

Analisis Implementasi Video Animasi Cerita untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Bahasa Indonesia

**Nurul Choirina^{1*}, Banun Havifah Cahyo Khosiyono²,
Ana Fitrotun Nisa³, Berliana Henu Cahyani⁴**

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia^{1,2,3,4}

SD Negeri 2 Sedayu, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia¹

nurulkurniawan041009@gmail.com^{1*}, banun@ustjogja.ac.id², ananisa@gmail.com³,
berliana.henucahyani@ustjogja.ac.id⁴

Abstrak: Motivasi belajar sangat dibutuhkan dalam rangka mendapatkan hasil belajar yang optimal. Siswa dengan motivasi rendah akan malas dan tidak tertarik dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi di kelas peneliti. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis implementasi video animasi cerita untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar pada kelas IV SD Negeri 2 Sedayu tahun pelajaran 2024/2025 pada pelajaran Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Observasi dan wawancara adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan lembar wawancara. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Sedayu tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 14 siswa, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia meningkat dengan implementasi video animasi cerita. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil observasi dan respon perasaan pada hasil wawancara. Diharapkan, implementasi video animasi cerita dapat diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia selanjutnya. Saran bagi penelitian selanjutnya adalah pengoptimalan kemampuan bertanya siswa melalui implementasi video animasi cerita.

Kata kunci: bahasa Indonesia, motivasi belajar, siswa SD, video animasi cerita

Analysis The Implementation of Animation Story Videos to Increase Students' Learning Motivation in Bahasa Indonesian Lessons

Abstract: Motivation to learn is needed in order to get optimal learning results. Students with low motivation will be lazy and not interested in the learning process. This happened in the researcher's class. This research aims to analyze the implementation of animation story videos to increase student motivation in learning in class of fourth grade at SD Negeri 2 Sedayu in the 2024/2025 academic year in Bahasa Indonesia lessons. The method used by researchers in this research is a qualitative method. Observation and interviews are techniques used to collect data. The instruments used in this research were observation sheets and interview sheets. The data analysis technique used is descriptive qualitative. The subjects of this research were 14 students of fourth grade IV at SD Negeri 2 Sedayu for the 2024/2025 academic year, consisting of 10 male students and 4 female students. The results of this research show that students' learning motivation in Bahasa Indonesia lessons increases with the implementation of animated story videos. This can be seen based on the results of observations and responses to feelings in the interview results. It is hoped that the implementation of animation story videos can be applied to further Bahasa Indonesia lessons. Suggestions for further research are optimizing students' questioning skills through the implementation of animation story videos.

Keywords: Indonesian, learning motivation, elementary school students, animation story videos.

1. Pendahuluan

Saat ini teknologi berkembang pesat. Melalui *handphone* (HP), anak-anak dapat mengakses teknologi dengan mudahnya. Berbagai layanan yang disediakan HP diminati

oleh anak-anak. Tontonan video *youtube* adalah salah satu tontonan populer.

Di dunia pendidikan, teknologi dimanfaatkan untuk memperoleh bahan ajar, menyajikan materi ajar, menambah wawasan,

sarana komunikasi, dsb. Hal ini tentunya harus digunakan dengan optimal untuk kegiatan belajar.

Media dalam pembelajaran tentunya juga merupakan faktor yang penting sebagai penentu keberhasilan proses dan hasil belajar, selain buku pelajaran yang difasilitasi oleh satuan pendidikan dan juga pemerintah sebagai salah satu sarana penunjang pembelajaran (Anggini & Indriani, 2022). Berbagai penelitian menyarankan pemanfaatan media pembelajaran berupa video animasi. Penggunaan video animasi cerita, menunjukkan efektif digunakan sebagai media pembelajaran di kelas (Gunansyah, 2022). Media video animasi cerita disarankan dapat diterapkan, dinilai menarik dan praktis digunakan dalam pembelajaran (Lukman et al., 2019). Bahkan penelitian sebelumnya, membandingkan pemanfaatan video animasi cerita dengan cerita bergambar. Penelitian tersebut menunjukkan siswa terdorong untuk lebih aktif dan efektif pada pembelajaran, saat pembelajaran menggunakan video animasi (M. P. Sari & Iba, 2023).

