

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS VI SD INPRES 12/79 BIRU II

Abd. Hafid

Universitas Negeri Makassar
Email: hafidabdul196403@unm.ac.id

Andi Rudi

Universitas Negeri Makassar
Email: rudipangerti@gmail.com

Abstrak: Bagaimana penggunaan video animasi digunakan dalam penelitian kuantitatif ini berdampak di keinginan siswa untuk belajar Bahasa Indonesia. Penelitian ini mengadopsi pre-test dan post-test desain penelitian untuk satu kelompok. Video animasi adalah variabel independen yang digunakan pada penyelidikan dan minat belajar Bahasa Indonesia adalah variabel terikat. Seluruh siswa SD Inpres 12/79 Biru II, yang terdiri dari 126 siswa, adalah subjek penelitian. Selanjutnya, teknik pengambilan sampel non probability sampling digunakan untuk penelitian sampel, yang terdiri dari 30 siswa dari kelas VI sekolah. Penelitian ini menggunakan angket untuk mengumpulkan data, yang dilakukan melalui serangkaian pertanyaan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi dari responden. Hasil analisis data statistik deskriptif menunjukkan bahwa hasil penelitian rata-rata pre-test 59,70, yang dianggap sedang, dan rata-rata post-test 84,50, yang dianggap sangat tinggi. Menurut temuan penelitian ini, penggunaan video animasi berdampak di keinginan siswa untuk belajar Bahasa Indonesia; ada perbedaan dalam hasil minat belajar siswa secara rata-rata sebelum dan setelah tes.

Kata Kunci: Video Animasi; Motivasi; Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Sumber daya manusia berkualitas tinggi diperlukan untuk menghadapi tantangan di era globalisasi saat ini. Pendidikan merupakan salah satu hal yang paling penting dalam kehidupan seseorang karena pendidikan akan membentuk orang yang cerdas dan berbudi pekerti luhur¹.

Menurut Pasal 1 Ayat 1 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran dimana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual dan keagamaan, kecerdasan, moralitas, dan karakter yang baik, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam Peraturan

¹ A Sudirman, Rahmawati, S. & Shabir, "Hubungan Self Efficacy Dengan Kemampuan Komunikasi Siswa Kelas v SDN 22 Jeppe'e Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone," *Bestari: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 1, no. 4 (2023): 27.

Pemerintah tersebut memberikan konsep bahwa pendidikan adalah kegiatan sistematis dan terarah agar siswa dapat memaksimalkan potensinya hal ini dimulai sejak pendidikan sekolah dasar. Yang artinya proses pembelajaran di kelas harus berjalan dengan lancar.

Namun, dalam kenyataan di lapangan saat ini, banyak siswa yang kurang berminat dalam belajar salah satunya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu penyebabnya adalah pembelajaran yang tidak konsisten dan penggunaan media yang tidak sesuai, sehingga siswa tidak tertarik dengan materi dalam belajar. Salah satu media agar siswa berminat dalam belajar adalah media video animasi.

Video animasi memiliki fitur yang membedakannya dari media lainnya, seperti video yang menampilkan gambar yang dapat bergerak bersama dengan suara yang menyertainya². Video animasi adalah media yang dapat membantu siswa belajar. Melalui gambar bergerak yang disertai dengan suara naratif, dapat meningkatkan daya pikir, perasaan, dan motivasi siswa dan dapat menjelaskan pesan yang disampaikan untuk memungkinkan pencapaian tujuan pendidikan yang lebih baik dan dengan cara yang lebih efektif. Video animasi juga bisa meningkatkan minat siswa dalam belajar Bahasa Indonesia.

