

Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya

Desi Eka Pratiwi *¹

Risma Ayu Oktavia ZN ²

Putri Aulia Nabilatuz Zakiyah ³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

*e-mail: desipratiwi_fbs@uwks.ac.id¹, rismaayu8631@gmail.com², putriaulianz1473@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan media pembelajaran berbasis video animasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, di mana setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 25 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru, aktivitas belajar siswa, dan tes hasil belajar pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek. Aktivitas mengajar guru meningkat dari rata-rata 68% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II, sedangkan aktivitas belajar siswa meningkat dari 64% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II. Peningkatan juga terjadi pada hasil belajar siswa, di mana pada siklus I hanya 10 siswa (40%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan rata-rata nilai 70, sementara pada siklus II meningkat menjadi 20 siswa (80%) dengan rata-rata nilai 85. Hasil tersebut membuktikan bahwa penggunaan media video animasi mampu meningkatkan keaktifan guru dan siswa, memperbaiki pemahaman terhadap materi, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, penerapan video animasi dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar

Kata kunci: Video animasi, hasil belajar, Bahasa Indonesia, media pembelajaran, murid sekolah dasar

Abstract

This study aims to improve the learning outcomes of fourth-grade students at SDN Dukuh Kupang V Surabaya in the Indonesian language subject through the application of animated video-based learning media. The research employed a Classroom Action Research (CAR) method consisting of two cycles, where each cycle included the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 25 fourth-grade students. Data were collected through teacher activity observation, student learning activity observation, and learning outcome tests in each cycle. The results of the study showed a significant improvement in all aspects. The teacher's teaching activity increased from an average of 68% in cycle I to 90% in cycle II, while student learning activity rose from 64% in cycle I to 88% in cycle II. An improvement was also observed in student learning outcomes, where in cycle I only 10 students (40%) achieved the Minimum Mastery Criteria (KKM) with an average score of 70, while in cycle II the number increased to 20 students (80%) with an average score of 85. These findings indicate that the use of animated video media can enhance teacher and student engagement, improve students' understanding of the material, and create a more engaging and interactive learning environment. Therefore, the implementation of animated videos can serve as an effective alternative to improve the quality of Indonesian language learning in elementary schools.

Keywords: Animated video, learning outcomes, Indonesian language, learning media, elementary school students

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah dasar utama dalam menciptakan peradaban yang lebih baik. Sebagai sebuah proses yang terstruktur, pendidikan tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan kapasitas individu, tetapi juga sebagai alat untuk membangun masyarakat yang berkualitas. Dalam kerangka pemikiran sistem, pendidikan dipandang sebagai sebuah kesatuan yang terdiri dari elemen-elemen yang saling terkait untuk menapai tujuan bersama (Akbar & Septia, 2025). Melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan kemampuan berfikir secara kritis, memperoleh

pengetahuan yang luas, serta membentuk karakteristik yang baik. Kemampuan ini sangat penting dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Dengan berfikir kritis, individu mampu menganalisis informasi, memecahkan masalah secara logis, dan mengambil keputusan yang tepat dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga keterampilan berpikir kritis tingkat tinggi. Selain itu, pendidikan juga berperan penting dalam menumbuhkan akhlak mulia dan kemampuan berkomunikasi yang efektif. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyalurkan dan mewariskan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai teladan dari pengajaran generasi sebelumnya (BP dkk 2022). Dengan adanya pendidikan yang berkualitas, generasi penerus bangsa akan memiliki kecerdasan intelektual, moral, dan sosial yang memadai untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Nilai-nilai moral seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, dan kepedulian sosial ditanamkan melalui proses pendidikan baik secara formal di sekolah, nonformal di masyarakat, maupun nonformal dalam keluarga. Dengan demikian, pendidikan menjadi sarana pembentukan karakter sehingga seseorang tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga memiliki kepribadian yang beretika. Menurut (Listari & Alimni, 2025) pendidikan bertujuan menjadikan akhlak sebagai dasar utama dalam setiap peradaban bangsa. Kemampuan ini sangat penting dalam kehidupan sosial karena komunikasi yang baik mempermudah individu dalam bekerja sama, membangun hubungan sosial, serta menyampaikan ide atau pendapat secara jelas dan efektif. Dengan iliki kecerdasan intelektual, moral, dan sosial yang seimbang. Generasi yang berpendidikan akan mampu menghadapi berbagai tantangan global di masa mendatang serta berkontribusi dalam pembangunan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan menjadi investasi jangka panjang yang sangat penting bagi kemajuan satu negara.

