

Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 169 Pekanbaru

Safira Deswita¹ Febrina Dafit²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Islam Riau, Kota Pekanbaru, Indonesia^{1,2}

Email: safiradeswita@student.uir.ac.id¹ febrinadafit@edu.uir.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SD Negeri 169 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus, yang mencakup perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Siklus I menunjukkan bahwa meskipun media video animasi mempengaruhi minat belajar siswa, hasilnya masih memerlukan perbaikan. Berdasarkan hasil refleksi, siklus II dioptimalkan dengan penyesuaian modul ajar dan media, yang kemudian menghasilkan peningkatan signifikan dalam minat dan keterlibatan siswa. Tanggapan siswa menunjukkan bahwa media video animasi membuat pembelajaran lebih menyenangkan, memudahkan pemahaman materi, dan meningkatkan konsentrasi serta semangat belajar. Penelitian ini mendukung temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa media animasi dapat secara positif mempengaruhi minat belajar siswa. Disarankan agar guru terus mengintegrasikan media animasi dalam pembelajaran, siswa memanfaatkan media ini untuk belajar mandiri, dan sekolah serta peneliti selanjutnya mempertimbangkan penggunaan teknologi pendidikan inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Kata Kunci: Pembelajaran, Video Animasi, Minat Belajar.

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of using animated video media in enhancing the learning interest of fifth-grade students at SD Negeri 169 Pekanbaru. The research employed a classroom action research approach with two cycles, including planning, action, observation, and reflection. Cycle I indicated that while animated video media had an impact on students' learning interest, the results still required improvement. Based on the reflections, Cycle II was optimized with adjustments to the teaching modules and media, leading to a significant increase in students' interest and engagement. Student feedback showed that animated video media made learning more enjoyable, facilitated material comprehension, and enhanced concentration and enthusiasm for learning. This study supports previous findings that animated media can positively affect students' learning interest. It is recommended that teachers continue to integrate animated media into their teaching, students use these media for self-study, and schools and future researchers consider innovative educational technologies to improve learning effectiveness.

Keywords: Learning, Animated Video, Students Interest



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi keberadaan manusia, maka pendidikan harus terus ditingkatkan semaksimal mungkin agar dapat bermanfaat. Pendidikan merupakan komponen penting dalam kehidupan manusia karena memungkinkan individu untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki masing-masing. Pendidikan juga dapat dilihat sebagai usaha manusia untuk membentuk kepribadian seseorang yang sejalan dengan nilai-nilai masyarakat. Untuk memaksimalkan hasil dalam proses mempraktekkan pembelajaran, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mampu mendorong pembaharuan sebagai akibat dari kemajuan

zaman yang semakin maju (Aisyah & Jannah, 2023). Pendidikan ini tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi “Untuk mengembangkan potensi Peserta Didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Dengan kata lain, pendidikan di Indonesia diharapkan mampu menghasilkan manusia yang seimbang dalam aspek moral, intelektual, fisik, dan sosial. Tujuan pendidikan ini diharapkan dapat mewujudkan pembelajaran berkualitas tinggi. Untuk mencapai harapan tersebut, diperlukan pembelajaran yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat berlangsung optimal, guru perlu memiliki keterampilan dan kreativitas yang tinggi. Salah satu kemampuan dan kreativitas tersebut tercermin dalam upaya guru untuk menciptakan dan menerapkan media pembelajaran yang menarik minat dan perhatian siswa. Guru harus menjalankan tugasnya sebagai pendidik untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Anugrah & Deden, 2022).

Proses menciptakan kualitas pendidikan salah satunya dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan. Media pembelajaran dapat membantu menjelaskan materi yang kompleks, memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, penggunaan media yang inovatif dan relevan dapat mendorong siswa untuk lebih termotivasi dan antusias dalam belajar, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar mereka (Isnaini et al, 2023). Sejalan dengan perkembangan zaman, seorang guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Pembelajaran harus selalu mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar lingkungan kelas dapat mencerminkan kebutuhan zaman serta kepribadian siswa (Wisada et al., 2019). Kemajuan teknologi ini tidak hanya menuntut guru yang berkualitas, tetapi juga keseimbangan dalam penggunaan teknologi secara efektif dalam proses pendidikan. Guru harus bisa menyesuaikan metode pengajaran mereka dengan kebutuhan siswa. Menggunakan sumber belajar yang berbasis teknologi mutakhir adalah salah satu cara untuk membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa (Maulani et al., 2022).

