

PENGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM MEMOTIVASI MURID BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS IV DI SD NO.1 SELAT ABIANSEMAL BADUNG

I Gede Parnata¹, I Made Wiguna Yasa², I Made Sukariawan³

igedeparnata019@gmail.com¹, wigunayasa16@gmail.com², sukariawan@uhnsugriwa.ac.id³

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh motivasi dan keaktifan murid kelas IV SD No.1 Selat Abiansemal Badung yang rendah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga dibutuhkan media yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan bentuk pembelajaran berbasis video animasi untuk memotivasi belajar, mengidentifikasi kendala serta upaya penggunaannya, dan mengkaji implikasi penerapannya. Metode yang digunakan penelitian adalah deskriptif kualitatif dengan, pendekatan kualitatif, teknik pengumpulan data dengan melakukan observasi, wawancara, studi kepustakaan, dan dokumentasi. Analisis data melalui reduksi, penyajian, dan verifikasi data. Temuan utama menunjukkan bahwa pemanfaatan media video animasi secara interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif murid secara signifikan. Murid menjadi lebih antusias, fokus, dan aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta mengemukakan pendapat. Penggunaan media video animasi juga mempermudah pemahaman materi, meningkatkan minat, keterampilan pemecahan masalah, serta partisipasi murid. Kesimpulannya, pembelajaran berbasis video animasi efektif mendorong motivasi belajar bahasa Indonesia pada murid kelas IV. Implikasinya guru dapat mengembangkan media animasi untuk memperkaya strategi pembelajaran yang lebih menarik, memfasilitasi pemahaman, dan meningkatkan partisipasi aktif murid di sekolah dasar.

Kata kunci: Video Animasi, Motivasi Belajar, Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

This study is motivated by the low learning motivation and classroom participation of fourth-grade students at SD No. 1 Selat Abiansemal Badung in Indonesian language learning, indicating the need for more engaging and interactive instructional media suited to elementary learners. The study aims to describe the implementation of animated video-based learning to enhance learning motivation, identify constraints and improvement efforts, and examine its implications. A descriptive qualitative research design was employed using a qualitative approach. Data were collected through classroom observations, interviews, documentation, and literature study, and analyzed through data reduction, data display, and verification. The findings reveal that the interactive use of animated video media significantly increases students' learning motivation and active participation. Students showed greater enthusiasm, focus, and involvement in answering questions, participating in discussions, and expressing ideas. In addition, animated video media facilitated students' understanding of learning materials, increased interest and enthusiasm, enhanced problem-solving skills, and encouraged active classroom participation. The study concludes that animated video-based learning is effective in motivating fourth-grade students to learn Indonesian. Its implication suggests that teachers are encouraged to adopt and develop animated video media as an alternative instructional strategy to create engaging learning environments and improve motivation and participation in elementary school Indonesian language learning

Keywords: Animated Video, Learning Motivation, Indonesian.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong perkembangan aktif murid. pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membangun kemampuan literasi, komunikasi, dan berfikir kritis murid. Pada jenjang ini Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai alat

komunikasi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan sosial murid. Sebagai dikutip dalam Isroyati et al., (2022) pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk menumbuhkan kebiasaan komunikasi murid, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan melalui penggunaan bahasa yang tepat dan efektif. Peserta didik diinginkan bisa memenuhi standar kompetensi yang mencakup dimensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap, sekaligus mengembangkan minat. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dirancang secara bermakna dan mampu mendorong keterlibatan aktif murid agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Namun, praktik pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan yang sering muncul adalah rendahnya motivasi belajar murid, khususnya pada kelas IV. Murid cenderung pasif, kurang antusias, dan belum menunjukkan keterlibatan yang optimal dalam proses rendahnya pemahaman materi dan capaian hasil belajar. Rendahnya motivasi belajar tersebut tidak terlepas dari penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Pembelajaran yang monoton menyebabkan murid cepat merasa bosan dan sulit memusatkan perhatian, terutama pada materi Bahasa Indonesia yang menuntut keterampilan membaca dan menulis dan menulis (Habiburrahman, 2006). Menurut Sardirman, (2014) motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan belajar murid karena berfungsi sebagai penggerak internal dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang untuk menghadirkan inovasi dalam pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran yang mengombinasikan unsur visual dan audio yang dinilai mampu menarik perhatian murid serta membantu pemahaman materi. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah media video animasi. Arsyad, (2016) menyatakan manfaat utama dari media video animasi dalam pembelajaran adalah (1) membagikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dalam membaca, berpikir, berdiskusi, dan praktik, (2) menggambarkan suatu proses secara akurat dan bisa diulang sesuai kebutuhan, (3) untuk menumbuhkan semangat belajar murid, serta (4) bisa diaplikasikan untuk pembelajaran dalam kelompok besar, kecil, maupun individu. Menurut Nailiah & Saputra, (2022) media video animasi dengan grafis bergerak menghadirkan materi melalui kombinasi visual, gerakan, tulisan, dan suara yang berpotensi memudahkan peserta didik dalam menyerap pengetahuan dengan cara yang lebih *accessible* dan menyenangkan.