Pembelajaran merupakan proses pembentukan hubungan melalui interaksi anatara guru dan murid dalam lingkungan sekolah. Melalui interaksi tersebut, terjadi penyampaian pengetahuan, pengembangan keterampilan, serta pembentukan sikap dan nilai. Proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga mencakup aktivitas membangun pemahaman melalui komunikasi dua arah yang bermakna antara guru dan murid. Dengan demikian, pembelajaran merupakan kegiatan aktif yang melibatkan seluruh potensi murid agar terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik menurut Silvia & Sumarni, n.d. (2025). Dalam praktiknya, pembelajaran di sekolah masih banyak bergantung pada komponen tradisional seperti papan tulis, gambar cetak, dan buku paket. Meskipun media tersebut tetap bermanfaat, namun penggunaanya di nilai kurang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang variatif dan menarik, terutama di tengah kemajuan teknologi informasi yang begitu pesat. Adapun pengertian dalam pelajaran Bahasa Indonesia adalah jati diri sekaligus identitas bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia memegang peranan penting pada semua aspek kehidupan. Saat ini adalah era millennial, masa adanya peningkatan penggunaan dan keakraban dengan komunikasi, media dan teknologi digital (Putri, n.d. 2025). Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan lembaga yang dikelola dan diatur oleh pemerintah yang bergerak dibidang pendidikan yang diselenggarakan secara formal berlanjung selama enam tahun dari kelas 1 sampai kelas 6 (D. E. Pratiwi & Roosyanti, 2019).

Menurut Ali dkk (2025) pemahaman adalah kemampuan dasar yang perlu dimiliki murid agar dapat berpartisipasi secara maksimal dalam proses pembelajaran. Ketergantungan pada media konvensional sering kali mengakibatkan rendahnya minat belajar murid dan kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran. Seiring dengan perkembangannya di era digital, dunia Pendidikan dituntut untuk beradaptasi agar mampu menyediakan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik generasi modern. Salah satu bentuk inovasi yang diperlakukan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital interaktif. Menurut (Laimeheriwa, 2025) media pembelajaran interaktif adalah semua jenis alat atau bahan yang digunakan untuk memperjelas pesan dalam materi pelajaran dari guru kepada siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Media digital tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih visual dan menarik, tetapi juga memungkinkan murid terlibat secara aktif melalui fitur interaktif yang memicu rasa ingin tahu dan kemandirian belajar.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media berarti sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses komunikasi. Dalam lingkup Pendidikan, media berfungsi sebagai perantara yang membantu guru menjalin komunikasi yang efektif dengan murid. Komunikasi yang baik merupakan kunci keberhasilan pembelajaran karena mempermudah penyampaian informasi dan meningkatkan pemahaman murid terhadap materi pelajaran yang dipelajari.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi adalah video animasi. Video animasi adalah salah satu media pembelajaran yang efektif karena mampu menjelaskan materi abstrak, memvisualisasikan proses yang sulit diamati secara langsung, serta menarik perhatian murid melalui tampilan visual menarik. Animasi juga dapat meningkatkan pemahaman konsep karena menyajikan informasi secara runtut, sistematis dan mudah dipahami. Video animasi memiliki potensi yang signifikan jika digunakan untuk mengajar, karena penggunaan video animasi sangat membantu murid dalam memahami materi yang sulit dijelaskan secara spesifik. Dalam pembelajaran, video animasi dapat memberikan pengalaman serta beberapa keuntungan secara tidak langsung kepada murid karena video animasi cukup menarik dan menyenangkan jika digunakan dengan tepat oleh guru menurut Fitriani dkk (2024). Video animasi dalam pendidikan memberikan manfaat bagi siswa dan guru karena media berbasis audio visual yang mengandung lebih dari satu unsur, seperti suara dan gambar, serta dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran (Ilmi & Tajuddin, 2021). Melalui video animasi, siswa dapat terhibur dan tidak merasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung, terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Menurut (Putra dkk 2024) Media pembelajaran video mendukung guru dalam menyampaikan materi, menjadikan suasana kelas lebih menarik, dan memudahkan murid dalam memahami materi. Media animasi sangat penting untuk anak-anak sekolah Dasar karena mereka memiliki rasa ingin tahu yang lebih besar.