Motivasi memiliki peranan penting untuk siswa. Motivasi mampu meningkatkan semangat dalam kegiatan belajar. Setiap siswa dengan motivasi belajarnya yang baik, dapat terdorong untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi siswa dalam belajar juga memiliki pengaruh signifikan terhadap proses, hasil, maupun prestasi siswa dalam belajar (Hamdu & Agustina, 2011). Dengan motivasi belajar yang baik, seorang siswa akan melakukan proses belajar dengan senang. Motivasi belajar hendaknya ada dalam diri siswa sehingga akan tercapai tujuan belajarnya (Emda, 2018). Motivasi belajar dan juga prestasi siswa dalam belajar menunjukkan adanya hubungan berupa pengaruh signifikan. Artinya, hasil dan prestasi belajar dipengaruhi secara signifikan oleh motivasi siswa dalam belajar (Sianipar et al., 2023).

Ciri siswa memiliki motivasi antara lain mempunyai tanggung jawab yang tinggi, mempunyai harapan sukses, menetapkan tujuan, keras dalam melakukan usaha, tidak memikirkan kegagalan, dan berusaha mendapat hasil terbaik (Muslih, 2023). Motivasi belajar sangat dibutuhkan. Hasil dari kegiatan belajar akan optimal, jika didukung adanya motivasi belajar dalam diri siswa. Motivasi siswa dalam belajar akan senantiasa mempengaruhi tingkat intensitas usaha dalam belajar bagi seorang siswa (Sardiman, 1986). Untuk itu, siswa dengan motivasi belajar yang tinggi akan menunjukkan berbagai sikap antara lain, memperhatikan dengan seksama, bertanya karena ingin tahu,

berusaha mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh dan tuntas, dan memiliki tanggung jawab terhadap kelompoknya. Terdapat hubungan yang positif antara motivasi belajar dan prestasi belajar pada sampel yang diteliti (Ulandari et al., 2014).

Berbagai penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan keterkaitan antara pemanfaatan video animasi cerita dengan motivasi. Motivasi siswa dalam belajar pada sekolah dasar dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan video animasi (Ujang Jamaludin et al., 2023). Pengimplementasian media pembelajaran berbasis teknologi, berupa video animasi, dapat menjadikan siswa merasa lebih termotivasi, mampu menumbuhkan semangat belajar siswa (Afrilia et al., 2022).

Guru menyajikan pembelajaran yang menyenangkan adalah impian bagi siswa. Keseluruhan materi abstrak akan mudah dipahami siswa jika guru mampu untuk menyajikannya menjadi materi yang konkret dan kontekstual. Terlebih lagi materi disajikan dengan video yang sering mereka akses pada *youtube*. Siswa akan merasa senang karena materi pelajaran terasa mudah dipahami.

Idealnya, kegiatan dalam belajar akan berjalan dengan baik bilamana guru menyajikan pembelajaran yang menyenangkan, siswa memiliki motivasi tinggi untuk belajar, dan siswa aktif dalam kegiatan dan proses belajar. Dengan demikian, tentunya akan didapatkan hasil proses belajar yang optimal juga.

Saat ini, banyak siswa memiliki motivasi dalam belajar yang rendah. Hal ini dilihat dari sikap tak acuh terhadap pelajaran, tidak bersemangat, tidak menjawab ketika guru memberi pertanyaan, dan berakhir pada nilai belajar yang rendah. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia misalnya, untuk memahami keseluruhan isi teks adalah hal sulit. Hal ini dikarenakan siswa malas membaca dan tidak paham akan hal yang dibacanya.