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan yang penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, “Kemampuan untuk menggunakan bahasa, yang mencakup membaca, berbicara, menulis, dan menyimak, disebut keterampilan berbahasa³, karena dengan penggunaan media dengan dukungan visual yang menarik menjadikan siswa berkonsentrasi pada materi pelajaran. Memahami minat siswa dalam belajar Bahasa Indonesia sangat penting, agar supaya mereka lebih terlibat dan merasa senang dalam proses belajar, sehingga mudah memahami materi pelajaran. Siswa yang kurang berminat untuk belajar dapat mengembalikan kemampuan mereka untuk belajar dengan efektif jika proses pembelajaran disesuaikan dengan pengalaman mereka atau apa yang mereka sukai⁴. Oleh karena itu, pendidik perlu membangkitkan minat siswa melalui media pengajaran yang menarik dan relevan, agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan berhasil. Siswa yang tertarik pada pelajaran biasanya menunjukkan minat yang besar dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran⁵. Mereka juga lebih cenderung untuk mengajukan pertanyaan dan mencari tahu lebih dalam tentang materi yang diajarkan. Keterlibatan siswa

² R Laily, “Karakteristik Media Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 4 (2016): 431-440.

³ A Hafid, *Pengembangan Konsep Bahasa Indonesia Berbasis Studi Kasus* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2023).

⁴ A Sudirman, S., & Haling, “Authentic Learning to Enhance the Learning Interest of Outlying Children,” in *Proceedings of the 2nd International Conference of Science and Technology in Elementary Education (ICSTEE 2023)*, 2023, 163–174.

⁵ J. Hattie, *Visible Learning for Teachers: Maximizing Impact on Learning*, 2017, https://www.routledge.com/Visible-Learning-for-Teachers-Maximizing-Impact-on-Learning/Hattie/p/book/9780415690157?srsltid=AfmBOopoYMjgnmepF0FKlqiTy7r3_h0uliVJHgcF0KnV5rgdWyDI048.

secara aktif sangat ditekankan saat kegiatan pembelajaran agar siswa secara langsung belajar sendiri untuk memperoleh informasi yang dipelajari⁶.

Berdasarkan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa animasi memiliki dampak pada minat belajar siswa. terdapat hubungan antara keinginan siswa untuk belajar dan penggunaan media animasi interaktif menunjukkan jika penggunaan teknologi meningkatkan minat belajar siswa Studi serupa membuktikan jika video animasi bisa memberikan peningkatan keinginan siswa untuk belajar karena mereka dapat memberi mereka wawasan yang luas tentang membangun pengetahuan mereka⁷.

Menurut temuan pra-penelitian yang dilakukan peneliti di SD Inpres 12/79 Biru II Kabupaten Bone pada 9-10 Agustus 2024 melalui wawancara dengan guru wali kelas VI, peneliti memperoleh informasi bahwa terdapat 53% dari 30 siswa kurang berminat belajar Bahasa Indonesia, hal ini ditandai dengan, (1) Munculnya perasaan tidak suka dan tidak bahagia pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia, (2) Siswa tidak memperhatikan materi pelajaran Bahasa Indonesia yang dibuktikan siswa bermain pada saat proses pembelajaran, (3) Tidak terlihat kebanggaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, (4) Siswa masih tidak terlibat secara aktif dalam pelajaran Bahasa Indonesia yang ditandai dengan tidak memberikan respon atau pertanyaan ketika diberi kesempatan.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis melakukan studi tentang " Pengaruh Penggunaan Video Animasi pada Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SD Inpres 12/79 Biru II Kabupaten Bone ".

METODE PENELITIAN

Studi ini adalah kuantitatif dan menggunakan data angka dan analisis statistik. Jenis penelitian adalah pre-eksperimen. Sebelum eksperimen menggunakan 1 kelas untuk *treatment*⁸. Dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel yaitu, variabel bebas dan variable terikat. Video animasi adalah variabel bebas dan variable terikat adalah minat belajar Bahasa Indonesia. Populasi adalah semua orang atau subjek yang sudah ada dan memenuhi persyaratan tertentu yang relevan dengan masalah peneliti. Penelitian ini mencakup semua 126 siswa di SD Inpres 12/79 Biru II, Kabupaten Bone. Untuk penelitian ini, sampel yang digunakan adalah seluruh 30 siswa dari kelas VI meliputi 19 laki-laki dan 11 perempuan, sampel ini diambil berdasarkan pada karakteristik siswa dan teori yang ada. Peneliti ini menggunakan teknik pengambilan sampel *non probability sampling* yaitu teknik yang cara pengambilan data atau contoh yang tidak memberikan kesempatan yang sama kepada semua

⁶ Annisa Maharani, "Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung" (Universitas Bandar Lampung, 2019).