Secara umum, tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa, baik untuk membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Menurut (Nofita dkk 2025) Penggunaan video animasi dalam menyimak teks bacaan meliputi beberapa tahapan. Setelah guru menjelaskan materi pembelajaran secara langsung, mereka dapat menggunakan video animasi untuk menyampaikan teks bacaan dengan tampilan yang lebih menarik. Dengan tampilan animasi tersebut, murid tidak hanya mendengar teks tetapi juga dapat melihat ilustrasi secara langsung yang dapat memperjelas isi bacaan. Menurut (Afrilia dkk 2022) materi pembelajaran yang akan disampaikan berupa video animasi yang berisi cerita atau sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh guru, diharapkan pembelajaran melalui video animasi dapat membuat belajar lebih menyenangkan dan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Sejalan dengan hal tersebut, seorang guru membutuhkan strategi yang tepat untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, salah satunya melalui pemilihan serta penerapan model pembelajaran yang sesuai agar media pembelajaran seperti video animasi dapat dimanfaatkan secara optimal dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran menurut Pratiwi dkk (2024).

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi setelah seseorang menjalani proses belajar. Contohnya, dari tidak paham menjadi paham, dari tidak mampu menjadi mampu. Keberhasilan belajar menunjukkan tingkat pencapaian seseorang setelah melalui proses belajar dan pengalaman. Hasil belajar dapat diperoleh melalui adanya interaksi antara siswa dan guru. Setelah mengajar, seorang guru akan melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran dan seorang siswa akan memperoleh hasil belajar dari pengajaran guru melalui tindakan evaluasi yang dilakukan tersebut (Siregar, 2024). Namun dalam praktiknya, mata pelajaran bahasa Indonesia sering kurang diminati oleh murid karena penggunaan bahasa sehari-hari yang bervariasi serta pengaruh bahasa asing menjadi tantangan tersendiri dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Dukuh Kupang V Surabaya, proses belajar mengajar bahasa Indonesia di kelas IV belum berjalan dengan baik. Hal ini, terlihat dari metode pembelajaran yang masih menggunakan cara penyampaian materi secara langsung, sehingga guru menjadi pusat pembelajaran dan murid hanya duduk pasif menerima

informasi. Situasi ini membuat suasana belajar terasa membosankan dan tidak menarik, sehingga murid kurang termotivasi untuk ikut belajar. Selain itu, guru belum memanfaatkan alat bantu pembelajaran seperti proyektor dan komputer yang tersedia di sekolah, sehingga materi yang diajarkan hanya diambil dari buku teks yang kurang menarik. Akibatnya, hasil belajar siswa masih rendah dan belum mencapai standar yang ditentukan. Hal ini terbukti dari data yang menunjukkan bahwa 60% murid belum memenuhi nilai KKM 75 pada ujian tengah semester. Temuan ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik agar hasil belajar murid bisa meningkat.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar mampu menumbuhkan ketertarikan dan minat siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan dampak positif terhadap perkembangan psikologis mereka. Media pembelajaran yang disusun secara sistematis dan menarik dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan jelas. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan menerapkan media animasi sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri Dukuh Kupang V Surabaya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan melalui 4 tahapan utama pada setiap siklus yaitu a) perencanaan, b) pelaksanaan tindakan, c) observasi, dan d) refleksi. Penelitian ini dilakukan di SDN Dukuh Kupang V Surabaya, yang berlokasi di jalan Dukuh Kupang, kecamatan Dukuh Pakis, kota Surabaya. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester 1 tahun ajaran 2025/2026, bertepatan dengan awal tahun ajaran baru. Subjek penelitian meliputi murid kelas IV sebagai pelaksanaan tindakan pembelajaran. Data penelitian dikumpulkan untuk menganalisis adanya peningkatan hasil pembelajaran dari siklus I ke siklus II, serta untuk menilai apakah target peningkatan yang diharapkan telah tercapai