Untuk itu, perlu kiranya kita sebagai guru mengimplementasikan video animasi cerita untuk dapat mengoptimalkan motivasi siswa dalam belajar pada pelajaran Bahasa Indonesia. Video animasi cerita diharapkan bisa menjelaskan isi teks yang abstrak menjadi lebih konkret. Sehingga, motivasi belajar siswa menjadi meningkat. Untuk selanjutnya, hasil belajar siswa juga akan optimal.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah menganalisis implementasi video animasi cerita terhadap motivasi siswa kelas IV SD Negeri 2 Sedayu tahun ajaran 2024/2025 dalam belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Implementasi video animasi cerita ini juga diharapkan memiliki manfaat meningkatkan prestasi belajar. Penelitian sebelumnya menjelaskan, antara motivasi dengan prestasi siswa dalam belajar pada sampel yang diteliti terdapat hubungan positif dan juga signifikan (Choirina, 2011).

2. Metode Penelitian

Metode yang peneliti gunakan pada penelitian ini berupa metode analisis deskriptif kualitatif. Pada tahap analisis ini, peneliti mencatat refleksi atau keterangan lain dalam catatan, jurnal, dan memo analisis (Miles et al., 2013). Untuk penelitian jenis ini, peneliti turut serta dalam peristiwa dan kondisi yang diteliti. Sehingga, perlu kedalaman analisis dari peneliti (Ramdhan, 2021).

Data dikumpulkan dengan teknik observasi. Adapun instrumen yang dipilih untuk observasi adalah lembar observasi. Lembar observasi peneliti gunakan untuk mengetahui bagaimana motivasi siswa di dalam kelas.

Selain itu, peneliti juga menggunakan teknik wawancara. Instrumen yang digunakan untuk wawancara adalah lembar wawancara. Peneliti menggunakan lembar wawancara untuk mengetahui respon perasaan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran tanpa atau dengan video animasi cerita.

Partisipan dalam penelitian ini merupakan seluruh siswa pada kelas IV SD Negeri 2 Sedayu tahun ajaran 2024/2025. Siswa berjumlah 14. Siswa tersebut terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Ada 2 siswa berusia 9 tahun, 11 siswa berusia 10 tahun, dan 1 siswa berusia 11 tahun. Siswa kelas IV memiliki karakter tenang dan tidak bersuara ketika pelajaran. Siswa menjawab pertanyaan guru seperlunya.

Penelitian ini dilaksanakan tiga kali pada bulan Oktober 2024 pada saat pelajaran Bahasa Indonesia pada tanggal 14, 17, dan 21 Oktober 2024. Materi ajar pada penelitian ini adalah unsur intrinsik cerita.

3. Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran dengan mengimplementasikan video animasi cerita pada pelajaran Bahasa Indonesia telah peneliti lakukan sebanyak tiga kali. Pembelajaran dilakukan pada tanggal 14, 17, dan 21 Oktober 2024, terhadap siswa kelas IV SD Negeri 2 Sedayu. Materi ajar pada penelitian ini adalah unsur intrinsik cerita. Unsur intrinsik yang dibahas antara lain tema, tokoh, penokohan, alur, latar, dan amanat.

Pembelajaran dilaksanakan dengan membagi siswa dalam kelompok belajar.

Terdapat 4 kelompok dengan jumlah anggota kelompok 1 dan 2 sejumlah 4 siswa, dan kelompok 3 dan 4 sejumlah 3 siswa. Pembagian kelompok berdasarkan penyebaran kompetensi siswa yang merata. Pada tiap kelompok terdapat siswa yang memiliki kompetensi tinggi, rendah, dan kurang.

Tabel 1. Hasil Observasi pada Pertemuan 1

Aspek yang diamati	Jumlah Siswa	Persentase
Memperhatikan	12	85,7%
Bertanya	0	0%
Mengerjakan LKPD dengan tekun	4	28,6%
Terlibat dalam diskusi kelompok	8	67%

Berdasarkan tabel 1 hasil observasi pada pertemuan pertama menunjukkan siswa memperhatikan video animasi sebanyak 12 siswa atau 85,7%. Terdapat 2 siswa yang belum optimal memperhatikan video animasi, siswa tersebut sering melihat ke arah luar ruangan, dan siswa yang lain sibuk sendiri menggambar sampul buku tulis. Ketika diberi pertanyaan terkait materi, 2 siswa tersebut tidak bisa menjawab. Pada pertemuan pertama ini, terlihat belum ada siswa yang mengajukan pertanyaan. Guru masih harus memberikan pertanyaan pemantik untuk memancing siswa bertanya. Terdapat 4 siswa yang mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan tekun, siswa tersebut adalah siswa yang memiliki kompetensi tinggi. Hanya 8 siswa yang terlibat dalam diskusi kelompok, selebihnya hanya diam mendengarkan teman lainnya berdiskusi.

