat Indonesia menempati urutan ke-12 dari 12 negara Asia dalam survey Political and Economic Risk Consultant

(PERC). Data Balitbang 2003 juga mencatat bahwa hanya sedikit sekolah dasar yang mendapatkan pengakuan dunia dalam kategori The Primary Program (PYP), menunjukkan bahwa terdapat ketidaksetaraan dalam pemberian standar pendidikan (Angelina 2021).

Dalam era perkembangan teknologi digital, guru memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan relevan. Meskipun pemahaman tentang pentingnya teknologi dalam pendidikan sudah ada, masih banyak guru kelas yang belum sepenuhnya memanfaatkannya. Kurangnya penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat berdampak negatif pada motivasi dan minat belajar anak-anak, mengingat anak-anak masa kini sudah sangat akrab dengan teknologi digital Tullah et al, dalam (Sari dan Yatri 2023). Kemajuan teknologi sendiri juga memiliki pengaruh yang sangat besar didalam dunia pendidikan.

Karena dengan hadirnya teknologi digitalisasi, seseorang dengan mudah dapat mengakses informasi yang ingin didapatnya begitupun dengan pembelajaran (Rokmanah 2023). Hal tersebut dapat dimanfaatkan kearah yang lebih baik, seperti digunakan pada pembelajaran sebagai sumber belajar atau media pembelajaran siswa. Kemudahan akses informasi ini membuka peluang pemanfaatan yang lebih baik, Dimana teknologi dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran sebagai sumber belajar atau media pembelajaran siswa.

Dengan mudahnya akses teknologi, guru dapat memperbaiki pembelajaran melalui sumber daya digital seperti video, daring, dan aplikasi pendidikan. Penggunaan teknologi tidak hanya memperluas informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, memungkinkan siswa terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang dinamis. Pemanfaatan teknologi digitalisasi dalam pendidikan tidak hanya untuk memudahkan akses informasi, tetapi juga melibatkan transformasi metode pembelajaran, memberikan dampak positif pada pengembangan keterampilan dan pengetahuan siswa.

Salah satu solusi yang diusulkan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah melalui penggunaan media video animasi. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa video animasi dapat membantu pemahaman konsep materi yang abstrak dan meningkatkan minat serta hasil belajar siswa (Sari dan Yatri 2023). Dalam konteks ini, penelitian ini berfokus pada penerapan video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas 4 di SDN.

Media pembelajaran sendiri adalah Mengatakan media pembelajaran adalah alat bantu pada proses Page 4 belajar baik didalam maupun diluar kelas Ashar dalam (Nurul Audie 2019). Sedangkan Video animasi merupakan tayangan gambar yang bergerak dengan suara sebagai pendukung. Seperti percakapan dan dialog, yang didalamnya memuat pesan kepada penonton (Husni 2021).

Media video animasi adalah urutan gambar yang bergerak yang diiringi juga dengan suara. Dalam pengertian yang lebih lengkap, animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak secara terus menerus yang memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya. Tiap-tiap gambar bersatu dan bergerak hingga memberikan makna pada kita sebagai viewer atau penyimak.

Tiap-tiap gambar itu disebut frame. Video animasi merupakan sebuah gambar bergerak, yang dimana gambar tersebut bergerak secara runtut dan saling berhubungan. Gambar tersebut dilengkapi dengan suara sebagai pendukung, agar dapat menyampaikan pesan yang terkandung kepada penonton, Alek Kurniawan, dalam (Bayu Purnama Galuh 2023). Dari penelitian diatas dapat disimpulkan, bahwa videoanimasi merupakan tayangan gambar yang ditampilkan secara runtut dan saling berhubungan. Dimana runtutan gambar tersebut berisi pesan/ materi yang dimaksudkan agar dapat dimengerti oleh penonton.