HASIL

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terlaksana dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, dengan setiap siklus mencakup tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya melalui penerapan video animasi pada mata pelajaran bahasa indonesia. Data diperoleh melalui observasi mengajar guru, aktivitas belajar siswa, serta tes pemahaman untuk meningkatkan hasil belajar murid. Kriteria keberhasilan ditentukan berdasarkan nilai ketuntasan minimal (KKM) sebesar 70, dengan target minimal 75% murid mencapai KKM pada akhir siklus II. Berikut adalah deskripsi hasil penelitian :

Aktivitas Mengajar Guru

Ini Di bawah ini adalah hasil observasi aktivitas mengajar guru selama proses penelitian yang meliputi dua siklus, penggunaan video animasi dalam pembelajaran bahasa indonesia pada kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya menunjukkan peningkatan pada hasil belajar yang signifikan. Aktivitas ini dinilai melalui aspek-aspek seperti penyampaian materi, penggunaan media video, dan interaksi guru dengan siswa. Data dapat dilihat pada tabel I berikut:

Tabel 1. Aktivitas Mengajar Guru pada Siklus I dan Siklus II

Keterangan yang dinilai	Siklus I			Siklus II		
	Per I	Per II	Rata-rata	Per I	Per II	Rata-rata
Guru membuka pelajaran dengan apersepsi yang menarik	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran secara jelas	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Guru memanfaatkan video animasi sesuai dengan materi pembelajaran	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Guru membimbing murid dalam memahami isi video animasi	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Guru mengajukan pertanyaan pemantik setelah pemutaran video	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Guru menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Guru memberikan umpan balik dan motivasi kepada murid	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Guru menutup pembelajaran dengan evaluasi singkat	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Skor perolehan	16	18	17	22	23	22,5
Skor maksimal	25	25	25	25	25	25
Presentase	64%	72%	68%	88%	92%	90%

Berdasarkan tabel 1, aktivitas mengajar guru di siklus I mencapai rata-rata 68% dengan peningkatan dari 64% pada pertemuan I menjadi 72% pada pertemuan II. Meskipun belum mencapai target minimal 80%, hal ini menunjukkan kemajuan awal dalam penerapan media video animasi. Pada siklus II, aktivitas meningkat drastis dengan rata-rata 90%, yaitu 88% pada pertemuan 1 dan 92% pada pertemuan 2. Peningkatan ini disebabkan oleh pengalaman dari siklus I, di mana guru lebih terampil dalam memanfaatkan video animasi, mengelola waktu, serta memberikan bimbingan yang lebih optimal kepada siswa. Secara keseluruhan, penggunaan media video animasi membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Aktivitas Belajar Murid

Observasi aktivitas belajar siswa dilakukan selama dua siklus untuk menilai tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media video animasi. Penilaian difokuskan pada aspek-aspek yang mencerminkan keaktifan, perhatian, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Aktivitas Belajar Murid pada Siklus I dan Siklus II

Keterangan yang dinilai	Siklus I			Siklus II		
	Per I	Per II	Rata-rata	Per I	Per II	Rata-rata
Murid memperhatikan tayangan video animasi dengan fokus	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Murid memahami isi cerita atau materi dari video animasi	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Murid menjawab pertanyaan berdasarkan isi video	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Murid aktif berdiskusi dan berpendapat tentang isi video	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Murid menanggapi guru dengan percaya diri	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Murid menunjukkan antusiasme selama pembelajaran berlangsung	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Murid mampu menyimpulkan isi video dengan bahasanya sendiri	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Skor perolehan	15	17	16	21	23	22
Skor maksimal	25	25	25	25	25	25
Presentase	60%	78%	64%	84%	92%	88%

Tabel 2 menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa pada Siklus I rata-rata mencapai 64%, dengan peningkatan dari 60% pada pertemuan 1 menjadi 68% pada pertemuan 2. Hal ini menunjukkan adanya motivasi awal dari penggunaan media video animasi yang menarik perhatian siswa. Pada Siklus II, aktivitas belajar meningkat menjadi rata-rata 88%, dengan 84% pada pertemuan 1 dan 92% pada pertemuan 2. Peningkatan ini disebabkan oleh kebiasaan siswa dalam menggunakan media video animasi, sehingga partisipasi mereka lebih aktif, terutama dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab. Refleksi di akhir setiap siklus membantu siswa memperbaiki kekurangan, seperti meningkatkan fokus dalam memahami isi tayangan dan menghubungkannya dengan materi pembelajaran.

