Diterima : 10 Oktober 2026
Disetujui : 27 Oktober 2026
Hal : 303-308

Al-Qalbu: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains
https://jurnal.yalamqa.com/index.php/qalbu
e-ISSN: 2986-9161
Vol. 4, No. 2, Oktober 2026

Penerapan Media Video Animasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 3 SDN 2 Menceh

[Implementation of Animated Video Media to Increase Learning Interest of Grade 3 Students at SDN 2 Menceh]

Serly Sofiana[1)]*, Lisnawati[2)], Muhammad Munir[3)]

[1)] Mahasiswa, [2,3)]Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darul Kamal NW Kembang Kerang, Lombok Timur

[1)]shrlyanaa920@gmail.com (corresponding), [2)]lisnawati.fajar-@gmail.com,
[3)]munirmuhammad1991@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 3 SDN 2 Menceh yang disebabkan oleh penggunaan metode ceramah dan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan mengukur peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan media tersebut. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 35 siswa kelas 3 SDN 2 Menceh. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan minat belajar siswa dari 71,42% pada siklus I menjadi 96% pada siklus II berdasarkan hasil observasi, serta peningkatan jumlah siswa pada kategori sangat tinggi dari 0 siswa menjadi 30 siswa berdasarkan hasil angket. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media video animasi menunjukkan peningkatan minat belajar siswa kelas 3 SDN 2 Menceh dari siklus I ke siklus II.

Kata kunci: *media video animasi; minat belajar; Bahasa Indonesia; Penelitian Tindakan Kelas*

ABSTRACT

This research was motivated by the low interest in learning Indonesian Language among third-grade students of SDN 2 Menceh, caused by the use of lecture methods and a lack of varied learning media. This study aims to describe the implementation of animated video media in Indonesian Language learning and to measure the increase in students' learning interest after its implementation. This research used the Classroom Action Research (CAR) method based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles consisting of planning, acting, observing, and reflecting stages. The subjects of this study were 35 third grade students of SDN 2 Menceh. Data were collected through observation, questionnaires, interviews, and documentation, then analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results showed an increase in students' learning interest from 71,42% in Cycle I to 96% in Cycle II based on observation results, as well as an increase in the number of students in the very high category from 0 to 30 students based on the questionnaire results. Thus, it can be concluded that the use of animated video media resulted in an increase in the learning interest of 3rd-grade students at SDN 2 Menceh from Cycle I to Cycle II.

Keywords: *animated video media; learning interest; Indonesian Language; Classroom Action Research*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul dan menjadi salah satu indikator utama dalam menentukan indeks pembangunan manusia suatu negara. Seiring perkembangan zaman, dunia pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan dari berbagai aspek, mulai dari sarana dan prasarana, media pembelajaran, hingga teknologi pendidikan (Wicaksono & Iswan, 2019).

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran dasar yang memiliki fungsi strategis di sekolah dasar karena menjadi sarana utama dalam proses pembelajaran. Kemampuan berbahasa yang baik akan membantu siswa memahami berbagai materi pelajaran lainnya, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dirancang secara efektif agar mampu menunjang perkembangan akademik siswa secara menyeluruh (Arsyad, 2019).

Keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia sangat dipengaruhi oleh minat belajar siswa, yaitu dorongan internal yang membuat siswa tertarik, terlibat, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Siswa dengan minat belajar rendah cenderung kurang fokus, pasif, dan mengalami kesulitan memahami materi yang disampaikan guru (Slameto, 2015). Hasil observasi awal di kelas 3 SDN 2 Menceh menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia belum berjalan optimal. Dari 35 siswa, hanya sekitar 10 siswa yang terlihat aktif menjawab pertanyaan atau terlibat dalam diskusi, sementara siswa lainnya cenderung pasif, berbincang dengan teman, atau melakukan aktivitas di luar pembelajaran. Kondisi ini diduga berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, karena guru masih lebih sering mengandalkan buku teks dan metode ceramah sebagai sumber utama pembelajaran.

Secara teoretis, siswa sekolah dasar kelas 3 berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila disajikan melalui media yang menghadirkan pengalaman belajar menarik dan sesuai karakteristik mereka (Susanto, 2016). Salah satu media yang dinilai efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah media video animasi, yaitu media audio-visual yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk gambar bergerak dilengkapi suara dan warna, sehingga mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman materi (Kotimah, 2024).

Beberapa penelitian terdahulu turut mendukung urgensi penerapan media ini. Aprilia dkk. (2026) melalui studi literatur menemukan bahwa media video animasi berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Hafid dan Rudi (2025) dengan pendekatan kuantitatif one group pretest-posttest membuktikan adanya peningkatan minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VI setelah penggunaan video animasi. Sementara itu, Simatupang, Sinaga, dan Thesalonika (2022) menemukan respons siswa terhadap media video animasi pada pembelajaran tematik tergolong sangat baik (89%). Penelitian ini berbeda dari ketiga penelitian tersebut dari segi subjek, jenjang kelas, dan pendekatan penelitian yang digunakan, yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui tahapan pra tindakan, siklus I, dan siklus II pada siswa kelas 3.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penerapan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 3 SDN 2 Menceh, dan (2) mengukur besarnya peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan media video animasi tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Model PTK yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Keempat tahapan tersebut dilaksanakan secara berulang dalam dua siklus hingga indikator keberhasilan penelitian tercapai (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2021; Kemmis, McTaggart, & Nixon, 2014).

Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Menceh, Desa Menceh, Kecamatan Sakra Timur, Kabupaten Lombok Timur, Provinsi Nusa Tenggara Barat, selama kurang lebih dua bulan. Subjek penelitian adalah 35 siswa kelas III beserta guru kelas sebagai kolaborator. Objek penelitian meliputi

penerapan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan minat belajar siswa yang tercermin dari indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan partisipasi aktif.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media video animasi, sedangkan variabel terikat adalah minat belajar siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui empat instrumen, yaitu: (1) lembar observasi, untuk mengamati aktivitas guru dan minat belajar siswa selama pembelajaran berlangsung; (2) angket minat belajar dengan skala Likert termodifikasi (Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, Tidak Setuju) yang diberikan pada setiap akhir siklus; (3) pedoman wawancara semi-terstruktur untuk memperoleh data kualitatif mengenai respons siswa dan guru; serta (4) dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan.

Data kuantitatif dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Presentase minat belajar} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \; x \; 100\%$$

Hasil persentase minat belajar siswa selanjutnya dikategorikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori minat belajar siswa

Presentase	Kategori
81%-100%	Sangat Tinggi
61%-80%	Tinggi
21%-40%	Rendah
≤ 20%	Sangat Rendah

Data kualitatif dari hasil observasi dan wawancara dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles, Huberman, & Saldana, 2016). Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila minimal 75% peserta didik menunjukkan minat belajar pada kategori tinggi atau sangat tinggi berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal (Pra Tindakan)

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 3 SDN 2 Menceh masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber belajar utama, sehingga pembelajaran belum mampu menarik perhatian seluruh siswa secara optimal. Sebagian siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman sebangku, dan kurang aktif menjawab pertanyaan maupun menyampaikan pendapat. Kondisi ini menjadi dasar bagi peneliti untuk menerapkan media video animasi pada Siklus I.

2. Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilakukan dengan menayangkan video animasi bermuatan materi dongeng, dilanjutkan dengan diskusi, tanya jawab, dan penugasan. Hasil observasi minat belajar siswa pada Siklus I menunjukkan skor 100 dari skor maksimal 140, atau setara 71,42% dengan kategori baik. Hasil observasi aktivitas guru memperoleh persentase 70% dengan kategori baik.

Tabel 2. Hasil Observasi Siklus I

Aspek	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Minat belajar siswa	100	140	71,42%	Baik
Aktivitas guru	28	40	70%	Baik

Hasil angket minat belajar pada Siklus I menunjukkan bahwa dari 35 siswa, sebanyak 25 siswa (71,43%) berada pada kategori tinggi dan 10 siswa (28,57%) berada pada kategori kurang,

sementara belum ada siswa yang mencapai kategori sangat tinggi. Refleksi Siklus I menunjukkan bahwa penerapan media video animasi mulai memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa, namun peningkatan tersebut belum merata karena tampilan video yang digunakan masih kurang menarik bagi sebagian siswa.

3. Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, perbaikan tindakan pada Siklus II difokuskan pada penggunaan video animasi yang lebih menarik, dengan gambar, suara, dan alur cerita yang lebih bervariasi, serta pemberian motivasi dan kesempatan yang lebih luas bagi siswa untuk terlibat aktif. Hasil observasi minat belajar siswa pada Siklus II menunjukkan peningkatan signifikan menjadi 96% dengan kategori sangat baik, sedangkan aktivitas guru mencapai 95% dengan kategori sangat baik.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II

Aspek	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Minat belajar siswa	64,14%	96%	31,86%
Aktivitas guru	70%	95%	25%

Hasil angket minat belajar pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih baik, yaitu 30 siswa (85,71%) berada pada kategori sangat tinggi dan 5 siswa (14,29%) berada pada kategori tinggi, tanpa ada lagi siswa pada kategori kurang.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Angket Minat Belajar Siklus I dan Siklus II

Kategori	Siklus I	Siklus II
Sangat Tinggi	0 siswa (0%)	30 siswa (85,71%)
Tinggi	25 siswa (71,43%)	5 siswa (14,29%)
Kurang	10 siswa (28,57%)	0 siswa (0%)

Berdasarkan hasil observasi dan angket pada Siklus II, indikator keberhasilan penelitian (minimal 75% siswa pada kategori tinggi atau sangat tinggi) telah tercapai, sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media video animasi dapat meningkatan minat belajar siswa kelas 3 SDN 2 Menceh. Pada siklus I, minat belajar siswa berada pada kategori tinggi (71,42%) tetapi belum merata karena sebagian siswa masih kurang fokus dan mudah teralihkan perhatiannya. Kondisi ini sejalan dengan pandangan bahwa siswa sekolah dasar kelas rendah memiliki rentang perhatian yang relatif terbatas dan mudah teralihkan apabila media yang digunakan kurang variatif (Desmita, 2021).