⁷ F Irawan, T., Dahlan, T, & Fitriani, "Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar" (Universitas Pasundan, 2021).

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan Research & Development* (Bandung: Alfabeta, 2017).

orang. Untuk menentukan jumlah sampel, *purposive sampling* yang di mana sampel diambil berdasarkan kriteria tertentu.

KAJIAN TEORI

A. Video Animasi

Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lain yang berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan sehingga menciptakan kesan gerakan dan ada juga suara yang mendukung pergerakan gambar, seperti suara percakapan⁹. Video animasi memberikan tampilan yang sangat menarik saat belajar sehingga membuat siswa mudah mengingat pembelajaran. Pembelajaran yang efektif tidak hanya menggunakan kata-kata, tetapi perlu ada tindakan atau perlu ada sesuatu yang menarik perhatian siswa. Belajar dengan video animasi mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa saat belajar karena siswa melihat dan mendengarkan. Dengan adanya media video animasi, siswa dapat mendengarkan dan melihat langsung pembacaan teks dan gerakan animasi dalam bentuk gambar

B. Pengertian Minat Belajar

Minat secara bahasa adalah kemauan seseorang untuk belajar dan menemukan sesuatu, sedangkan menurut istilah minat adalah kemauan pada sesuatu¹. Menurut Minat belajar⁰ memiliki hubungan dengan kegiatan belajar siswa¹. Minat belajar ini tidak hanya sekedar keinginan, tetapi juga melibatkan perasaan suka, senang, dan ketertarikan terhadap suatu materi pelajaran. Apek yang mempengaruhi minat belajar siswa, yaitu: a. Perasaan, di dalam proses belajar perasaan siswa terhadap apa yang diajarkan guru merupakan unsur penting. Jika seorang siswa merasakan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran maka ia akan mempelajari dengan senang hati tanpa ada unsur paksaan. b. Perhatian, untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik dibutuhkan perhatian terhadap apa yang dipelajarinya. Apabila bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa maka akan timbul rasa kebosanan sehingga nantinya siswa tidak lagi suka belajar. c. Keterlibatan, dalam proses pembelajaran siswa yang berminat terhadap suatu pembelajaran akan melibatkan diri dan berpartisipasi aktif yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, misalnya rajin bertanya dan berpendapat. d. Ketertarikan (rasa tertarik), merupakan awal dari siswa menaruh minat, sehingga Ketika seseorang memiliki minat maka mereka tertarik terhadap sesuatu tersebut.¹

2

⁹ P Husni, "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa" (Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2021).

¹ & Fatmawati K Efendi, Rirfja, "Gerakan Literasi Sekolah: Pengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Primary Education Journal (Pej)* 2, no. 5 (2021): 10-21.

¹ Parnawi, "Peranan Pendidikan Dalam Pengembangan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 7 (2020): 45-56.

¹ M Irnawati, "Profil Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Pokok Bahasan Penyajian Data Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot" (Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, n.d.).

C. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pelajaran Bahasa Indonesia dapat membuat siswa memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan aturan yang berlaku baik secara lisan maupun tertulis, menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia, memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya secara tepat dan kreatif untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial¹. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra dan memperluas wawasan, etika, dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan bahasa, serta mengapresiasi dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual Indonesia. Selain itu, belajar bahasa Indonesia memiliki peran penting karena tidak hanya untuk menumbuhkan keterampilan komunikasi tetapi demi penguasaan ilmu¹.