Hasil Kemampuan Murid untuk Memahami Materi Melalui Video Animasi

Kemampuan murid untuk memahami materi dengan menggunakan video animasi diukur melalui posttest Siklus I dan posttest Siklus II. Berdasarkan observasi awal, hanya 10 murid (40%) yang mencapai KKM, sementara 15 murid (60%) belum mencapai KKM. Setelah tindakan di Siklus I terjadi peningkatan menjadi 20 murid (80%) tuntas di Siklus II sementara 5 murid (20%) belum tuntas. Data lengkap dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Perbandingan Kemampuan Murid dalam Memahami Materi Melalui Video Animasi pada Siklus I dan Siklus II

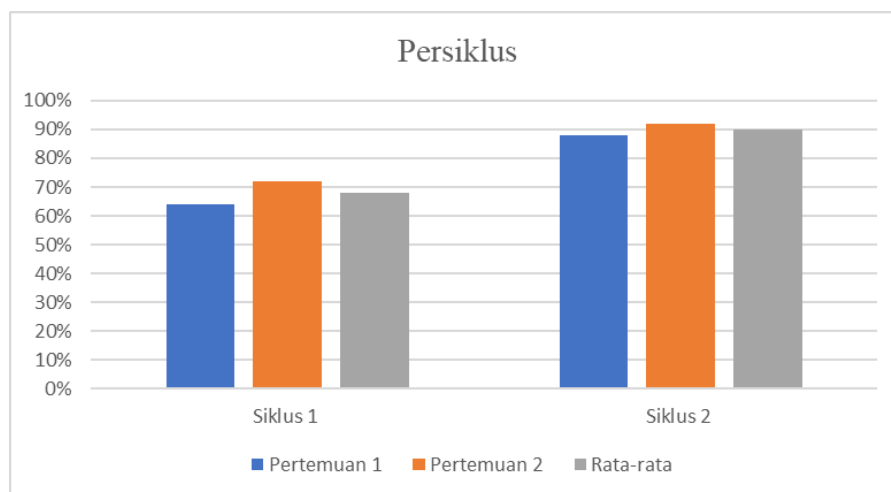
Tahap	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa belum tuntas	Persentase ketuntasan	Persentase belum tuntas	Rata-rata nilai
Siklus I	10	15	40%	60%	70
Siklus II	20	5	80%	20%	85

Tabel 3 menunjukkan peningkatan kemampuan memahami materi melalui video animasi dari siklus I (rata-rata 70, 40%) ke siklus II (rata-rata 85, 80%). Pada siklus I, sebagian murid masih kesulitan memahami isi materi yang disampaikan melalui video animasi. Mereka belum mampu menangkap inti penjelasan dengan baik dan cenderung hanya fokus pada tampilan visual tanpa memahami maknanya. Meskipun demikian, beberapa murid mulai menunjukkan peningkatan pemahaman, terlihat dari hasil dimana 10 murid (40%) telah mencapai KKM. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Murid sudah lebih aktif dalam menyimak video dan mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi materi dengan lebih tepat. Hal ini terlihat dari meningkatnya jumlah murid yang tuntas menjadi 20 orang (80%) dengan rata-rata nilai 85. Namun, masih terdapat 5 murid (20%).

PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran materi ide pokok dan ide pendukung pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan kualitas pengajaran dan hasil belajar murid kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Aktivitas guru mengalami peningkatan dari 68% di siklus I menjadi 90% di siklus II, menandakan bahwa media ini membantu guru menyampaikan materi dengan lebih interaktif, jelas, dan terarah. Berikut uraian hasil penelitian sebagai berikut :

