



JURNAL BASICEDU

Volume 10 Nomor 3 Tahun 2026 Halaman 898 - 906

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Ni Putu Dian Tami^{1✉}, Ni Ketut Suarni², Basilius Redan Werang³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: dian.tami@student.undiksha.ac.id¹, niketut.suarni@undiksha.ac.id², werang267@undiksha.ac.id³

Abstrak

Rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V menjadi permasalahan utama di SD Gugus IX Kintamani, di mana sekitar 50% siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi ini dipengaruhi oleh metode konvensional dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. Jenis penelitian adalah kuantitatif dengan *desain quasi-experimental* bentuk *pretest-posttest control group design*. Populasi berjumlah 342 siswa dengan sampel 53 siswa yang ditentukan melalui random sampling, terdiri dari 29 siswa di kelas eksperimen dan 24 siswa di kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang telah dinyatakan valid dan reliabel. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial (uji-t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen yaitu 84,48, secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol 70,42. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak. Disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia. Implikasi penelitian ini menegaskan bahwa integrasi teknologi berupa video animasi merupakan strategi efektif untuk memvisualisasikan konsep abstrak, meningkatkan motivasi belajar, dan memperbaiki kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia

Abstract

The low learning outcomes of fifth-grade students in Bahasa Indonesia became a major issue in Cluster IX Kintamani elementary schools, where around 50% of students had not achieved the Minimum Learning Achievement Criteria (KKTP). This condition was influenced by conventional teaching methods and the limited use of innovative learning media. This study aimed to analyze the effect of animated video learning media on students' Bahasa Indonesia learning outcomes. The research used a quantitative approach with a quasi-experimental pretest-posttest control group design. The population consisted of 342 students, with a sample of 53 students selected through random sampling, including 29 students in the experimental group and 24 students in the control group. The instrument was a valid and reliable multiple-choice test. Data were analyzed using descriptive and inferential statistics. The findings showed that the experimental group obtained a higher average posttest score 84.48 than the control group 70.42. The hypothesis test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating H_0 was rejected. Therefore, animated video learning media had a positive and significant effect on improving students' Bahasa Indonesia learning outcomes. The animated videos also effectively visualize abstract concepts, increase learning motivation, and improve learning quality in elementary schools.

Keywords: Learning Media, Animated Video, Learning Outcomes, Indonesian Language

Copyright (c) 2026 Ni Putu Dian Tami, Ni Ketut Suarni, Basilius Redan Werang

✉ Corresponding author :

Email : dian.tami@student.undiksha.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.12060>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 10 No 3 Tahun 2026
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting dalam membentuk karakter serta mengembangkan potensi sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan tidak hanya berperan dalam meningkatkan kemampuan akademik peserta didik, tetapi juga membentuk sikap, keterampilan, kreativitas, serta kemampuan beradaptasi dengan perkembangan zaman (Sanga, L. D., & Wangdra, 2023). Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi menuju Revolusi Industri 5.0, dunia pendidikan dituntut mampu menghasilkan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kemampuan literasi, berpikir kritis, kreatif, komunikatif, kolaboratif, serta mampu memanfaatkan teknologi secara bijak dan humanis (Dito & Pujiastuti, 2021). Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran strategis dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan siap menghadapi tantangan kehidupan di abad ke-21.

Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah kemampuan literasi yang menjadi dasar bagi peserta didik dalam memahami informasi, mengembangkan pengetahuan, dan berkomunikasi secara efektif. Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting karena tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kemampuan berpikir, memahami informasi, serta mengekspresikan ide dan gagasan secara lisan maupun tulisan (Mahrus, 2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis peserta didik agar mampu berkomunikasi sesuai kaidah bahasa yang baik dan benar (Fatmawaty, 2023). Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga berperan dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan literasi yang menjadi keterampilan utama dalam pembelajaran abad ke-21 (Andriyani et al., 2025). Namun demikian, kemampuan literasi siswa Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022, kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara OECD (OECD, 2023). Rendahnya kemampuan literasi tersebut terlihat dari kurang optimalnya kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan, menganalisis informasi, serta mengungkapkan ide secara lisan maupun tulisan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar belum sepenuhnya mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia adalah masih dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Dalam proses pembelajaran, guru cenderung menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran sehingga siswa lebih banyak berperan sebagai pendengar pasif (Aulia et al., 2025). Pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa mudah merasa bosan, kurang termotivasi, dan kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif juga menjadi faktor penghambat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Padahal, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang besar bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini (Paramartha et al., 2022). Integrasi teknologi dalam pembelajaran juga sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa, penguatan literasi, kreativitas, serta pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum optimal. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara perkembangan teori multimedia dan praktik pembelajaran di sekolah dasar. Kesenjangan tersebut juga ditemukan di SD Gugus IX Kintamani. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V dan analisis hasil belajar siswa, diketahui bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa masih tergolong rendah. Dari total 342 siswa kelas V, sekitar 50% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kurang antusias dan kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagian besar siswa