Penggunaan video animasi diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran berbasis digital yang efektif untuk siswa kelas 4. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas 4, dengan harapan memberikan kontribusi positif sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan belajar di tingkat dasar. Melalui pemahaman mendalam tentang permasalahan pendidikan, pengembangan teknologi, dan kebutuhan siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran pada tingkat dasar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan diatas menerapkan metode penelitian kualitatif dikarenakan permasalahan yang kami teliti berkaitan dengan kemampuan kognitif, sehingga kami menggunakan metode ini. Menurut Arisantoso penelitian pengembangan *Research and development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, Pahlevi et al dalam (Fransisca dan Putri 2019). Selanjutnya menurut Desty metode R&D adalah metode penelitian yang menghasilkan inovasi baik suatu produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada untuk lebih menarik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dari pokok bahasan tertentu (Puji 2021). Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa metode R&D adalah metode penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk baru dengan tujuan untuk menguji keefektifan produk agar lebih menarik dan sesuai dengan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas 4 SD dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran Video Animasi. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa dapat menjadi lebih tertarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Video animasi sendiri merupakan media pembelajaran yang diharapkan dapat mempermudah pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Penggunaan video animasi membuat siswa lebih mudah dalam memahami dan menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Tak hanya itu penggunaan video animasi juga menarik keaktifan siswa sehingga siswa lebih interaktif selama proses pembelajaran.

Hasil Penelitian yang diikut sertakan dalam penelitian meta analisis ini antara lain: 1) Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Media Pembelajaran

Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik oleh Risda Amini, 2) Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar oleh Badrun Kartowagiran.

Tabel 1. Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi terhadap Peningkatan Motivasi belajar Data Menggunakan Uji t-tes (Afrilia dkk. 2022)

Nilai	Rata-rata	Taraf signifikan	t-tes	ttabel
<i>Experimen</i>	89,25	20		
		0,05	0,42	0,25
<i>Kontrol</i>	67,75	20		

Berdasarkan hasil penelitian meta analisis dapat dilihat bahwa Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dari perhitungan menggambarkan bahwasanya ditemukan meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar dapat dicapai melalui penerapan media pembelajaran berbasis video animasi. Hasil survei motivasi yang disebar juga menunjukkan bahwa penggunaan materi pembelajaran berupa video animasi sangat efektif dalam meningkatkan semangat belajar, seperti yang terlihat dari penyebaran lembar pertanyaan kepada siswa setelah mereka menyelesaikan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Lembaran pertanyaan tersebut berisi sepuluh pertanyaan yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa setelah belajar melalui video animasi.

Tabel 2. Nilai rata-rata presentase post-test angket (Afrilia dkk. 2022)

No	Indikator	Persentase pernyataan		Rata-rata	Kategori
		+	-		
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	91	88	89	Baik
2	Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	87	90	88	Baik Sekali
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	83	87	85	Baik
4	Adanya penghargaan dalam belajar	85	90	87	Baik Sekali
5	Adanya kegiatan belajar yang menarik	92	86	89	Baik Sekali
	Rata - Rata			87	Baik Sekali

Tabel 2 di atas memperlihatkan langkah-langkah dalam menggunakan media video animasi dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan semangat belajar.

Tahapan awal melibatkan pemilihan topik pembelajaran, seperti contohnya pada kelas IV dengan topik Tema 5 "Pahlawanku", dengan menentukan kompetensi dasar dan indikator yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Video animasi yang tepat dipilih berdasarkan konten teks/cerita serta animasi yang relevan. Setelah menonton video, peserta didik kemudian membentuk kelompok diskusi untuk melatih kemampuan mengamati, mengidentifikasi permasalahan, serta menyusun pertanyaan dan jawaban. Diskusi ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami bahwa video animasi bukan hanya sebagai hiburan semata, melainkan juga sebagai sumber informasi yang penting untuk dipahami. Pada tahap akhir, dilakukan tes es sebagai evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Hasil dari penerapan media video animasi menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik, dengan efektivitas yang tinggi dalam aspek semangat belajar. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Tabel 3. Hasil Repon Siswa tentang Produk Media Video Animasi (Wuryanti dan Kartowagiran 2016)

No.	Nama	Total Skor	Nilai	Kriteria
1.	DEF	33	B	Baik
2.	MA	34	A	Sangat Baik
3.	YD	32	B	Baik
4.	ADS	34	A	Sangat Baik
5.	UFW	33	B	Baik
6.	AS	33	B	Baik
	Jumlah	199		
	Rata-rata	33,17	B	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas dapat dinyatakan bahwa nilai rata-rata total respons siswa dalam uji coba terbatas mencapai 33,17, yang diklasifikasikan sebagai kategori "Baik". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa siswa menunjukkan tanggapan yang positif terhadap penerapan media video animasi dalam proses pembelajaran pada uji coba terbatas ini.