4

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Analisis Statistik Deskriptif

Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi minat siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI di SD Inpres 12/79 Biru II di Kabupaten Bone dengan menggunakan analisis statistik deskriptif melalui penggunaan tes sebelum dan setelah ujian. Datanya ditunjukkan sebagai berikut:

1. Data *pre-test* minat belajar siswa

Pre-test, yang melibatkan 30 subjek penelitian, dilakukan pada hari Jumat, 22 November 2024. Data deskriptif pengelolaan data *pre-test* menggunakan *IBM SPSS Statistic Version 25* digunakan untuk mengumpulkan skor nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Hasil *pre-test* dan *post-test* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Deskripsi Skor Nilai *Pre- Test* dan *Post- Test*

Statistik Deskriptif	<i>Pre-test</i>	<i>Post- test</i>
Jumlah sampel (n)	30	30
Mean	59,70	84,50
Median	58,00	84,00
Minimum	36	75
Maximum	81	100
Std. Deviation	13,404	5,970

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 25*

¹ Ummul Khair, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra Di SD Dan MI Ar-Riayah," *Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (n.d.): 81.

¹ Rukayah. & Rosmalah Haffid, A., *Pendidikan Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar, Watampone: Cv Syhadah Creative Media*, 2021.

Nilai rata-rata (*mean*) dari data *pre-tes* sebelum perlakuan 59,70, dan nilai median, yang menunjukkan nilai terendah hingga tertinggi, adalah 58. Nilai terendah (*minimum*) yaitu 36. Nilai tertinggi (*maximum*) adalah 81. Simpangan baku, atau standar deviasi, minat belajar siswa adalah 13,404. Nilai Ini menunjukkan bahwa ketertarikan belajar siswa sebelum perlakuan berbeda karena data heterogen dan nilai sebenarnya jauh dari 0.

Nilai rata-rata (*mean*) untuk data setelah perlakuan adalah 84,50, dan nilai median, yang menunjukkan nilai terendah hingga tertinggi, adalah 84. Nilai terkecil adalah 75 dan tertinggi adalah 100. Simpangan baku (*standar deviasi*) minat belajar siswa adalah 5,970 yang artinya minat belajar siswa sesudah diberikan perlakuan bervariasi karena nilai sebenarnya menjauhi 0, data bersifat heterogen. Jika skor *pre-tes* dan *post-test* minat belajar siswa dikelompokkan kedalam lima kategori, maka diperoleh daftar distribusi frekuensi dan persentase pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Skor Nilai *Pre- Test* dan *Post- Test* Angket Siswa

Skor	Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
		Frekuensi	Persentas e	Frekuens i	Persentas e
81%-100%	Sangat Tinggi	3	10%	23	77%
61%-80%	Tinggi	11	37%	7	23%
41%-60%	Sedang	15	50%	0	0
21%-40%	Rendah	1	3%	0	0
0%-20%	Sangat Rendah	0	0	0	0
Jumlah		30	100%	30	100%

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Hasil *pre-test* siswa berada dalam kategori sedang, seperti yang ditunjukkan oleh minat belajar rata-rata (*mean*) siswa secara keseluruhan 59,70, dan hasil *post-test* mereka sangat baik. seperti yang ditunjukkan oleh tabel sebelumnya yang menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) 84,50.

2. Analisis Statistik Inferensial

Sebelum melakukan analisis statistik inferensial, normalitas, homogenitas, dan hipotesis diuji.

a. Uji normalitas

Data *Shapiro-Wilk* diuji untuk normalitas dengan menggunakan *IBM SPSS Statistik* Versi 25 untuk menentukan apakah data memiliki distribusi normal. Jika nilai probabilitas untuk hasil test akan berdistribusi normal jika nilainya lebih besar daripada nilai yang ditetapkan, yaitu 5% (0,05). Tabel berikut menunjukkan hasil normalitas *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Data *Pre- Test* dan *Post- Test*

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pre-test</i>	0,134	$0,134 > 0,05 = \text{Normal}$
<i>Post-test</i>	0,410	$0,410 > 0,05 = \text{Normal}$

Sumber: *IBM SPSS Statistik Version 25*

Hasil *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi di atas $\alpha = 0,05$ menurut data.

b. Uji homogenitas

Uji *Levene* digunakan saat menguji homogenitas data sampel. *Output* statistik *Levene* dianggap homogen karena nilainya lebih besar daripada batas 5% yang ditetapkan (0,05). Tabel berikut menunjukkan hasil uji homogenitas *pre-test* dan *post-test*:

Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas Data *Pre- Test* dan *Post- Test* Minat Belajar Siswa

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pre-test</i>	0,577	$0,577 > 0,05 = \text{Homogen}$
<i>Post-test</i>	0,630	$0,630 > 0,05 = \text{Homogen}$

Sumber: *IBM SPSS Statistik 25*

Berdasarkan data di atas, uji *pre-test* dan *post-test* homogenitas dianggap konsisten karena nilai probabilitasnya melebihi 0,05. Akibatnya, uji-t atau uji parametrik harus digunakan untuk mengetahui apakah kelompok yang diuji homogen kemudian dilakukan setelah hasilnya diterima.

c. Uji hipotesis

Untuk menentukan apakah video animasi mempengaruhi minat belajar siswa, uji Hipotesis telah dibuktikan. Uji Sampel Paired t-Test digunakan untuk menilai t_{hitung} dan t_{tabel} menggunakan statistik IBM SPSS *Version* 25. Jika nilai signifikan kurang dari hasil uji probabilitas (Sig kurang dari 0,05%) dapat dianggap memiliki perbedaan antara dua data berpasangan jika nilai probabilitas 5% atau 0,05%. Hasil uji sampel pasangan *pre-test* dan *post-test* ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji *Paired Sample 1-Test* Data *Pre-Test* dan *Post-Test*

Data	T	Df	Nilai Signifikan	Keterangan
<i>Pre-test</i> <i>Post-test</i>	10,752	29	0,000	0,000<0,05=Terdapat Perbedaan

Menurut uji sampel paired t, Tingkat alfa 5% (0,05) lebih besar daripada nilai signifikan 0,000. Selain itu, Nilai t_{tabel} sebesar 2,04523 lebih besar dari nilai t_{hitung} sebesar 10,752 jika $\alpha = 5\%$ dan $df = 29$, dan nilai t_{tabel} sebesar 2,04523 lebih kecil dari nilai t_{hitung} sebesar 10,752. Oleh karena itu, H_0 ditolak, dan H_1 diterima. Menurut temuan, penggunaan video animasi mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar Bahasa Indonesia.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan video animasi terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa.

A. Perbedaan Minat Belajar Bahasa Indonesia Sebelum dan Sesudah Penggunaan Video Animasi

Perbedaan minat siswa dalam belajar baik sebelum maupun sesudah penggunaan terlihat dari hasil analisis statistik deskriptif video animasi berada pada kategori sedang. Data *pre-test* yang dilakukan sebelum perlakuan penggunaan video animasi memiliki nilai rata-rata 59,70. Setelah perlakuan dengan video animasi, yang berada dalam kategori sangat tinggi, minat belajar siswa meningkat, dengan perolehan *mean* 84,50. Data *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat sebesar 24,80 persen sebelum dan sesudah perlakuan.

Penelitian ini akan menyelidiki bagaimana penggunaan video animasi berdampak pada keinginan siswa yang belajar bahasa Indonesia. Sampel yang diteliti terdiri atas tiga puluh siswa dari satu kelas, yaitu kelas VI, yang diberikan angket yang baik sebelum maupun setelah *treatment*, yaitu dengan memanfaatkan video animasi.

Studi ini menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar selama proses pembelajaran, sejalan dengan pendapat. Video animasi sebagai alat bantu guru saat mengajar, penggunaan video animasi dapat membuat siswa lebih tertarik dan membantu mereka memahami materi pelajaran¹. Selain itu, video animasi dapat meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan siswa sepanjang proses pembelajaran, yang mengindikasikan bahwa penggunaan video animasi memiliki pengaruh pada minat belajar siswa. Penggunaan media visual seperti video animasi atau permainan interaktif dapat meningkatkan minat siswa dalam pelajaran¹. Siswa akan menunjukkan minat yang lebih banyak terlibat dalam pelajaran, yang menunjukkan bahwa mereka memiliki dorongan yang lebih besar untuk belajar, yang pada gilirannya menghasilkan hasil belajar yang jauh lebih baik.