Media video animasi mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami oleh murid. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif murid dalam pembelajaran (Barak, M., 2011). Meskipun demikian, pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih belum optimal. Media ini sering kali diposisikan sebagai hiburan semata, bukan sebagai media pembelajaran yang dirancang secara terencana dan terintegrasi dengan tujuan pembelajaran. Selain itu guru masih menghadapi kendala dalam pemilihan, penggunaan, serta pengelolaan media video animasi agar sesuai dengan karakteristik murid dan materi pembelajaran.

Di SD No. 1 Selat Abiansemal Badung khususnya kelas IV, hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa motivasi belajar Bahasa Indonesia murid masih relatif rendah, yang ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif, minimnya keberanian mengemukakan pendapat, serta rendahnya antusiasme selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan perlunya upaya inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dirumuskan untuk menjawab beberapa permasalahan, yaitu (1) Bagaimana bentuk pembelajaran berbasis video animasi dalam memotivasi belajar murid pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD No.1

Selat Abiansemal Badung? (2) Apa saja kendala dan upaya guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dalam memotivasi murid belajar Bahasa Indonesia kelas IV SD No.1 Selat Abiansemal Badung? (3) Bagaimana implikasi penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dalam memotivasi murid belajar Bahasa Indonesia kelas IV SD No.1 Selat Abiansemal Badung?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara spesifik penerapan pembelajaran berbasis video animasi dalam memotivasi murid belajar Bahasa Indonesia kelas IV. Menganalisis kendala dan upaya guru dalam penggunaan media video animasi, serta mengkaji implikasi pedagogis dari penerapan media video animasi tersebut dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini difokuskan pada penerapan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar. Secara khusus, penelitian ini mengkaji bagaimana penerapan media video animasi dalam pembelajaran, kendala yang dihadapi guru, serta implikasinya terhadap motivasi dan partisipasi belajar murid. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dan praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih inovatif, kontekstual, dan berorientasi dalam memotivasi belajar murid di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengeksplorasi serta menjelaskan fenomena atau realitas sosial yang terjadi. Dalam penelitian ini dilangsungkan dengan melibatkan pengamatan langsung di kelas yang menerapkan media video animasi dalam pembelajaran. Dalam penelitian juga melibatkan wawancara dengan guru, murid, dan pihak terkait lainnya. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan sifat deskriptif. Sugiyono, (2022) menjelaskan bahwasannya penelitian kualitatif deskriptif berpijak pada paradigma postpositivisme dan dilaksanakan pada kondisi objek yang bersifat ilmiah, dengan peneliti berperan sebagai instrument utama dalam proses pengumpulan data. Fokus penelitian ini menitikberatkan pada proses dan makna yang terkandung dalam fenomena yang dikaji, dengan data yang disajikan dalam bentuk uraian deskriptif.

Lokasi penelitian yang dilakukan terletak di SD No.1 Selat Abiansemal Badung. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah hasil wawancara dengan kepala sekolah SD No.1 Selat, guru wali kelas IV SD No.1 Selat, dan murid kelas IV SD No.1 Selat Abiansemal Badung. Pengumpulan data sekunder diperoleh melalui dokumentasi serta referensi pustaka yang relevan dengan topik yang dikaji. Subjek penelitian menurut (Moleong, L., 2010) mendeskripsikan subjek penelitian sebagai informan yang membagikan keterangan mengenai kondisi dan situasi di lokasi penelitian. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan, serta murid kelas IV SD No.1 Selat sebagai pihak-pihak yang berperan dalam penyediaan data penelitian. Obejek penelitian adalah pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis media video animasi.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung aktivitas pembelajaran untuk mengamati secara langsung aktivitas pembelajaran, interaksi guru dan murid, serta respon murid selama penggunaan media video animasi dalam pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru dan beberapa murid untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, persepsi, dan tanggapan terhadap penggunaan media video animasi. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa perangkat pembelajaran foto kegiatab serta catatan terkait proses pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif melalui tahapan (1) Reduksi data dilakukan dengan memilah data yang relevan dengan fokus penelitian, (2)

Penyajian data dilakukan dalam bentuk deskriptif naratif, (3) Penarikan kesimpulan dilakukan untuk memperoleh gambaran utuh mengenai penerapan pembelajaran berbasis video animasi serta implikasi terhadap motivasi belajar murid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Bentuk Implementasi Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Memotivasi Murid Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV di SD NO.1 Selat Abiansemal Badung