Tabel 4. Hasil Respon Siswa tentang Produk pada Uji Coba Diperluas (Wuryanti dan Kartowagiran 2016)

No.	Nama	Total Skor	Nilai	Kriteria
1.	HNN	40	A	Sangat Baik
2.	GAD	40	A	Sangat Baik
3.	AOD	40	A	Sangat Baik
4.	FES	38	A	Sangat Baik
5.	BK	37	A	Sangat Baik
6.	DLA	36	A	Sangat Baik
7.	BWN	36	A	Sangat Baik
8.	AEF	35	A	Sangat Baik
	Jumlah	302		
	Rata-rata	37,75	A	Sangat Baik

Dilihat dari informasi dalam tabel, terlihat bahwa rata-rata respon siswa terhadap penggunaan media video animasi masuk dalam kategori "Sangat Baik". Sebanyak 8 siswa dari subjek uji coba yang lebih luas memberikan penilaian "Sangat Baik" untuk media video animasi dengan mendapatkan nilai A. Secara keseluruhan, rata-rata respon dari subjek uji coba yang lebih luas adalah 37,75, dan berada dalam kategori "Sangat Baik".

Tabel 5. Perbedaan Rata-rata Total Skor Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras (Wuryanti dan Kartowagiran 2016)

Data	Pre	Kriteria	Post	Kriteria
Motivasi Belajar	57,65	B	61,70	A
Karakter Kerja Keras	55,14	C	67,38	B

Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa dalam menyelesaikan proses pembelajaran yang melibatkan materi menggunakan video animasi. Data dari penelitian terkait menunjukkan bahwa penggunaan video animasi selama kegiatan belajar mengajar dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa,

dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran video animasi.

Dari kelima tabel tersebut memberikan gambaran yang komprehensif tentang Keefektifan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan video animasi terhadap motivasi belajar siswa. Tabel pertama menggambarkan hasil analisis efektivitas media tersebut dalam meningkatkan semangat belajar, dengan hasil penyebaran angket motivasi yang menunjukkan efektivitas yang tinggi. Tabel kedua menampilkan nilai rata-rata persentase post-test angket yang menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran berhasil meningkatkan semangat belajar siswa. Tabel ketiga dan keempat memperlihatkan respons positif siswa terhadap penggunaan media video animasi, baik dalam uji coba terbatas maupun uji coba diperluas, dengan mayoritas siswa memberikan penilaian "baik" hingga "sangat baik". Terakhir, tabel kelima menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Dari analisis kelima tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi memberikan kontribusi yang positif terhadap motivasi belajar siswa, serta mendapat tanggapan yang baik dari siswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Dalam era pendidikan yang semakin berkembang, penerapan teknologi menjadi kunci penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini menggarisbawahi peran penting guru dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif, terutama dengan memanfaatkan media digital seperti video animasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4 SD mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan penelitian terdahulu, video animasi membantu dalam pemahaman materi yang abstrak serta meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Evaluasi dari berbagai tabel menunjukkan respons positif siswa terhadap penggunaan video animasi, dengan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar. Dari sini, disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis video animasi memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan semangat belajar siswa, sekaligus memberikan solusi yang efektif dalam menghadapi tantangan pembelajaran di tingkat dasar. Diharapkan, pemahaman ini dapat menjadi landasan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran yang lebih baik dan profesional.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721.
- Angelina. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman Dengan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Pada Muatan Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 100–108. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32453>
- Bayu Purnama Galuh. (2023). *Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini*. 7(2), 38–42.

- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(1), 72–75.
- Husni. (2021). *Analisis Penggunaan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. 1–53.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Puji, D. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Rokmanah. (2023). *Pengaruh Kemajuan Teknologi terhadap Perkembangan Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar*. 7, 24623–24627.
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2), 232–245. <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>