Seperti yang telah dikatakan sebelumnya, minat siswa dalam belajar bahasa Indonesia berbeda sebelum dan sesudah penggunaan video animasi. Data *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dalam belajar bahasa Indonesia ketika pada proses pembelajaran menggunakan video animasi.

B. Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa

Hasil analisis deskriptif dan inferensial dari data dapat dilihat. Secara deskriptif, minat siswa dalam bahasa Indonesia meningkat sebesar 24,80% baik sebelum maupun setelah penggunaan video animasi. Ini menunjukkan terdapat pengaruh minat siswa dalam belajar berdasarkan hasil *post-test* lebih tinggi daripada hasil *pre-test*.

¹ Budiyan Delila, K. M., "Pêngembangan Media Pembelajaran Video Animasi SD Kelas V," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5, no. 8 (2020): 1–11.

¹ A. Novianti, D., Putri, R., & Sari, "Karakteristik Minat Belajar Siswa SD Dalam Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 3, no. 15 (2020): 123–35.

Seperti yang telah dikatakan sebelumnya, minat siswa dalam belajar bahasa Indonesia berbeda sebelum dan sesudah penggunaan video animasi. Data *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dalam belajar bahasa Indonesia. Hasil Uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data yang dikumpulkan berdistribusi normal. Artinya, minat siswa dalam belajar baik sebelum maupun setelah ujian adalah layak diuji. Kemudian gunakan *statistik Levene* digunakan untuk menguji homogenitas sebelum dan setelah tes, dan temuan menunjukkan bahwa semua data sama. Uji *t-paired* digunakan untuk menguji hipotesis sampel, dan diperoleh $t_{\text{(hitung)}}$ sebesar 10,752. Selain itu, nilai dibandingkan dengan $t_{\text{(tabel)}}$ dengan perbedaan 5%, dan karena nilai $t_{\text{(hitung)}}$ lebih besar dari $t_{\text{(tabel)}}$, nilai $t_{\text{(tabel)}}$ sebesar 2,04523, menurut $df = 29$. H_0 ditolak dan H_1 diterima karena nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi ($0,000 < 0,05$). Jadi, bisa dibuktikan jika penggunaan video animasi mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar Bahasa Indonesia.

Penggunaan video animasi telah terbukti secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Animasi yang menarik dan interaktif mampu mengundang siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, video animasi tentang perubahan iklim dengan visual yang menarik mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan berdiskusi sehingga membuat siswa lebih memahami materi dibandingkan hanya membaca teks di buku. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Video animasi memiliki daya tarik audio dan visual yang menangkap perhatian siswa dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka. Elemen-elemen visual yang menarik, seperti warna-warni, gerakan, dan efek suara, membuat materi pelajaran menjadi lebih hidup dan relevan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, video animasi yang menampilkan proses terjadi perubahan iklim dengan dukungan visual yang menarik membuat siswa berkonsentrasi pada materi pelajaran dan mengurangi kemungkinan mereka merasa bosan.

Salah satu tantangan dalam pembelajaran adalah menjaga perhatian siswa agar tetap terfokus pada materi pelajaran. Video animasi dapat mengatasi masalah ini dengan menyajikan informasi secara visual yang menarik dan dinamis. Dengan menggunakan video

animasi, siswa cenderung lebih fokus dan antusias memperhatikan materi pelajaran dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, video animasi yang menampilkan gambar yang bergerak dan disertai suara membuat siswa lebih fokus pada pelafalan dan intonasi.

Video animasi dapat membuat pengalaman belajar yang positif dan menyenangkan, membuat siswa merasa lebih baik percaya diri dan bersemangat dalam belajar. Dengan menggunakan video animasi, pembelajaran Bahasa Indonesia tentang perubahan iklim dapat dilihat bahwa siswa tidak lagi merasa bosan, tetapi justru menjadi pengalaman yang bermakna dalam belajar. Pada video animasi yang menyajikan solusi-solusi kreatif untuk mengatasi perubahan iklim dapat menginspirasi siswa untuk ikut berkontribusi dalam menjaga lingkungan.