Tabel 2. Hasil Observasi pada Pertemuan 2

Aspek yang diamati	Jumlah Siswa	Persentase
Memperhatikan	14	100%
Bertanya	1	7%
Mengerjakan LKPD dengan tekun	8	57,1%
Terlibat dalam diskusi kelompok	12	85,7%

Berdasarkan tabel 2 hasil observasi pertemuan kedua, siswa memperhatikan video animasi sebanyak 14 siswa atau 100%. Semua siswa mampu menjawab pertanyaan terkait video animasi. Pada pertemuan kedua ini, ada 1 siswa yang berani mengajukan pertanyaan, siswa lain masih membutuhkan pertanyaan pemantik dari guru untuk bertanya. Terdapat 8 siswa yang mengerjakan LKPD dengan tekun. Siswa tersebut adalah siswa yang memiliki kompetensi tinggi dan sedang. Terdapat 12 siswa yang terlibat dalam diskusi kelompok, selebihnya hanya diam dan mendengarkan ketika temannya melakukan diskusi kelompok.

Tabel 3. Hasil Observasi pada Pertemuan 3

Aspek yang diamati	Jumlah Siswa	Persentase
Memperhatikan	14	100%
Bertanya	4	28,6%
Mengerjakan LKPD dengan tekun	13	92,9%
Terlibat dalam diskusi kelompok	13	92,9%

Berdasarkan tabel 3 hasil observasi pertemuan ketiga, siswa memperhatikan video animasi sebanyak 14 siswa atau 100%. Pada pertemuan ketiga ini ada 4 siswa yang berani mengajukan pertanyaan, siswa lain masih membutuhkan pertanyaan pematik dari guru untuk bertanya. Terdapat 13 siswa yang mengerjakan LKPD dengan tekun, siswa tersebut adalah siswa dengan kompetensi tinggi, sedang, dan rendah. Terdapat 13 siswa yang terlibat aktif dalam diskusi kelompok.

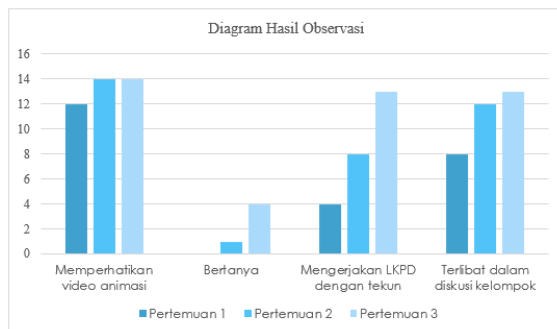


Diagram 1 Hasil Observasi 3 kali pertemuan

Berdasarkan diagram 1, jumlah siswa yang memperhatikan video animasi mengalami peningkatan pada tiap pertemuannya. Pada pertemuan kedua dan ketiga, semua siswa memperhatikan video animasi. Siswa bertanya juga mengalami peningkatan, di pertemuan pertama tidak ada siswa yang bertanya, kemudian pada pertemuan selanjutnya terdapat 1 siswa bertanya, dan pada pertemuan ketiga terdapat 4 siswa bertanya. Siswa mengerjakan LKPD dengan tekun mengalami peningkatan, dimulai dari pertemuan pertama, siswa yang tekun adalah siswa dengan kompetensi tinggi. Pada pertemuan kedua, siswa yang tekun adalah siswa dengan kompetensi tinggi dan sedang. Pada pertemuan ketiga, semua siswa tekun mengerjakan LKPD. Sebagian besar siswa terlihat sudah terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Hal ini dapat kita ketahui, pada pertemuan pertama terdapat 8 siswa sudah aktif, peningkatan signifikan pada pertemuan kedua dan ketiga sebesar 12 siswa dan hampir 100% di pertemuan ketiga sejumlah 13 siswa.