terlihat pasif, kurang fokus, bahkan mengantuk ketika guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah. Guru juga mengakui masih mengalami kesulitan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital serta kurang optimalnya fasilitas pendukung menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi. Permasalahan tersebut perlu segera diatasi melalui penerapan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media video animasi. Video animasi merupakan media pembelajaran audiovisual yang menggabungkan unsur gambar, teks, suara, warna, dan gerakan sehingga mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Penggunaan video animasi memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan sehingga dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan mendalam.

Penggunaan media video animasi sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas V yang berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami materi melalui bantuan media visual dan audio yang mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih nyata dan kontekstual (Purnama & Suryandar, 2021). Selain itu, teori multimedia juga menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi unsur visual dan audio sehingga mampu meningkatkan perhatian, pemahaman, dan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media video animasi memiliki landasan teoritis yang kuat dalam mendukung peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian Sari dan Yatri (2023) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, kemampuan memahami materi, keterampilan menyimak, serta kemampuan komunikasi siswa (Aryanata et al., 2020; Geni et al., 2020). Selain itu, Batubara et al (2023) menyatakan bahwa media video animasi dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada mata pelajaran IPA, matematika, dan pembelajaran tematik, sedangkan penelitian terkait penggunaan video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian sebelumnya umumnya lebih menekankan pada pengembangan media atau peningkatan motivasi belajar, sedangkan penelitian yang mengkaji pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia berdasarkan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar masih belum banyak dilakukan. Penelitian sebelumnya juga belum banyak mengaitkan implementasi media video animasi dengan kebutuhan pembelajaran digital pada Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan pada penerapan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar pada materi “Cinta Indonesia” di SD Gugus IX Kintamani melalui pendekatan eksperimen semu (*quasi experiment*). Penelitian ini difokuskan pada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan operasional konkret siswa sekolah dasar serta relevansinya terhadap pembelajaran digital abad ke-21. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi secara teoretis maupun praktis dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai efektivitas media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dalam menciptakan

pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat mendukung penguatan literasi siswa melalui pembelajaran digital yang lebih bermakna, menyenangkan, dan efektif.

METODE

Metode penelitian pada artikel ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*). Pemilihan desain eksperimen semu dilakukan karena peneliti tidak dapat mengontrol seluruh variabel luar yang memengaruhi proses penelitian, namun tetap memungkinkan untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap hasil belajar siswa. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Pretest-Posttest Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan kelompok kontrol dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional. Sebelum dan sesudah perlakuan, kedua kelompok diberikan pretest dan posttest untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	Y1	X	O1
Kontrol	Y2	-	O2

Sumber: Harefa, (2020)

Penelitian ini dilaksanakan di SD Gugus IX Kintamani yang meliputi SD N 1 Songan, SD N 2 Songan, SD N 3 Songan, SD N 4 Songan, SD N 5 Songan, SD N 6 Songan, SD N 7 Songan, SD N 8 Songan, dan SD N 9 Songan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas V SD Gugus IX Kintamani sebanyak 342 siswa yang tersebar dalam 13 kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan random sampling dengan unit randomisasi berupa kelas, bukan individu siswa, karena penelitian dilakukan pada kelas yang telah terbentuk sebelumnya. Proses randomisasi dilakukan melalui dua tahap pengundian. Tahap pertama dilakukan untuk menentukan dua kelas yang dijadikan sampel penelitian dari seluruh kelas V yang ada di SD Gugus IX Kintamani. Tahap kedua dilakukan untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol secara acak guna meminimalkan bias penelitian. Berdasarkan hasil pengundian, diperoleh kelas VA SD N 5 Songan sebanyak 29 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas VA SD N 9 Songan sebanyak 24 siswa sebagai kelompok kontrol.