Studi ini menunjukkan bahwa minat siswa dalam belajar meningkat saat menonton video animasi Bahasa Indonesia, membuat mereka lebih tertarik untuk mempelajari sesuatu, seperti mengajukan pertanyaan jika mereka tidak memahami materi pelajaran. Siswa juga lebih fokus selama pembelajaran.

Dengan demikian, siswa menunjukkan minat mereka dalam belajar Bahasa Indonesia dipengaruhi oleh penggunaan video animasi. Penggunaan video animasi membuat siswa lebih tertarik untuk belajar karena menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak terkesan senggang bagi siswa. Jika hal ini akan menghasilkan pembelajaran jika terus berlangsung dalam jangka waktu yang lama menjadi lebih efektif karena video animasi ini merupakan media pembelajaran yang interaktif. Pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif akan lebih menarik bagi siswa. Siswa akan memiliki kesempatan untuk secara aktif mendengarkan dan memperhatikan guru melalui media yang digunakan selama pembelajaran¹. Penggunaan media yang efektif dapat mengurangi penggunaan waktu dan meringankan tanggung jawab guru untuk menyampaikan materi pelajaran.

¹ P Sulistiyowati, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Dan Perhatian Siswa," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 1 (2023).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penggunaan video animasi memegang peranan penting dalam membangkitkan minat belajar siswa. Hal ini terbukti bahwa video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Animasi yang terdapat dalam video dapat mengalihkan perhatian siswa yang pada awalnya kurang berminat menjadi berminat untuk belajar. Bangkitnya minat seorang siswa untuk belajar, dapat memudahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Delila, K. M., Budiyan. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi SD Kelas V." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5, no. 8 (2020): 1–11.
- Efendi, Rinja, & Fatmawati K. "Gerakan Literasi Sekolah: Pengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Primary Education Journal (Pej)* 2, no. 5 (2021): 10-21.
- Hafid, A., Rukayah. & Rosmalah. *Pendidikan Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. Watampone: Cv Syahadah Creative Media*, 2021.
- Hafid, A. *Pengembangan Konsep Bahasa Indonesia Berbasis Studi Kasus*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2023.
- Hattie, J. *Visible Learning for Teachers: Maximizing Impact on Learning*, 2017. https://www.routledge.com/Visible-Learning-for-Teachers-Maximizing-Impact-on-Learning/Hattie/p/book/9780415690157?srsId=AfmBOopoYMjgnmepF0FKlqiTy7r3_h0uliVJHgcF0KnnV5rgdWyDI048.
- Husni, P. "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa." Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2021.
- Irawan, T., Dahlan, T, & Fitrianiyah, F. "Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." Universitas Pasundan, 2021.
- Irnawati, M. "Profil Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Pokok Bahasan Penyajian Data Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot." Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, n.d.
- Khair, Ummul. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra Di SD Dan MI Ar-Riyah." *Jurnal*

- Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (n.d.): 81.
- Laily, R. “Karakteristik Media Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 4 (2016): 431-440.
- Maharani, Annisa. “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung.” Universitas Bandar Lampung, 2019.
- Novianti, D., Putri, R., & Sari, A. “Karakteristik Minat Belajar Siswa SD Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 3, no. 15 (2020): 123–35.
- Parnawi. “Peranan Pendidikan Dalam Pengembangan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 7 (2020): 45–56.
- Sudirman, Rahmawati, S. & Shabir, A. “Hubungan Self Efficacy Dengan Kemampuan Komunikasi Siswa Kelas v SDN 22 Jeppe’e Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone.” *Bestari: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 1, no. 4 (2023): 27.
- Sudirman, S., & Haling, A. “Authentic Learning to Enhance the Learning Interest of Outlying Children.” In *Proceedings of the 2nd International Conference of Science and Technology in Elementary Education (ICSTEE 2023)*, 163–174, 2023.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan Research & Development*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sulistiyowati, P. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Dan Perhatian Siswa.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 1 (2023).