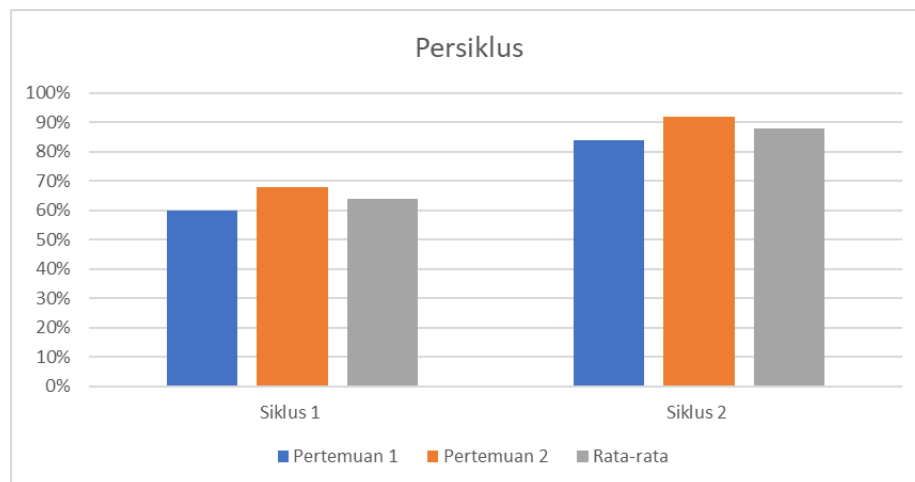
Aktivitas Mengajar Guru



Gambar 1. Diagram Batang Peningkatan Aktivitas Mengajar Guru Siklus I dan Siklus II

Diagram batang ini memperlihatkan peningkatan aktivitas guru dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, rata-rata aktivitas guru adalah 68%, dengan pertemuan 1 mencapai 64% dan pertemuan 2 meningkat menjadi 72%. Hal ini menunjukkan guru mulai menyesuaikan diri dalam menggunakan video animasi. Pada siklus II, rata-rata aktivitas guru meningkat menjadi 90%, dengan pertemuan 1 88% dan pertemuan 2 menjadi 92%, menandakan guru lebih terampil dalam memanfaatkan media, mengelola waktu, dan membimbing murid secara optimal. Grafik ini menunjukkan bahwa pengalaman pada siklus I membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.

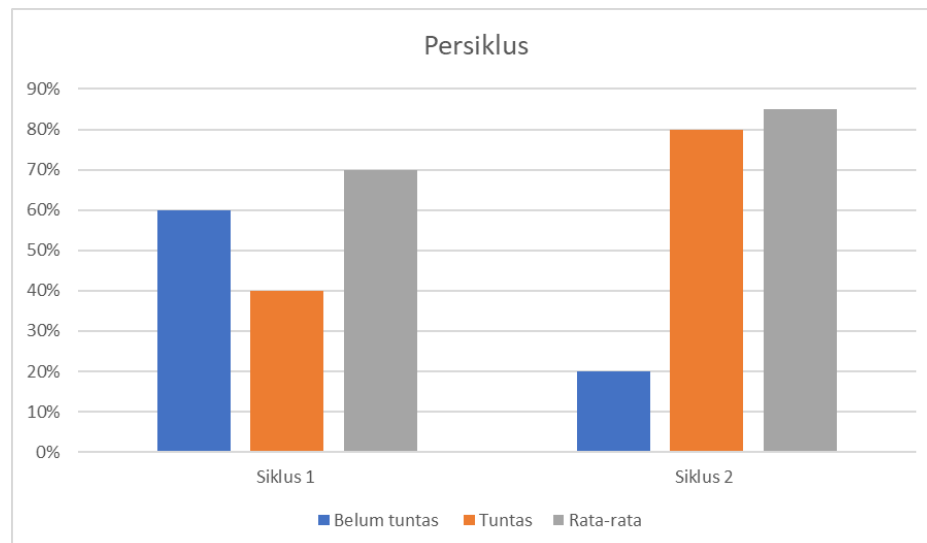
Aktivitas Belajar Murid



Gambar 2. Diagram Batang Peningkatan Aktivitas Belajar Murid Siklus I dan Siklus II

Diagram ini menunjukkan perkembangan aktivitas belajar murid. Pada siklus I, rata-rata aktivitas murid adalah 64%, dengan pertemuan 1 sebesar 60% dan pertemuan 2 68%. Beberapa murid masih kurang memahami materi, tetapi penggunaan video animasi mulai menarik. Pada siklus II, rata-rata aktivitas meningkat menjadi 88%, dengan pertemuan 1 84% dan pertemuan 2 92%, menunjukkan partisipasi murid lebih aktif, termasuk berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan menentukan ide pokok dan ide pendukung. Grafik ini menunjukkan bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kemampuan Murid untuk Memahami Materi Melalui Video Animasi