Implementasi pembelajaran berbasis video animasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV di SD No.1 Selat dilaksanakan sebagai upaya menciptakan proses pembelajaran yang edukatif, interaktif, dan berorientasi pada peningkatan motivasi belajar murid. Guru perlu merancang implementasi pembelajaran secara sistematis, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan aktifitas belajar mengajar, hingga evaluasi hasil belajar, sehingga berdampak positif terhadap pencapaian prestasi murid. Berikut ini paparan uraian masing-masing tahapan implementasi pembelajaran berbasis video animasi dalam memotivasi murid belajar Bahasa Indonesia di SD No.1 Selat yaitu:

1. Tahap Perencanaan

Pembelajaran yang efektif selalu diawali dengan perencanaan yang disusun secara cermat dan sistematis. Dalam penerapan media video animasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia perencanaan berfungsi sebagai landasar awal untuk mewujudkan pembelajaran yang terarah dan optimal. Tahap ini mencakup serangkaian langkah terstruktur yang dirancang agar aktivitas pembelajaran berlangsung secara efisien dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. pada tahap perencanaan guru melakukan penyusunan modul ajar Bahasa Indonesia yang mengintegrasikan media video animasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk mneumbuhkan semangat belajar murid, tetapi juga memiliki kontribusi krusial dalam peningkatan capaian belajar. Perancangan modul ajar dilangsungkan guru sebagai pedoman utama dalam melaksanakan pembelajaran agar berjalan secara sistematis dan fokus pada tujuan pembelajaran. Modul ajar yang diaplikasikan dalam pembelajaran isi tersusun atas tiga bagian utama yakni:

a. Informasi Umum

Informasi umum adalah bagian awal dalam suatu modul ajar yang diawali dengan komponen informasi yang berfungsi sebagai fondasi administrative dan pedagogis pembelajaran. Pada bagian ini memuat indentitas modul, kompetensi awal, profil Pancasila, sarana dan prasarana pendukung, karakteristik sasaran murid, model pembelajaran, media dan metode pembelajaran, serta strategi pembelajaran yang mengombinasikan pendekatan langsung, interaktif, dan mandiri. Penyusunan modul ajar ini bertujuan untuk memastikan kesiapan pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang terarah, suportif dan efektif dalam mendukung pembentukan karakter, kedisiplinan, dan kemandirian murid.

b. Komponen Inti

Komponen inti dalam modul adalah pusat dari keseluruhan modul ajar sebab memuat elemen-elemen utama yang secara langsung mengarahkan jalannya aktivitas belajar mengajar. Komponen inti yang disusun dalam modul ajar ini mencakup beberapa aspek pokok yakni, tujuan pembelajaran, pemahaman bermakna, pertanyaan pematik, kegiatan pembelajaran, asesmen, pengayaan, dan remedial.

c. Lampiran

Lampiran adalah bagian teraktir dalam modul yang memuat beberapa hal seperti, (1) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dirancang sebagai perangkat pendukung pembelajaran yang bisa direproduksi sesuai kebutuhan dan didistribusikan kepada seluruh murid, (2) Glosarium yang berfungsi sebagai daftar terminology khusus yang disusun secara alfabetis dan dilengkapi dengan penjelasan makna atau definisi setiap istilah, (3) Daftar

Pustaka memuat seluruh rujukan yang dijadikan landasan dalam penyusunan modul ajar.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap implementasi pembelajaran dilaksanakan dengan mengacu sepenuhnya pada modul ajar yang telah disusun pada tahap perencanaan. Adapun tahapan-tahapan pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Pembukaan

Pembukaan adalah tahap awal yang berfungsi membangun iklim belajar yang mendukung serta mendorong keterlibatan aktif murid dalam mengembangkan potensi dirinya. Pada tahap ini guru mengawali pembelajaran dengan menyampaikan salam dan doa sekaligus menciptakan suasana kelas yang kondusif dan tertib, selanjutnya guru memberikan pertanyaan pematik yang relevan dengan topik pembelajaran untuk membangkitkan minat dan rasa ingin tahu murid, guru kemudian mengemukakan tujuan dari pembelajaran. Sepanjang pembelajaran guru sebagai fasilitator dan pengarah yang aktif, khususnya sebelum dan sesudah penayangan video animasi. Selama pembelajaran berlangsung adalah rendahnya antusiasme sebagaimana murid dalam mengikuti aktivitas belajar.

b. Kegiatan Inti

Melalui tahapan ini guru memiliki kesempatan untuk menyampaikan informasi atau menjelaskan isi dari materi yang ingin disampaikan. Dalam pelaksanaannya, guru mengintegrasikan beragam strategi pembelajaran, seperti strategi ekspositori, inkuiri, dan interaktif. Aktivitas tersebut meliputi pengenalan permasalahan, pengorganisasian murid pendampingan proses penyelidikan, pengembangan serta penyajian hasil, hingga tahap analisis dan evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilangsungkan murid. Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai strategi yang diterapkan guru dalam penggunaan media video animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia dijelaskan pada bagian berikutnya.