Untuk mengurangi pengaruh variabel luar yang dapat memengaruhi hasil penelitian, peneliti melakukan beberapa bentuk pengendalian, yaitu: (1) materi pembelajaran yang diberikan pada kedua kelompok dibuat sama, yaitu materi Bab 6 “Cinta Indonesia”; (2) alokasi waktu pembelajaran pada kedua kelompok disamakan sebanyak lima kali pertemuan; (3) perangkat pembelajaran seperti tujuan, indikator, dan evaluasi disusun dengan mengacu pada capaian pembelajaran yang sama; serta (4) kemampuan awal siswa dikontrol melalui pemberian pretest sebelum perlakuan diberikan. Dengan demikian, perbedaan hasil belajar yang muncul setelah perlakuan diharapkan lebih dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran video animasi.

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan kepala sekolah serta guru kelas V untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Selain itu, peneliti menyiapkan media pembelajaran video animasi, menyusun perangkat pembelajaran, menyusun instrumen penelitian berupa pretest dan posttest, serta mengonsultasikan instrumen kepada dosen pembimbing dan guru kelas. Pada tahap pelaksanaan, kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media video animasi, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Proses pembelajaran dilaksanakan sebanyak lima pertemuan dengan materi Bahasa Indonesia yang meliputi penggunaan huruf kapital, kalimat perintah, menulis angka dan bilangan, membaca memindai, dan teks pengumuman. Setelah

perlakuan selesai diberikan, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah pembelajaran berlangsung. Pada tahap akhir, data hasil penelitian dianalisis untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes. Instrumen yang digunakan berupa tes objektif pilihan ganda yang diberikan pada saat *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Tes disusun berdasarkan indikator pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V yang mencakup kemampuan memahami penggunaan huruf kapital, kalimat perintah, membaca memindai, penulisan angka dan bilangan, serta teks pengumuman. Instrumen tes terdiri atas 30 butir soal pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban. Penyusunan soal mengacu pada ranah kognitif Taksonomi Bloom revisi yang meliputi kemampuan memahami (C2), mengaplikasikan (C3), dan menganalisis (C4).

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas isi dilakukan melalui expert judgment oleh dosen pembimbing dan guru kelas V untuk menilai kesesuaian soal dengan indikator pembelajaran dan tujuan penelitian. Selanjutnya, instrumen diuji cobakan kepada siswa di luar sampel penelitian untuk mengetahui validitas empiris, tingkat kesukaran, daya pembeda, dan reliabilitas soal. Validitas empiris dianalisis menggunakan korelasi *Product Moment*, sedangkan reliabilitas instrumen dihitung menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Berdasarkan hasil uji reliabilitas, instrumen dinyatakan reliabel dengan koefisien reliabilitas berada pada kategori tinggi sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian. Selain itu, hasil analisis tingkat kesukaran menunjukkan bahwa soal berada pada kategori mudah, sedang, dan sukar secara proporsional sehingga mampu mengukur kemampuan siswa secara lebih objektif.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol melalui nilai rata-rata, median, modus, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene untuk mengetahui kesamaan varians kedua kelompok. Hasil uji menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik.

Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Independent Samples T-Test* untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. Selain menguji signifikansi statistik, penelitian ini juga menghitung ukuran pengaruh (*effect size*) menggunakan rumus Cohen's *d* untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa. Interpretasi *effect size* dilakukan berdasarkan kategori kecil, sedang, dan besar sehingga hasil penelitian tidak hanya menunjukkan adanya pengaruh secara statistik, tetapi juga memperlihatkan tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Selain itu, hasil perhitungan *gain score* menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen berada pada kategori lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data penelitian terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Dengan terpenuhinya syarat uji prasyarat analisis tersebut, maka pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji *independent samples t-test*. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar.

Peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen terjadi karena media video animasi mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih konkret, menarik, dan interaktif melalui kombinasi unsur visual, audio, teks, warna, dan gerak. Penyajian materi secara audiovisual membantu siswa memahami konsep-konsep kebahasaan yang sebelumnya dianggap abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Kondisi tersebut terlihat selama proses pembelajaran dimana siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan perhatian, antusiasme, dan partisipasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini siswa lebih mudah memahami materi apabila disajikan dalam bentuk konkret dan visual dibandingkan penjelasan abstrak semata. Media video animasi membantu siswa menghubungkan konsep kebahasaan dengan pengalaman nyata melalui ilustrasi, contoh kontekstual, dan simulasi visual sehingga siswa lebih mudah memahami penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui kombinasi kata, gambar, audio, dan animasi dibandingkan hanya menggunakan teks atau penjelasan verbal saja.

Secara pedagogis, penggunaan video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Media video animasi memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar multisensori melalui keterpaduan visual, audio, dan gerakan yang mampu merangsang perhatian serta meningkatkan retensi memori siswa. Temuan ini sejalan dengan teori *dual coding* dari Allan Paivio yang menjelaskan bahwa informasi yang disampaikan melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan akan lebih mudah dipahami dan diingat siswa dibandingkan penyampaian satu jalur informasi saja. Selain itu, teori konstruktivistik Lev Vygotsky juga menekankan pentingnya media pembelajaran dan interaksi belajar dalam membantu perkembangan kognitif siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Hasil penelitian ini memperkuat berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian Sari dan Yatri (2023) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis Canva mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Penelitian Situmorang et al (2024) juga menunjukkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa setelah penggunaan media video animasi dengan nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan pretest. Selanjutnya, penelitian Aulia et al (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbentuk video animasi efektif meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Lia et al (2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis Animaker mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar karena materi disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian Haq et al (2024) turut menunjukkan bahwa video animasi SIDARAH efektif meningkatkan penguasaan konsep siswa kelas V sekolah dasar melalui visualisasi materi yang lebih konkret dan interaktif. Selain itu, penelitian Rosyada dan Ansori (2024)

menemukan bahwa penggunaan video animasi berbasis Canva mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan sebelum penggunaan media pembelajaran digital.

Efektivitas media video animasi juga ditemukan pada berbagai mata pelajaran lain di sekolah dasar. Penelitian Astuti et al (2024) menunjukkan bahwa media video animasi mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar secara signifikan. Penelitian Arisandi dan Sukmana (2024) juga menemukan bahwa media video animasi IPAS memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian Iskandar et al (2023) turut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar melalui pembelajaran yang lebih inovatif dan partisipatif.

Selain meningkatkan hasil belajar kognitif, media video animasi juga terbukti mampu meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Penelitian Pagarra et al (2023) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa sekolah dasar karena siswa lebih mudah memahami struktur cerita dan penggunaan bahasa melalui visualisasi animasi. Penelitian Azzizah et al (2024) juga menunjukkan bahwa video animasi efektif meningkatkan kemampuan menyimak siswa dalam pembelajaran bahasa karena siswa lebih fokus memperhatikan informasi yang disampaikan melalui media audiovisual.

Penelitian Safitri et al (2023) turut membuktikan bahwa media video animasi efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa karena mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan interaktif. Penelitian Sari et al (2024) juga menunjukkan bahwa media video animasi memperoleh kategori sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, penelitian Kotimah (2024) melalui studi literatur menunjukkan bahwa media video animasi berbasis Powtoon memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi dalam pembelajaran sekolah dasar.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih fokus, aktif bertanya, dan antusias mengikuti kegiatan belajar dibandingkan kelompok kontrol. Kondisi tersebut terjadi karena media video animasi mampu menciptakan suasana belajar yang tidak monoton dan lebih sesuai dengan karakteristik generasi digital masa kini. Temuan ini sejalan dengan pendapat Ruswan et al (2024) yang menyatakan bahwa video animasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan komunikasi pembelajaran yang lebih efektif. Selain itu, Fayzah et al (2025) menjelaskan bahwa video animasi mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif dan efektif.