Gambar 3. Diagram Batang Peningkatan Hasil Belajar Murid Siklus I dan Siklus II

Diagram ini menampilkan hasil belajar untuk memahami materi melalui video animasi. Pada siklus I, 10 siswa (40%) mencapai KKM, sementara 15 murid (60%) belum tuntas, dengan rata-rata nilai (70%). Pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 20 murid (80%), dengan hanya 5 siswa (20%) yang belum tuntas, dan rata-rata nilai naik menjadi (85%). Grafik ini menekankan bahwa video animasi membantu murid memahami materi secara lebih baik dan meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

KESIMPULAN

Kegiatan mengajar guru dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran berupa video animasi. Hal ini terlihat dari peningkatan presentase aktivitas mengajar guru pada siklus I, yaitu 64% pada pertemuan 1 dan 72% pada pertemuan 2, dengan rata-rata 68%. Pada siklus II, aktivitas mengajar guru meningkat secara signifikan menjadi 88% pada pertemuan 1 dan 92% pada pertemuan 2, dengan rata-rata keseluruhan 90%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru semakin terampil dalam memanfaatkan video animasi, mengelola kelas, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Selain itu, aktivitas belajar murid juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Pada siklus I, aktivitas belajar mencapai 60% pada pertemuan 1 dan 78% pada pertemuan 2, dengan rata-rata 64%. Di siklus II, aktivitas belajar meningkat menjadi 84% pada pertemuan 1 dan 92% pada pertemuan 2, dengan rata-rata keseluruhan 88%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi mampu meningkatkan fokus, keaktifan, dan antusiasme murid selama proses pembelajaran bahasa Indonesia. Kemampuan murid dalam memahami materi juga menunjukkan kemajuan yang nyata. Pada siklus I, hanya 10 murid (40%) yang mencapai KKM dengan rata-rata nilai 70. Namun, pada siklus II jumlah murid yang tuntas meningkat menjadi 20 murid (80%) dengan rata-rata nilai 85. Peningkatan ini membuktikan bahwa penggunaan video animasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar murid, terutama dalam memahami isi materi pelajaran secara menyenangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan video animasi secara signifikan dapat meningkatkan aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar murid, serta kemampuan memahami materi ide pokok dan ide pendukung mata pelajaran Bahasa Indonesia pada murid kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar guru dapat mengembangkan variasi video animasi yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik materi pelajaran, serta menerapkan media serupa pada tema atau jenjang kelas lain guna memperluas efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR. 8(3), 710–721. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2559>
- Akbar, A. M., & Septia, N. (2025). Konsep Pendidikan sebagai Suatu Sistem dan Komponen Sistem Pendidikan. 3. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i1.3606>
- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- BP, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. 2(1), 1–8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>
- Fitriani, A., Rasmitadila, & Laeli, S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Karimah Tauhid*, 3(5), 6155–6170. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13423>
- Ilmi, N., & Tajuddin, R. (2021). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. 1(1), 38–44.
- Laimeheriwa, D. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong. 6(1), 70–75. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v6i1.1196>
- Listari, W. K., & Alimni. (2025). Pendidikan Islam Masa Dinasti Abbasiyah dan Perkembangan Pendidikan Islam Masa Modern. 6(1). <https://doi.org/10.62159/jpt.v4i2.834>

- Nofita, D., Ocktaviani, C. N., & Suciana, F. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Video Animasi terhadap Kemampuan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. 3(April), 239–247. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v3i2.1550>
- Pratiwi, D. E., & Roosyanti, A. (2019). ANALISIS FAKTOR PENGHAMBAT SKRIPSI MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA. Jurnal Pendidikan Dasar, 10(1), 101–114. <https://doi.org/10.21009/jpd.v10i1.11272>
- Pratiwi, E. D., Yuliana, L., Partika, T. N., & Noorwinanda, D. R. N. M. (2024). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS E-BOOK MELALUI PENDEKATAN CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING DI SEKOLAH DASAR. 146. <http://dx.doi.org/10.30651/else.v8i3.24312>
- Putra, A., Amir, A., Hasibuan, H., Setiawan, A., & Wahyudi, S. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SDN 001 PAGARAN TAPAH DARUSSALAM. 1(4), 245–251. <https://doi.org/10.59407/jrsit.v1i4.642>
- Putri, N. P. (n.d.). EKSISTENSI BAHASA INDONESIA PADA GENERASI MILLENNIAL.
- Silvia, C., & Sumarni, M. L. (n.d.). PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V.
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. 2, 215–226.