1. Strategi Pembelajaran Ekspositori

Strategi ekspositori dipahami sebagai pendekatan yang menempatkan guru sebagai pusat aktivitas belajar dengan fokus utama pada penyampaian materi secara langsung. Strategi ini diwujudkan melalui tayangan visual yang selaras dengan pokok bahasan Bahasa Indonesia yang sedang dipelajari. Melalui pendekatan ini, murid memperoleh kejelasan konsep yang lebih baik sebab video animasi berfungsi sebagai stimulus visual yang bisa menarik perhatian dan mempermudah proses pemaknaan materi. Penerapan media video animasi yang dipadukan dengan strategi ekspositori bisa mendorong keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran.

2. Strategi Pembelajaran Inkuiri

Strategi inkuiri berorientasi pada keterlibatan langsung murid dalam menemukan pengetahuan secara mandiri. Strategi ini dirancang untuk menumbuhkan inisiatif personal, kemandirian belajar, serta pengembangan potensi berpikir murid. Pada strategi ini guru tidak sekedar menyampaikan materi, melainkan berperan sebagai fasilitator yang membimbing murid untuk menelusuri informasi, mengajukan pertanyaan, serta merumuskan kesimpulan berlandaskan hasil pemikiran mereka sendiri.

3. Strategi Pembelajaran Interaktif

Strategi pembelajaran interaktif menekankan aktivitas dialogis melalui diskusi dan pertukaran gagasan, sehingga murid memperoleh ruang untuk menanggapi ide, pengalaman, sudut pandang, serta pengetahuanyang disampaikan oleh guru maupun teman sekelompoknya. Melalui strategi ini, murid didorong untuk mengeksplorasi berbagai alternatif pemikiran dan mengembangkan cara berpikir yang lebih relatif. Pendekatan ini menjadikan murid tidak lagi berada pada posisi pasif sebagai penerima informasi, melainkan

terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui aktivitas berdiskusi, menyampaikan opini, serta membagikan respon terhadap materi yang disajikan.

c. Kegiatan Penutup

Tahapan terakhir dalam pelaksanaan pembelajaran adalah menutup pelajaran. Setelah video selesai ditayangkan, guru membagi murid ke dalam beberapa kelompok kecil untuk mendiskusikan isi materi pembelajaran dari video. Setiap kelompok diberikan tugas evaluasi sesuai dengan materi yang dijelaskan. Kemudian dipresentasikan di depan kelas. Kemudian ditutup dengan refleksi bersama dan menyampaikan salam penutup.

3. Evaluasi

Evaluasi pembelajaran bisa dimaknai sebagai tahapan pengumpulan serta penelaah data dan informasi untuk menilai sejauh mana proses pembelajaran telah berlangsung, sekaligus menjadi dasar dalam menetapkan langkah perbaikan agar capaian belajar bisa optimal. Melalui evaluasi guru memperoleh gambaran yang lebih objektif mengenai kelebihan maupun keterbatasan pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV.

2. Kendala Yang Dihadapi Penggunaan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD No.1 Selat

Dalam setiap rangkaian proses, hambatan adalah kondisi yang hampir tidak mungkin dihindari ketika individu berupaya mencapai sasaran tertentu. Pada saat proses pembelajaran memang beberapa murid terlihat cepat bosan, dan kurang fokus, terutama ketika pembelajaran berlangsung dalam waktu lama atau materi yang disampaikan dianggap sulit. Pada proses belajar mengajar, beragam situasi dan dinamika di kelas kerap memunculkan tantangan yang bisa memengaruhi ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan.

Dari hasil wawancara diatas Adapun beberapa kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran menggunakan media video animasi adalah sebagai berikut:

1. Kendala yang dihadapi guru

Adapun kendala yang dihadapi oleh guru adalah sebagai berikut:

a. Kurangnya konsentrasi murid

Kurangnya konsentrasi murid disebabkan oleh karakter murid yang cenderung gemar bercanda, sehingga perhatian mereka teralihkan. Rendahnya tingkat konsentrasi ini berdampak langsung pada kebiasaan murid dalam menangkap dan mengolah informasi pembelajaran secara optimal. Ketika situasi pembelajaran tidak kondusif, pencapaian tujuan pembelajaran menjadi sulit diwujudkan. Oleh karena itu, kebiasaan murid untuk memusatkan perhatian memegang peranan krusial agar pemahaman terhadap materi bisa berlangsung optimal dan sasaran pembelajaran bisa tercapai secara efektif.