Perbaikan video pada siklus II juga memberikan pengaruh terhadap keterlibatan siswa selama pembelajaran. Video dibuat dengan penyajian materi yang lebih jelas, penggunaan gambar yang lebih relevan dengan materi, audio yang lebih mudah didengar, serta alur penyampaian yang lebih sederhana. Perbaikan tersebut membuat siswa tidak mudah kehilangan perhatian ketika video berlangsung. Siswa terlihat lebih fokus mengamati tayangan, lebih antusias mengikuti pembelajaran, dan lebih berani memberikan tanggapan maupun menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi video. Dengan demikian, perbaikan pada karakteristik media tidak hanya meningkatkan kualitas penyampaian materi, tetapi juga menciptakan rangsangan yang mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Peningkatan aktivitas siswa tersebut berkaitan dengan indikator minat belajar, terutama perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan partisipasi aktif. Ketika siswa tertarik pada tampilan dan isi video, perhatian mereka menjadi lebih terarah pada materi yang sedang dipelajari. Perhatian yang bertahan selama proses pembelajaran kemudian mendorong siswa untuk mengikuti kegiatan dengan lebih aktif, seperti menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan mengikuti instruksi guru. Respons tersebut menunjukkan bahwa video animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga memberikan stimulus yang dapat membuat proses pembelajaran Bahasa Indonesia terasa lebih menarik bagi siswa.

Dengan demikian, peningkatan minat belajar yang terjadi tidak semata-mata disebabkan oleh penggunaan video animasi, tetapi berkaitan dengan bagaimana karakteristik video tersebut digunakan dan diperbaiki sesuai dengan kebutuhan siswa. Visual yang menarik membantu memusatkan perhatian, audio yang jelas membantu siswa mengikuti informasi, sedangkan penyajian materi yang sederhana dan konkret membantu siswa memahami isi pembelajaran. Ketika pemahaman dan perhatian siswa meningkat, mereka menjadi lebih terdorong untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif. Hal inilah yang mendukung peningkatan minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

Selain faktor media, peningkatan aktivitas guru dari 70% menjadi 95% turut berkontribusi terhadap hasil tersebut, sejalan dengan pandangan bahwa peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa (Suryabrata, 2020).

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan video animasi memberikan temuan positif terhadap minat belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Lestari & Apoko, 2022; Hafid & Rudi, 2025). Namun demikian, Penelitian ini menegaskan temuan tambahan bahwa kualitas dan daya tarik video animasi, bukan sekadar penggunaannya, menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan media ini untuk meningkatkan minat belajar siswa, sebagaimana tercermin dari perbedaan hasil antara Siklus I dan Siklus II.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media video animasi efektif dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 2 Menceh. Pada Siklus I, minat belajar siswa mencapai 71,42% dengan kategori baik, namun peningkatan belum merata pada seluruh siswa. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II melalui penggunaan video animasi yang lebih menarik dan pelibatan siswa secara lebih aktif, minat belajar siswa meningkat menjadi 96% dengan kategori sangat baik, dan seluruh siswa telah berada pada kategori tinggi atau sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa media video animasi dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Saran

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan bagi guru untuk memilih media video animasi yang sesuai dengan usia, materi, dan karakteristik siswa, serta mengombinasikannya dengan metode diskusi dan tanya jawab agar siswa tidak sekadar menjadi penonton pasif. Bagi sekolah, disarankan untuk mendukung pengadaan sarana dan prasarana media pembelajaran berbasis teknologi. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengkaji efektivitas media video animasi pada materi, jenjang kelas, atau aspek pembelajaran lain, termasuk kaitannya dengan hasil belajar kognitif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Aprilia, A., Hidayah, L. R., Suci, T. R., Samsiyah, U., Cindri, V. A., Rivaldi, M. D., & Khoirudin. (2026). *Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar.* Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS), 6(2).

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: RajaGrafindo Persada.

Desmita. (2021). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Hafid, A., & Rudi, A. (2025). *Effect of Using Animated Videos on the Interest in Learning the Indonesian Language of Class VI Students Inpres 12/79 Biru II Elementary School Bone District. Al-Ashr*: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 10(1).

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research.* Singapore: Springer.

Kotimah, E. K. (2024). *Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon*. Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan.

Lestari, D. A., & Apoko, T. W. (2022). *Efektivitas Video Animasi melalui YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2016). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook.* California: SAGE Publications.

Simatupang, R. T., Sinaga, C. V., & Thesalonika, E. (2022). *Pengaruh Media Video Animasi pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 122380 Pematangsiantar.* Jurnal Pendidikan dan Konseling.

Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suryabrata, S. (2020). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Susanto, A. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.

Wicaksono, D., & Iswan. (2019). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten.* Jurnal Ilmiah PGSD, 3(2).