Ditambah lagi dengan mengingat anak jaman sekarang sudah banyak yang mengenal teknologi digital. Jika guru tidak bisa mengimbangi hal tersebut, jika dibiarkan bisa berdampak pada minat belajar anak (Tullah et al., 2022). Salah satu media yang dapat meningkatkan minat belajar adalah video animasi. Penggunaan media video animasi dapat membantu mempermudah pemahaman konsep materi yang abstrak (Hapsari, 2021). Menurut Elpira & Ghufron (2015), menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan gambar, film, dan video animasi dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan yang lebih mudah dipahami. Selain itu, metode ini juga menghemat waktu dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, karena materi pembelajaran dapat diakses kembali secara online maupun offline (Ambarita, 2021). Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar. Dengan peningkatan kualitas media pembelajaran ini, diharapkan dapat menjadi solusi terhadap berbagai masalah pendidikan saat ini (Sari & Yatri, 2023).

Media video animasi banyak digunakan para peneliti sebelumnya dalam mengatasi rendahnya motivasi dan minat belajar siswa serta hasil belajar yang dicapai siswa. Hasil penelitian Sunami & Aslam (2021) dalam penelitiannya melaporkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting berpengaruh secara signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan video animasi sebagai media

pembelajaran dapat membantu mempermudah dan menghemat waktu bagi guru dalam mendesain materi pembelajaran serta membantu dalam penjelasan materi pembelajaran (Sari et al., 2021). Senada dengan hal tersebut, penelitian Fisabilillah & Sakti (2021) juga menemukan bahwa media video animasi dinyatakan layak, efektif, dan praktis untuk dijadikan media pembelajaran di sekolah terutama dengan menghadapi era literasi digital. Meskipun demikian, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 169 Pekanbaru bahwasanya minat belajar siswa kelas VA terutama saat belajar bahasa Indonesia masih rendah, terbukti dari pengamatan awal yang ditemukan seperti banyaknya siswa yang kurang tertarik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia karena media pembelajaran yang diterapkan terlalu monoton, sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan jenuh pada saat pembelajaran berlangsung. Lebih lanjut, kurangnya berbagai macam media pembelajaran yang diterapkan oleh guru sehingga siswa mengalami kesulitan untuk memahami dan mengingat materi yang disampaikan, karena lemahnya tingkat berfikir peserta didik dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 23 Februari 2024 tersebut kepada peserta didik dan wali kelas VA, diperoleh informasi bahwasanya masih ada beberapa siswa yang kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Maka dari itu, harapannya agar para guru menerapkan media pembelajaran yang beragam dan bervariasi contohnya seperti media animasi visual, tujuan dari harapan tersebut para guru dapat membangkitkan kembali semangat dan minat belajar peserta didik. Berdasarkan atas permasalahan di atas, upaya untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menjalankan penelitian bersama wali kelas dengan menerapkan media video animasi sebagai pendukung proses jalannya pembelajaran agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VA SDN 169 Pekanbaru. Dari permasalahan di atas terlihat bahwasanya minat belajar kelas VA SDN 169 Pekanbaru terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia harus ditingkatkan agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Minat belajar yang tinggi, dihasilkan dari proses pembelajaran itu berlangsung. Dengan pembelajaran yang sudah baik dan benar, maka peserta didik berminat belajar yang tinggi. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Anugrah & Deden (2022); Aisyah & Jannah (2023); Isnaini et al, (2023) dan Sari & Yatri (2023) mengemukakan bahwa penggunaan video animasi dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan juga meningkatkan motivasi belajar siswa yang berdampak terhadap hasil belajarnya yang jauh lebih baik. Pada penelitian ini penulis fokus pada minat belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VA SDN 169 Pekanbaru.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis memilih SDN 169 Pekanbaru sebagai objek penelitian guna menerapkan media audio visual sebagai media pembelajaran pendukung untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah ini. Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang berjudul "Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 169 Pekanbaru". Berdasarkan atas latar belakang masalah di atas, maka masalah yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana perencanaan penggunaan media video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VA SDN 169 Pekanbaru? Bagaimana pelaksanaan penggunaan media video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VA SDN 169 Pekanbaru? Bagaimana peningkatan hasil minat belajar siswa dalam penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia VA SDN 169 Pekanbaru? Berdasarkan atas latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui penggunaan media video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran

Bahasa Indonesia di kelas VA SDN 169 Pekanbaru. Secara khusus, tujuannya ialah sebagai berikut: Untuk mendeskripsikan perencanaan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VA SDN 169 Pekanbaru. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan dalam penggunaan media video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VA SDN 169 Pekanbaru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar siswa kelas VA SDN 169 Pekanbaru dalam penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian yang Relevan

Tabel 1. Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Metode Penelitian	Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	Nuri Halimah. 2019. "Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V MIN Sabang".	"Metode yang diterapkan dipenelitian ini yakni menerapkan penelitian <i>true experiment</i> (penelitian sungguhan)".	"Penelitian yang saya lakukan menerapkan metode kualitatif pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data yang diterapkan berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi"	"Hasil dari penelitian ini menampakkan bahwasanya penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat belajar peserta didik".
2.	Eka Safitri. 2011. "Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS di SDN Pondok Pinang 012 Pagi Jakarta".	"Metode yang diterapkan dipenelitian ini yakni metode penelitian tindakan kelas (<i>classroom action research</i>)".	"Penelitian yang saya lakukan menerapkan metode kualitatif deskriptif, lalu instrument yang diterapkan yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi"	"Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik untuk memahami konsep pembelajaran sehingga peserta didik dapat mencapai nilai yang sesuai dengan KKM".
3.	Nur Fitri. 2017. "Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V MI Raudlatusshibyan NW Belencong".	"Metode yang diterapkan dipenelitian ini yakni menerapkan metode kualitatif deskriptif".	"Penelitian yang saya bahas yakni pelaksanaan media audio visual untuk meningkatkan minat belajar Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SDN 169 Pekanbaru".	"Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwasanya hasil akhir dari pembelajaran menampakkan rata-rata nilai yang diperoleh cukup memuaskan".
4.	Eka Safitri. 2011. "Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS di SDN Pondok Pinang 012 Pagi Jakarta".	"Metode yang diterapkan dipenelitian ini yakni metode penelitian tindakan kelas (<i>classroom action research</i>)".	"Penelitian yang saya lakukan menerapkan metode kualitatif deskriptif, lalu instrument yang diterapkan yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi"	"Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik untuk memahami konsep pembelajaran sehingga peserta didik dapat mencapai nilai yang sesuai dengan KKM".

METODE PENELITIAN

Penelitian yang diterapkan dipenelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Sugiyono (2021:819), penelitian tindakan sama dengan metode campuran yakni menerapkan teknik kualitatif, teknik kuantitatif, dan kombinasi. Pada pengujian tindakan cara tindakan sama dengan metode eksperimen, dimana rencana tindakan diuji secara berulang selama beberapa siklus hingga tujuan tercapai, terbukti atau tidak pada tujuan tersebut. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu kegiatan penelitian yang melihat pada kegiatan pembelajaran yang diberi sebuah tindakan, yang sengaja diberi kegiatan kelas untuk memecahkan permasalahan yang ada di kelas tersebut atau untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut (Pahleviannur *et al.*, 2022:2). Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif yang berarti peneliti bekeja sama dengan wali kelas atau guru yang bersangkutan dalam melaksanakan kegiatan tindakan yang direncanakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VA SDN 169 Pekanbaru. Tempat pelaksanaan penelitian ini di SDN 169 Pekanbaru yang beralamat di Jl. Merpati Raya No. 3 Komplek Perumnas Grilya Nusantara, Maharatu, Kec. Marpoyan Damai, Pekanbaru, Riau. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2024 - selesai. Subjek dari penelitian ini ialah wali kelas VA dan peserta didik kelas VA SDN 169 Pekanbaru yang berjumlah 39 orang. Objek penelitian ini merupakan sumber untuk mendapatkan sebuah informasi dan keterangan dari penelitian yang dijalankan yakni media video animasi. Data dan sumber data yang relevan dengan permasalahan yang ingin diselidiki peneliti diperlukan untuk menjalankan penelitian. Berikut sumber data dan data penelitiannya:

1. Data Primer. Menurut Sari & Zefri (2019:311) data primer ialah data informasi yang diperoleh secara langsung dari sumbernya. Dari penjelasan tersebut peneliti menerapkan data primer yang didapatkan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi.
2. Data Sekunder. Menurut Pratiwi (2017:212) data sekunder ialah sumber data yang tidak langsung memberi datanya kepada pengumpul data. Berdasarkan atas penjelasan tersebut data sekunder yang bisa didapatkan peneliti berupa jurnal, buku, dan artikel untuk melengkapi penelitian.

Pada penelitian ini, penulis menerapkan beberapa teknik dan instrument pengumpulan data yakni wawancara, observasi, dan tes.

1. Wawancara. Wawancara yakni proses tanya jawab antara dua orang atau lebih, baik secara langsung ataupun melalui sebuah media. Didalam wawancara ada yang memberikan pertanyaan biasanya disebut dengan "*interviewer*" dan yang menjawab pertanyaan biasanya disebut dengan "*interview*". Dalam (Hardani *et al.*, 2022) wawancara berguna untuk: "Mendapat sebuah data ditangan Pertama; Pelengkap teknik pengumpulan data lainnya; Menguji hasil pengumpulan data lainnya". Menjalankan sebuah wawancara tidak hanya dengan mengobrol biasa saja tetapi mempunyai sebuah tujuan tertentu agar seorang pengambil informasi mendapat hasil dari seorang informan tersebut. Peneliti menerapkan teknik wawancara dengan tujuan memperkuat data. Wawancara dipenelitian ini dijalankan kepada wali kelas dan peserta didik kelas VA di SDN 169 Pekanbaru.
2. Observasi. Observasi merupakan menganalisis, mengamati, dan mencatat hasil temuan yang dilihat tersebut untuk menjadi sebuah hasil dari proses penelitian. Hasil observasi dapat berupa suatu kejadian tertentu, perasaan seseorang, peristiwa, aktifitas, dan objek (Pahleviannur *et al.*, 2022). Dalam penelitian ini penulis ingin menjalankan sebuah observasi pada "Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 169 Pekanbaru" yang ingin di observasi yakni bagaimana penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VA SDN 169 Pekanbaru.

3. Angket. Menurut Sugiyono (dalam Al Farisi *et al.*, 2021:78) angket ialah alat yang diterapkan untuk mengumpulkan data dimana partisipan diberi pertanyaan tertulis atau serangkaian pertanyaan. Ketika peneliti sudah jelas mengenai variabel yang diteliti dan tanggapan yang diharapkan dari responden, kuesioner ialah alat yang berguna untuk mengumpulkan data.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