b. Kurangnya kebiasaan guru dalam pemilihan atau pembuatan media video animasi

Kebiasaan setiap guru dalam merancang, menelusuri, mengunduh, memodifikasi, maupun menyesuaikan video animasi dengan kebutuhan pembelajaran tidaklah sama. Banyak guru cenderung memanfaatkan video animasi yang sudah tersedia di platform daring tanpa melakukan penyesuaian dengan konteks materi maupun tingkat kebiasaan murid. Proses pembuatan media video animasi kerap dipersepsikan sebagai pekerjaan yang rumit dan memerlukan waktu yang cukup Panjang, sehingga menjadi hambatan tersendiri bagi guru.

c. Keterbatasan waktu dan perencanaan saat proses pembelajaran

Dalam pelaksanaan pembelajaran guru sering kali dihadapkan dengan keterbatasan waktu pembelajaran dibandingkan dengan banyaknya aktivitas yang harus dilangsungkan di kelas. Guru tidak bisa memutar video animasi begitu saja tanpa menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, serta karakteristik murid. Guru harus menyeleksi video yang relevan dengan materi yang disampaikan. Proses seleksi ini memerlukan waktu

yang lumayan lama, sebab tidak semua video pembelajaran animasi di internet memiliki kualitas isi yang sesuai dengan konteks pendidikan dasar.

d. Kesulitan dalam melakukan evaluasi pembelajaran berbasis media video animasi

Dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan media berbasis teknologi, seperti media video animasi guru sering mengalami kesulitan dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara efektif dan objektif. Evaluasi dalam konteks ini tidak hanya sekedar menilai hasil akhir belajar murid, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap proses belajar yang terjadi selama pemanfaatan media tersebut. Ketika murid menonton video animasi terjadi proses kognitif yang bersifat visual dan auditori secara langsung. Murid bisa terlihat antusias menonton tayangan video tidak mencerminkan bahwa mereka benar-benar memahami isi materi yang disampaikan.

e. Kurangnya integritas media video animasi dengan kurikulum dan kompetensi dasar

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kurangnya integritas antara media video animasi dengan kurikulum dan kompetensi dasar yang berlaku. Video yang diberikan guru seringkali hanya menekankan aspek visual dan hiburan, bukan aspek keterampilan berbahasa yang harus diajarkan secara sistematis. Kurangnya integritas ini juga disebabkan oleh keterbatasan waktu guru dalam mengembangkan atau menyesuaikan media dengan kurikulum yang berlaku. Kebanyakan guru mencari media video animasi lewat youtube yang mudah diakses dan menarik, tetapi tidak selalu sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2. Kendala yang dihadapi murid

Adapun kendala yang dihadapi peserta didik adalah sebagai berikut:

a. Dampak lingkungan yang kurang kondusif

Lingkungan adalah faktor yang sangat menentukan keberhasilan aktifitas pembelajaran dalam menumbuhkan motivasi murid. Salah satunya berdampak pada konsentrasi dari murid. Jika lingkungan sekitar tempat murid belajar bising, ramai, dan tidak kondusif maka konsentrasi murid dalam belajar juga terganggu sebab murid menjadi tidak fokus dalam melakukan pembelajaran. Oleh sebab itu hal ini bisa berdampak pada kognitif dari murid.

b. Murid cenderung menganggap video animasi sebagai hiburan bukan media belajar

Dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis video animasi murid cenderung menganggap video yang ditayangkan sebagai hiburan bukan media pembelajaran. Pada tahap ini murid cenderung tertarik pada hal-hal yang bersifat visual bergerak, dan menyenangkan. Ketika media diaplikasikan berupa video animasi, unsur hiburan seperti cerita yang lucu, dan karakter yang menarik justru lebih mendominasi murid dibandingkan dengan materi yang dijelaskan dalam video.

c. Kesulitan murid dalam memahami narasi dan bahasa yang diaplikasikan dalam video animasi

Kesulitan murid dalam memahami narasi dan Bahasa yang diaplikasikan dalam video animasi disebabkan oleh sebagian besar video animasi pembelajaran yang tersedia, baik dari sumber daring atau buatan guru, menggunakan gaya Bahasa yang tidak selalu sesuai dengan tingkat perkembangan Bahasa murid di sekolah dasar. Akibatnya murid mengalami kesulitan dalam menangkap makna kata, memahami struktur kalimat, serta menghubungkan narasi dengan konteks pembelajaran yang sedang dibahas.

3. Kendala yang dihadapi dalam fasilitas

Adapun kendala yang dihadapi dalam fasilitas adalah sebagai berikut:

a. Ruang kelas yang tidak mendukung media video animasi

Ruang kelas yang tidak mendukung juga bisa menjadi kendala penggunaan media video animasi dalam pembelajaran. Kelas SD No.1 Selat berukuran relatif kecil dan padat.