Dari sisi teoritis, penelitian ini memperkuat teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa integrasi unsur visual, audio, teks, dan animasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas proses kognitif siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga memperluas kajian mengenai implementasi media pembelajaran digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi kebahasaan yang selama ini masih banyak diajarkan melalui metode konvensional. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media video animasi tidak hanya efektif meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga membantu siswa memahami penerapan konsep bahasa secara kontekstual dan bermakna.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah sampel penelitian relatif terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, durasi perlakuan hanya dilakukan selama lima kali pertemuan sehingga belum mampu mengukur pengaruh jangka panjang penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa. Ketiga, keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah seperti perangkat pembelajaran dan kualitas jaringan internet turut memengaruhi optimalisasi penggunaan media video animasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan

menggunakan jumlah sampel yang lebih besar, waktu perlakuan yang lebih panjang, serta mengembangkan media video animasi yang lebih interaktif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. Penerapan media ini terbukti efektif meningkatkan rata-rata nilai siswa secara lebih optimal dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Secara teoretis, temuan ini memperkuat konsep pembelajaran multimedia dan teori perkembangan kognitif Piaget, di mana visualisasi materi yang abstrak menjadi konkret sangat mendukung pemahaman siswa pada tahap operasional konkret. Secara praktis, video animasi terbukti mampu meningkatkan motivasi, fokus, dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta membantu guru menyampaikan materi kebahasaan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Implikasi dari penelitian ini menyarankan agar guru lebih memanfaatkan teknologi digital sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran bahasa. Bagi peneliti selanjutnya, hasil ini dapat dijadikan dasar untuk pengembangan media serupa pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda demi peningkatan kualitas pendidikan yang berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, C., Rahmawati, D., & Herdiana, S. (2025). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Esensi Pendidikan Inspiratif*, 7(1), 434–445. <https://journalpedia.com/1/index.php/epi/index>.
- Aulia, D., Astuti, Y. P., & Wahdian, A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital (Video Animasi) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(4), 4218–4226. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v8i4.7653>.
- Auliae, F., Ardyansyah, F., Azzahra, F., Revanisyah, M., Sinaga, S., Lubis, S. R., & Lubis, F. (2025). Study Tentang Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI di SDN 060868. *MESIR: Journal of Management Education Social Sciences Information and Religion*, 2(1), 123–128. <https://rayyanjournal.com/index.php/MESIR/article/view/5592/pdf>.
- Batubara, I. H., Wandini, R. R., & Pohan, N. A. (2023). Gaya Belajar Siswa SD / MI Kelas Tinggi. *Innovative: Journal Of Social Science Research Volume*, 3(3), 7061–7067. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2348%0A>
- Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan : Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*, 4(2), 59–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/juses.v4i2p59-65> Dampak
- Fatmawaty. (2023). Implementasi Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran. *Jambura Journal of Educational Management*, 4(1), 35–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.37411/jjem.v4i1.2188>
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 1–16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
- Mahrus, M. (2021). Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran dalam Sistem Pendidikan Nasional. *JIEMAN: Journal of Islamic Educational Management*, 3(1), 41–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.35719/jieman.v3i1.59>.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Result The State of Learning and Equity in Education Volume I*. Paris: OECD Publishing.
- Paramartha, W. E., Suranata, K., & Dharsana, I. K. (2022). *Panduan Praktis Penggunaan Media dalam Bimbingan Konseling*. Nilacakra.

- 906 *Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar – Ni Putu Dian Tami, Ni Ketut Suarni, Basilius Redan Werang*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.12060>
- Purnama, M. C., & Suryandar, K. C. (2021). Analisis Minat Belajar dan Gaya Belajar Selama Pandemi Covid-19 Siswa Kelas V SDN 3 Cikembulan Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2020/2021. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2), 662–677.
- Rosyada, H. A., & Ansori, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Pakintelan 02. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4750–4762.
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)*, 5, 84–90.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>.
- Situmorang, E. Y., Tobing, L. L., Sihombing, R., Tambunan, A. M., & Panggabean, E. C. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas III SD Negeri 178314 Siborongborong Tahun 2024. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(3), 3356–3365. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Suyuti, S., Wahyuningrum, P. M. E., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, N. G. A. L. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2908>