SD Negeri 169 Pekanbaru merupakan salah satu sekolah jenjang SD berstatus Negeri yang berada di wilayah Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau. SD Negeri 169 Pekanbaru didirikan pada tanggal 24 Agustus 2005 dengan Nomor SK Pendirian REG.1/CAB.RIDA/405/08/200 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah yang memiliki 706 siswa ini dibimbing oleh guru-guru yang profesional di bidangnya. Kepala Sekolah SD Negeri 169 Pekanbaru saat ini adalah Suryati. Operator yang bertanggung jawab adalah Ellyn Suryaningsih. Dengan adanya keberadaan SD Negeri 169 Pekanbaru, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mencerdaskan anak bangsa di wilayah Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru. Sekolah ini telah terakreditasi A dengan Nomor SK Akreditasi 188/BAN-SM/KP-04/X/2018 pada tanggal 2 Oktober 2018. Alamat SD Negeri 169 Pekanbaru terletak di Jl. Merpati Raya No. 3 Komplek Perumnas Grilya Nusantara, Maharatu, Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 169 Pekanbaru, terletak di Jl. Merpati Raya No. 3 Komplek Perumnas Grilya Nusantara, Maharatu, Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau. Sampelnya merupakan peserta didik kelas VA yang berjumlah 39 orang, terdiri dari 22 laki-laki dan 17 perempuan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari siklus I dan II. Penelitian ini dilaksanakan dalam delapan kali pertemuan.

Pada Siklus I, kegiatan dimulai dengan Pertemuan 1 yang dilaksanakan pada 3 Juni 2024, di mana fokus utama adalah penyusunan modul ajar, persiapan media video animasi, serta perencanaan pengumpulan data. Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan semua materi dan media yang dibutuhkan siap digunakan dalam proses pembelajaran. Pada Pertemuan 2, yang diadakan pada 4 Juni 2024, modul ajar diterapkan dengan menggunakan media video animasi. Selanjutnya, pada Pertemuan 3 tanggal 6 Juni 2024, kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan modul ajar yang sama, di mana observasi dilakukan untuk memantau proses belajar mengajar dan respons siswa terhadap media video animasi. Pertemuan 4, yang merupakan tahap refleksi dan evaluasi, dilakukan pada 7 Juni 2024. Pada pertemuan ini, dilakukan evaluasi dan refleksi terhadap pelaksanaan modul ajar serta pengamatan hasil pembelajaran. Hasil dari observasi dan refleksi digunakan untuk merencanakan perbaikan dalam siklus berikutnya. Pada tahap perencanaan siklus I, fokus utama adalah menyusun Modul Ajar yang akan digunakan selama periode penelitian. Proses ini melibatkan pemilihan media pembelajaran, dalam hal ini video animasi, dan pengembangan strategi pengajaran yang relevan dengan kurikulum. Perencanaan ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua aspek pembelajaran dirancang dengan matang, sehingga dapat memenuhi kebutuhan siswa dan mencapai tujuan penelitian. Modul Ajar yang disusun harus mencakup metode, tujuan, dan indikator keberhasilan yang jelas untuk memastikan efektivitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Pada tahap tindakan, implementasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disusun dilakukan di kelas. Tindakan ini melibatkan penggunaan media video animasi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, serta penerapan metode pengajaran yang telah direncanakan. Selama periode ini, guru menerapkan berbagai teknik dan pendekatan untuk mengintegrasikan video animasi ke dalam pembelajaran dan memantau reaksi serta keterlibatan siswa. Tujuan utama dari tahap tindakan adalah untuk menguji efektivitas metode dan media yang digunakan dalam konteks nyata pembelajaran, serta mengidentifikasi

tantangan dan peluang yang muncul selama proses. Pengamatan merupakan tahap kritis dalam siklus I yang bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai pelaksanaan pembelajaran dan respons siswa terhadap penggunaan video animasi. Observasi dilakukan untuk menilai berbagai aspek, termasuk semangat, konsentrasi, dan keterlibatan siswa selama proses belajar. Data yang diperoleh dari pengamatan ini memberikan wawasan mengenai efektivitas metode yang diterapkan dan membantu dalam menilai apakah tujuan penelitian tercapai. Pengamatan juga berfungsi untuk mengidentifikasi area-area yang memerlukan perbaikan atau penyesuaian dalam siklus berikutnya. Refleksi adalah tahap akhir dari siklus I yang melibatkan evaluasi menyeluruh terhadap proses perencanaan, tindakan, dan hasil pengamatan. Pada tahap ini, guru dan peneliti mengevaluasi keberhasilan implementasi media video animasi dan menganalisis data yang diperoleh untuk menentukan kekuatan dan kelemahan dari siklus yang telah dilaksanakan. Refleksi ini bertujuan untuk mengidentifikasi perubahan yang diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada siklus berikutnya. Hasil refleksi menjadi dasar untuk merancang dan memperbaiki strategi pembelajaran, dengan tujuan akhir untuk meningkatkan minat belajar siswa secara keseluruhan.