Meja dan kursi disusun rapat, sehingga jarak pandang ke layar proyektor tidak sama buat semua murid. Tidak hanya itu pencahayaan kelas juga menjadi masalah, sinar matahari langsung masuk melalui jendela membuat layar tampak redup atau silau. Ruang kelas juga tidak memiliki sistem suara yang merata, sehingga murid dibelakang tidak bisa mendengar jelas dengan jelas materi yang disampaikan.

b. Keterbatasan perangkat LCD Proyektor, Laptop, dan Speaker

Fasilitas menjadi salah satu hal yang bisa menunjang suatu proses pembelajaran yang inovatif bagi murid. Pada penggunaan media video animasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD No.1 Selat yakni keterbatasan perangkat LCD Proyektor, laptop, dan speaker menjadi salah satu kendala yang dihadapi guru dan juga murid.

c. Akses internet yang kurang memadai

Dalam penerapan media video animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD No.1 Selat, keterbatasan akses internet menjadi salah satu kendala yang dialami baik oleh guru maupun murid selama aktivitas belajar digital, seperti video, ilustrasi visual, serta materi interaktif yang menunjang proses pembelajaran

3. Upaya yang dilangsungkan dalam penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD No.1 Selat

Keberhasilan pendidikan tidak semata-mata diukur dari capaian nilai akademik, melainkan juga dari tumbuhnya dorongan internal murid untuk belajar secara aktif. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilangsungkan di SD No.1 Selat, guru bersama murid menerapkan beberapa upaya sebagai bentuk adaptasi dan pemecahan masalah terhadap kendala yang muncul dalam pemanfaatan media video animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia, sebagai berikut:

1. Upaya guru dalam mengatasi kendala kurangnya konsentrasi murid, kurangnya pengetahuan guru dalam memuat media video animasi, keterbatasan waktu dan perencanaan saat proses pembelajaran, kesulitan dalam melakukan evaluasi dan kurangnya integrasi media video animasi dengan kurikulum dan kompetensi dasar

Berikut adalah upaya guru dalam mengatasi kendala diatas adalah sebagai berikut:

a. Menjalinkan komunikasi yang baik dengan peserta didik

Terjalinnnya interaksi yang efektif antara guru dan murid bisa menumbuhkan rasa kedekatan serta kenyamanan psikologis, sehingga suasana belajar menjadi lebih kooperatif dan kondusif. Apabila ditemukan murid yang memperlihatkan tanda-tanda kurang fokus atau perhatian teralihkan, guru segera merespon dengan cara menyapa secara langsung atau mengajukan pertanyaan yang relevan dengan materi yang sedang dibahas. Langkah ini bertujuan untuk mengembalikan perhatian murid agar Kembali terlibat aktif dan menyimak penjelasan guru selama aktivitas pembelajaran berlangsung.

b. Guru melakukan pelatihan secara internal untuk pembuatan media video animasi

Pemilihan atau pembuatana media video animasi guru harus menyesuaikan terhadap materi yang akan disampaikan. Namun dalam hal ini tidak semua guru bisa membuat video animasi. Untuk mengatasi kendala tersebut guru bisa mengikuti pelatihan internal yang diselenggarakan sekolah. Guru juga belajar mandiri cara mengedit video agar durasinya sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran serta menambahkan teks penjelas untuk memperkuat pemahaman murid.

c. Menyusun rencana pembelajaran yang efektif dan terstruktur

Rencana pembelajara yang baik menjadi fondasi utama dalam menentukan keberhasilan aktivitas belajar mengajar di kelas. Perencanaan yang disusun dengan jelas, sistematis, dan terstruktur sangat diperlukan agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia tanpa mengurangi kualitas pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam penggunaan media video animasi, guru harus menyesuaikan antara

durasi pembuatan video, aktivitas inti, diskusi, serta evaluasi agar semua tahap pembelajaran bisa terlaksana secara efisien.

d. Pengembangan instrumen penilaian yang sesuai dengan karakteristik media video animasi

Penggunaan media video animasi memiliki keunikan tersendiri sebab tidak hanya berfungsi sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga sebagai alat untuk membangun imajinasi, dan keterampilan berbahasa murid. Oleh sebab itu bentuk evaluasi yang diaplikasikan guru juga harus menyesuaikan dengan karakteristik media video animasi. Guru perlu mengidentifikasi apa yang ingin dicapai dari hasil pembelajaran menggunakan media video animasi. Setelahnya guru menentukan indikator penilaian yang sesuai dengan kompetensi dasar dan karakteristik media video animasi. Indikator penilaian yang jelas guru bisa menilai hasil murid secara objektif, dan menghindari subjektivitas.

e. Guru berkolaborasi dengan pengembang media, dan tim kurikulum dalam pengembangan konten video animasi yang terintegritas

Kolaborasi adalah langkah untuk menciptakan sinergi antara aspek pedagogis dan aspek teknologis dalam pengembangan media pembelajaran. Guru memiliki pemahaman mendalam mengenai kurikulum, kebutuhan murid, serta dinamika kelas. Pengembangan media video animasi memiliki keahlian dalam aspek visual, naratif, dan teknik video animasi. Sedangkan tim kurikulum, baik tingkat sekolah maupun dinas pendidikan, memiliki otoritas dalam memastikan kesesuaian isi pembelajaran dengan kebijakan dan standar nasional. Kolaborasi yang efektif antara ketiga pihak ini bisa menghasilkan media video animasi yang tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga berfungsi sebagai instrumen pedagogis yang mendukung pencapaian kompetensi dasar.