Pengimplementasian video animasi cerita, mampu mengubah suasana kelas yang peneliti amati lebih efisien, pembelajaran lebih aktif, dan menyenangkan. Materi tidak lagi harus dibacakan berulang-ulang secara mendetail, sehingga lebih praktis dalam penyampaian materi. Jika materi dibacakan, siswa akan menggunakan indra pendengaran saja. Namun, dengan mengimplementasikan video animasi cerita, siswa memanfaatkan indra pendengaran

dan penglihatan untuk menyimak materi. Dengan begitu, perhatian siswa lebih terpusat pada video. Hal ini juga menambah pemahaman siswa tentang dimensi ruang dan waktu yang terjadi pada video animasi cerita. Selain itu, tentunya ingatan siswa tentang isi cerita akan lebih bertahan lama dengan adanya ilustrasi konkret melalui video animasi cerita.

Hasil analisis observasi pembelajaran, menunjukkan pada tiap pembelajaran terdapat rata-rata 95% siswa menyaksikan video animasi cerita dengan penuh perhatian. Selain itu, tidak terlihat ada siswa yang berbicara sendiri. Setelah ditayangkan video animasi cerita, siswa aktif mengerjakan LKPD. Mereka berdiskusi terkait LKPD. Mereka saling bertukar pikiran, saling menghargai pendapat satu sama lain, dan merumuskan jawaban LKPD bersama. Hasil siswa dalam mengerjakan LKPD, menunjukkan hasil yang memuaskan. Siswa mampu mengisi LKPD sesuai rubrik dengan kualifikasi sempurna. Siswa mengisi LKPD dengan runtut. Evaluasi akhir menunjukkan hasil yang makin baik di setiap pertemuannya. Seperti penelitian sebelumnya yang membandingkan kelas kontrol dan kelas yang memanfaatkan video animasi, menunjukkan pemanfaatan video animasi efektif diterapkan untuk kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang memanfaatkan video animasi ini bisa dijadikan sebagai salah satu acuan terhadap pembelajaran yang dapat memperbaiki hasil dari belajar siswa (H. R. Sari & Yatri, 2023).

Wawancara yang peneliti lakukan memuat berbagai pertanyaan antara lain bagaimana perasaan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi, bagaimana perbandingan pembelajaran menggunakan video animasi dan tanpa video animasi, bagaimana pemahaman terhadap isi cerita dalam video animasi, dan harapan pembelajaran Bahasa Indonesia selanjutnya.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, semua siswa merasa lebih senang mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi karena mereka merasa memahami materi. Hal tersebut diungkapkan siswa dalam data wawancara sebagai berikut.

Saya merasa senang saat melihat video animasi cerita. Ceritanya menarik dan mudah dipahami. (Peserta 11, 21 Oktober 2024)

Saya suka jika pelajaran menggunakan video animasi di youtube. Asyik sekali. (Peserta 1, 21 Oktober 2024)

Saya merasa suka dengan video animasi cerita karena enak tidak perlu membaca teks. (Peserta 13, 21 Oktober 2024)

Tentu, siswa akan merasa senang dengan video animasi cerita. Hal ini karena siswa memang sering mengakses video youtube melalui HP ketika di rumah. Menyajikan materi ajar sesuai dengan kesenangan siswa mampu membangkitkan motivasi belajar siswa di sekolah. Kesenangan mereka mengakses video youtube di rumah, tersalurkan dengan menyimak video animasi cerita di sekolah.

Semua siswa merasa lebih menyukai pembelajaran menggunakan video animasi cerita dibanding hanya mendengarkan penjelasan dari guru semata. Hal ini diungkapkan oleh siswa dalam data wawancara sebagai berikut.