2. Upaya yang dilakukan peserta didik untuk mengatasi kendala lingkungan yang kurang kondusif, cenderung menganggap video animasi sebagai hiburan, sulit memahami narasi dalam video animasi, dan ruang kelas yang tidak mendukung media video animasi. Adapun upaya yang bisa dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Menciptakan suasana belajar dan mengajar yang menyenangkan

Suasana pembelajaran yang positif terbentuk dari kombinasi berbagai faktor, antara lain pendekatan mengajar guru, kondisi emosional murid, serta situasi kelas secara keseluruhan. Sikap guru yang terbuka, demokratis, dan menghargai opini murid bisa menumbuhkan rasa aman, dan percaya diri. Dalam suasana seperti ini murid tidak takut untuk beropini atau melakukan kesalahan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berorientasi pada pengembangan potensi.

b. Membentuk persepsi edukatif peserta didik terhadap media video animasi

Pembentukan persepsi edukatif peran guru sebagai fasilitator dan pembimbing sangat menentukan keberhasilan dari tujuan pembelajaran yang berlangsung. Guru mengubah cara pandang mereka sendiri terhadap media video animasi, dari sekedar alat bantu pengajaran menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang berorientasi pada pemahaman konsep. Guru mengaitkan video animasi dengan kompetensi dasar, membagikan penjelasan tambahan, serta menuntun pengalaman belajar yang bermakna, dan tujuan pembelajaran bisa tercapai.

c. Pemilihan dan penyederhanaan narasi sesuai tingkat kebiasaan Bahasa peserta didik

Narasi yang baik diaplikasikan untuk pembuatan media video animasi jenjang sekolah dasar adalah menggunakan kalimat sederhana, struktur subjek-predikat objek jelas, serta menggunakan kosakata sehari-hari yang mudah untuk dipahami. Selain itu narasi juga sebaiknya memiliki alur yang jelas (awal, tengah, akhir) sehingga murid bisa mengikuti jalan cerita dengan mudah, guru bisa membagikan naskah atau ringkasan narasi dalam bentuk teks sebelum menonton video animasi agar murid memiliki gambaran awal tentang

isi dari materi yang dijelaskan.

d. Pemanfaatan ruang alternatif dan penataan ulang lingkungan belajar untuk mendukung media video animasi

Keterbatasan ruang kelas sering menjadi kendala dalam penerapan media video animasi. Untuk mengatasi kendala tersebut guru melakukan penyesuaian ruang dan waktu, seperti memanfaatkan ruang alternatif, melakukan rotasi kelas, atau mengatur jadwal khusus untuk aktivitas yang membutuhkan media audio-visual.

3. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi keterbatasan LCD Proyektor, laptop, dan speaker dengan memuat penjadwalan penggunaan perangkat secara bergantian

Untuk mengatasi kendala perangkat multimedia seperti proyektor, laptop, dan speaker di sekolah masih terbatas, pihak sekolah menetapkan sistem penjadwalan penggunaan perangkat secara bergantian untuk setiap kelas. Guru menyesuaikan rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai jadwal pemakaian perangkat. Selain itu, beberapa guru menggunakan perangkat pribadi, seperti laptop, dan speaker portable, agar pemutaran video animasi tetap bisa dilangsungkan meskipun perangkat sekolah sedang diaplikasikan kelas lain.

4. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi akses internet yang kurang memadai

Upaya yang bisa dilakukan untuk mengatasi akses internet yang kurang memadai yakni dengan memanfaatkan hotspot pribadi agar guru tetap bisa menayangkan media video animasi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan hotspot bisa menjadi solusi praktis untuk mengatasi keterbatasan akses internet di lingkungan pembelajaran.

4. Implikasi penggunaan media video animasi dalam memotivasi peserta didik belajar Bahasa Indonesia kelas IV di SD No.1 Selat

Implikasi adalah konsekuensi atau dampak yang timbul dari suatu tindakan, kebijakan, atau peristiwa. Implikasi dari penggunaan media video animasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup dampak positif untuk menumbuhkan semangat belajar murid. Melalui penggunaan media video animasi dalam pembelajaran sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh murid.