Menyaksikan video animasi cerita itu lebih menyenangkan karena saya melihat cerita tidak perlu membayangkan. Saya kurang lancar membaca, jadi bisa memahami cerita bersamaan dengan teman tanpa takut ketinggalan. Ini lebih menyenangkan daripada pelajaran biasanya. (Peserta 5, 21 Oktober 2024)

Saya lebih bisa memahami video animasi cerita daripada membaca teks cerita. (Peserta 2, 21 Oktober 2024)

Biasanya Bu Guru membacakan teks dan menjelaskan, sehingga saya bosan. Saya suka menyaksikan video animasi cerita bisa mengatasi kebosanan. (Peserta 10, 21 Oktober 2024)

Saya bosan dan mengantuk jika membaca teks atau mendengarkan cerita Bu Guru. Lebih seru lagi jika melihatnya seperti di dalam bioskop. (Peserta 4, 21 Oktober 2024)

Siswa lebih menyukai pembelajaran menggunakan video animasi cerita. Dengan video animasi cerita siswa lebih mudah memahami materi. Mereka tidak perlu membaca teks, cukup memperhatikan video. Siswa yang kurang lancar membaca, tidak perlu takut ketinggalan saat mereka membaca terlalu lama. Selain itu, pemanfaatan video animasi dapat mengatasi kebosanan siswa. Bahkan ada siswa yang membandingkannya dengan menonton film di bioskop. Pemanfaatan video merupakan alternatif pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa di era digital ini (Harmanto, 2015).

Pemahaman siswa menggunakan video animasi cerita lebih mudah dibanding dengan hanya mendengarkan karena siswa mendapat pemahaman konsep secara konkret. Hal tersebut diungkapkan oleh siswa dalam data wawancara sebagai berikut.

Pelajaran menggunakan video animasi cerita itu enak. Kalau biasanya saya harus mendengarkan penjelasan dan membaca, namun

sekarang berbeda. Saya juga lebih bisa memahami. Videonya bagus, ceritanya bagus, ada pesannya juga. (Peserta 11, 21 Oktober 2024)

Saya suka menyaksikan video animasi cerita. Nanti kalau saya ketinggalan video, Bu Guru bisa mengulanginya lagi tapi hanya sekali. Walaupun lihat video, saya tetap harus memperhatikan. Tapi saya lebih paham jika melihat video. (Peserta 4, 21 Oktober 2024)

Kalau biasanya itu, teks cerita dibaca bergantian, dibaca sendiri, atau dibacakan Bu Guru. Saya sering tidak paham ceritanya. Namun kalau pakai video saya lebih paham, tapi tetap harus memperhatikan penuh. (Peserta 12, 21 Oktober 2024)

Pemahaman siswa jika menggunakan video animasi cerita berdasarkan data wawancara, lebih mudah dipahami. Mudah dipahami karena siswa merasa senang dengan penyajian materi ajar. Guru menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Ini sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa pembelajaran menyenangkan perlu menggunakan berbagai media ajar yang inspiratif (Sufiani & Marzuki, 2021).

Harapan siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia selanjutnya adalah untuk lebih sering menggunakan video animasi cerita. Hal ini diungkapkan oleh beberapa siswa dalam data wawancara sebagai berikut.

Inginnya sering melihat video animasi cerita lagi, atau film yang seru saat pelajaran. (Peserta 8, 21 Oktober 2024)

Saya ingin menyaksikan video lalu dilanjutkan kuis. Setelah itu yang bisa menjawab dapat hadiah. (Peserta 2, 21 Oktober 2024)

Kalau pelajaran sering melihat video animasi akan sangat menyenangkan. Besok lihat video lagi ya Bu, seperti di bioskop itu enak. (Peserta 14, 21 Oktober 2024)

Hampir semua siswa berharap untuk sering menyaksikan video animasi cerita saat pelajaran. Terlebih lagi, ada yang berharap penyajian video animasi seperti di dalam bioskop. Tentunya hal ini adalah sebagai salah satu alternatif pembelajaran saja. Perlu kiranya variasi pembelajaran agar tidak bosan.

Beberapa kendala dalam penelitian ini antara lain siswa memiliki karakter diam. Peneliti kesulitan untuk membedakan siswa diam karena memperhatikan atau diam namun tidak memperhatikan. Peneliti memberikan pertanyaan untuk mengetahui pemahaman siswa

terkait materi ajar. Hal ini dilakukan agar peneliti tahu siswa memperhatikan atau tidak.