Berdasarkan hasil wawancara di atas penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD No.1 Selat memiliki implikasi positif yang meliputi:

1. Menumbuhkan minat dan antusiasme peserta didik

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara, murid memperlihatkan antusiasme yang lebih tinggi ketika pembelajaran disajikan menggunakan media video animasi dibandingkan dengan metode konvensional. Dengan adanya rangsangan visual dan audio yang menarik murid lebih terdorong untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang disajikan secara visual jauh lebih mudah dipahami daripada penjelasan abstrak. Dengan demikian antusiasme yang muncul bukan hanya sekedar reaksi sesaat, melainkan bagian dari motivasi intrinsik murid untuk terus belajar

2. Mempermudah pemahaman materi

Media video animasi juga memudahkan murid dalam memahami konsep materi Bahasa Indonesia yang bersifat abstrak. Hal ini berdampak pada meningkatnya daya ingat murid terhadap materi yang disajikan. Data hasil evaluasi memperlihatkan adanya peningkatan skor rata-rata hasil belajar setelah penerapan media ini, yang mengidentifikasi bahwa semangat belajar berbanding lurus dengan pencapaian hasil belajar.

3. Kebiasaan pemecahan masalah murid

Melalui penggunaan media video animasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya membantu murid memahami materi secara lebih konkret, tetapi juga melatih murid

untuk mengidentifikasi, menganalisis, serta mencari solusi dari permasalahan yang muncul dalam materi yang ditayangkan. Dengan demikian penggunaan media video animasi membagikan ruang bagi murid untuk mengasah pola pikir kritis sekaligus kreatif.

4. Menumbuhkan partisipasi murid

Media video animasi juga berimplikasi pada meningkatnya partisipasi aktif murid dalam pembelajaran. Setelah menyaksikan video animasi, murid menjadi lebih aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam diskusi kelompok. Implikasi ini juga dapat dilihat dari meningkatnya motivasi intrinsik murid untuk terlibat dalam proses belajar. Jika sebelumnya suasana kelas cenderung monoton dengan metode ceramah atau membaca teks, kini pembelajaran menjadi lebih hidup dan dinamis.

KESIMPULAN

1. Implementasi pembelajaran berbasis video animasi di kelas IV SD No.1 Selat dilangsungkan melalui tiga tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan tujuan, materi, pertanyaan pemantik, aktifitas pembelajaran, asesmen, serta perangkat pendukung seperti LKPD. Tahap pelaksanaan mencakup aktifitas pembuka, penyajian materi melalui video animasi pada aktifitas inti, serta penutup yang berisi refleksi dan penguatan. Tahap evaluasi dilangsungkan untuk melihat efektivitas media dan mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki. Secara keseluruhan, ketiga tahap ini saling mendukung dan bisa menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi Murid.
2. Penggunaan media video animasi menghadapi kendala dari tiga aspek: guru, murid, dan fasilitas sekolah. Kendala guru meliputi keterbatasan kebiasaan mengelola media, kurangnya waktu, serta kesulitan evaluasi. Kendala murid berupa lingkungan yang kurang kondusif, anggapan bahwasannya video hanya hiburan, serta kesulitan memahami bahasa dalam video. Kendala fasilitas meliputi ruang kelas yang kurang mendukung, keterbatasan perangkat, dan akses internet yang tidak stabil. Untuk mengatasi hal tersebut, sekolah dan guru melakukan berbagai upaya seperti pelatihan, perencanaan yang lebih terstruktur, penataan kelas, penyelarasan video dengan kurikulum, penyediaan subtitle, serta penjadwalan perangkat secara bergantian. Upaya tersebut memunculkan penggunaan video animasi bisa tetap berjalan efektif.
3. Penggunaan video animasi memberikan hasil positif terhadap semangat belajar Murid. Media ini bisa menumbuhkan minat dan antusiasme, mempermudah pemahaman materi, mengembangkan kebiasaan pemecahan masalah, serta menumbuhkan partisipasi aktif murid dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, video animasi terbukti bisa menumbuhkan motivasi dan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD No.1 Selat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. PT Grafindo Persada.
- Barak, M., & T. A. (2011). *Learning Science Via Animated Movies: It's Effect On Student Learning Outcomes and Motivation*. 56, 4.
- Habiburrahman. (2006). *Diagnosis Kesulitan Belajar dan Pengajaran Remedi Dalam Pendidikan IPA*.
- Isroyati, I., Hapsari, F. S., & Prasasty, A. T. (2022). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Bertanya dengan Model Pembelajaran Question Student Have pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MI Al-Hidayah Cipayung Kota Depok*. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 6(2), 315. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i2.499
- Moleong, L., J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nailiah, I. M., & Saputra, E. R. (2022). *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar Pengembangan Media ICT*

Berbasis Video Animasi. (JIPD) Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 6(1), 8–15.
Sardirman. (2014). interaksi dan motivasi belajar mengajar. PT Grafindo Persada.
Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.