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, menunjukkan hasil bahwa implementasi video animasi cerita dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan penelitian-penelitian yang telah diteliti sebelumnya. Video animasi cerita bagi siswa dapat menarik perhatian siswa ketika belajar, siswa mudah memahami materi pelajaran yang sulit dipahami (Fitrianisah, 2022). Dengan begitu, siswa menjadi termotivasi dalam belajar.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan serangkaian penelitian yang telah dilakukan tentang implementasi video animasi cerita untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia ini, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasannya implementasi video animasi cerita menunjukkan hasil dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar pada pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat diketahui dari hasil peningkatan kompetensi siswa terhadap motivasi siswa di kelas dalam mengikuti pembelajaran, yang terdiri dari aspek memperhatikan video animasi, bertanya, mengerjakan LKPD dengan tekun, dan terlibat dalam diskusi kelompok.

Selain itu, dapat diketahui juga hasil respon perasaan siswa melalui wawancara. Siswa senang belajar dengan menggunakan media video animasi cerita, siswa merasa lebih mudah memahami materi ajar, pembelajaran lebih menarik, mampu mengatasi kebosanan, dan harapan siswa selanjutnya agar materi ajar dikemas dengan video animasi. Oleh karena itu, peneliti menyarankan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, salah satunya dengan mengimplementasikan video animasi cerita pada pelajaran Bahasa Indonesia.

Saran bagi penelitian selanjutnya adalah pengoptimalan kemampuan bertanya siswa melalui implementasi video animasi cerita.

Daftar Pustaka

Afrilia, L., Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721.

Anggini, A. D., & Indriani, N. M. S. (2022). Media Pembelajaran Youtube Channel Riri Cerita Anak Interaktif Untuk Pembelajaran Cerita Fantasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 479–492.

Choirina, N. (2011). *Hubungan Motivasi Belajar*

dan Bimbingan Belajar Orang Tua dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SD se-gugus 1 Kecamatan Sewon 2010/2011.

Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182.

Fitrianisah, F. (2022). *Analisis Penggunaan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar (Penelitian Analisis Deskriptif Kualitatif dengan Teknik Studi Pustaka)*. FKIP UNPAS.

Gunansyah, G. (2022). Pengembangan Media Video Cerita Animasi Berbasis Inshot Materi Kebersamaan Dalam Keberagaman Saat Pembelajaran Daring Untuk Siswa Kelas 4 Sd. *Universitas Negeri Surabaya. JPGSD*, 10, 1160–1170.

Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 90–96.

Harmanto, B. (2015). *Merancang Pembelajaran Menyenangkan bagi Generasi Digital*.

Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2013). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications. <https://books.google.co.id/books?id=p0wXBAAQBAJ>

Muslih, A. (2023). *Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik dengan Akselerasi Tahfidzul Quran*. RIZMEDIA PUSTAKA INDONESIA. <https://books.google.co.id/books?id=rbDNEAAQBAJ>

Ramadhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara.

Sardiman. (1986). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (18th ed.). PT Rajagrafindo Persada.

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.

Sari, M. P., & Iba, K. (2023). Analisis Perbedaan Penggunaan Media Video Animasi dengan Buku Cerita Bergambar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Dongeng Pada Siswa Kelas IV. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal*

- Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 111–118.
- Sianipar, H. H., Sihombing, S., Hasibuan, R., & Sijabat, O. P. (2023). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 122345 Pematang Siantar. *Jurnal Diversita*, 9(1), 59–67.
- Sufiani, S., & Marzuki, M. (2021). Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7(1), 121–141.
- Ujang Jamaludin, Reksa Adya Pribadi, & Arrasyidi, L. A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2640–2650. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.941>
- Ulandari, K. S. S., Dibia, I. K., & Sudana, D. N. (2014). Hubungan Antara Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Siswa SD Kelas V Semester Ganjil di Desa Buruan. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 1(2).