Untuk Siklus II, Pertemuan 1 dilaksanakan pada 11 Juni 2024, dengan fokus pada penyesuaian dan penyempurnaan modul ajar berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, serta persiapan media video animasi yang lebih baik. Pada Pertemuan 2, yang berlangsung pada 13 Juni 2024, modul ajar yang telah disempurnakan diterapkan dengan media video animasi. Kemudian, Pertemuan 3 pada 14 Juni 2024, melibatkan pelaksanaan modul ajar yang telah disempurnakan, disertai dengan observasi untuk memantau kegiatan belajar mengajar serta respons siswa terhadap modul ajar yang diperbarui. Pertemuan 4, diadakan pada 15 Juni 2024, merupakan tahap evaluasi akhir yang bertujuan untuk menilai efektivitas intervensi yang dilakukan dan mempersiapkan laporan akhir penelitian. Evaluasi hasil observasi dan refleksi pada siklus II memberikan gambaran komprehensif mengenai keberhasilan dan area yang perlu diperbaiki dalam intervensi pembelajaran. Pada tahap perencanaan siklus II, langkah-langkah diperbarui berdasarkan hasil refleksi dari siklus I. Proses ini melibatkan penyesuaian dan penyempurnaan modul ajar dengan mempertimbangkan umpan balik dan temuan dari siklus sebelumnya. Fokus perencanaan pada siklus ini adalah untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media video animasi dan metode pengajaran dengan pendekatan yang lebih terintegrasi. Modul ajar diperbaharui untuk mencakup strategi tambahan yang dapat mengatasi kelemahan yang diidentifikasi dan memperkuat aspek-aspek yang telah terbukti berhasil. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa seluruh proses pembelajaran menjadi lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Tahap tindakan pada siklus II melibatkan implementasi dari modul ajar yang telah disempurnakan. Penggunaan media video animasi diterapkan dengan metode yang lebih interaktif dan terintegrasi, berdasarkan penyesuaian yang dilakukan dari siklus I. Guru menerapkan teknik pengajaran yang diperbarui dan melaksanakan aktivitas tambahan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Selama pelaksanaan, guru memonitor respons siswa secara lebih mendalam dan menyesuaikan pendekatan jika diperlukan untuk memastikan bahwa pembelajaran berlangsung sesuai dengan rencana dan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pengamatan pada siklus II dirancang untuk mengevaluasi dampak dari penyesuaian yang dilakukan pada modul ajar. Data dikumpulkan untuk menilai perubahan dalam semangat, konsentrasi, dan keterlibatan siswa setelah penerapan metode dan media yang telah diperbaiki. Observasi berfokus pada menilai sejauh mana perbaikan tersebut meningkatkan proses pembelajaran dan minat siswa. Hasil pengamatan ini memberikan wawasan tentang apakah penyesuaian yang dilakukan berhasil mencapai tujuan yang diinginkan dan mengidentifikasi area yang masih memerlukan perbaikan lebih lanjut.

Refleksi pada siklus II melibatkan evaluasi menyeluruh terhadap hasil implementasi dari modul ajar dan tindakan yang telah dilakukan. Pada tahap ini, analisis dilakukan untuk menilai efektivitas perbaikan yang diterapkan dan dampaknya terhadap minat belajar siswa. Evaluasi data dari pengamatan serta refleksi sebelumnya digunakan untuk menentukan sejauh mana perbaikan telah dilakukan. Refleksi ini bertujuan untuk mengidentifikasi pencapaian yang telah dicapai serta area yang masih perlu dikembangkan, dengan tujuan akhir untuk menyempurnakan proses pembelajaran dan memastikan pencapaian hasil yang optimal dalam penelitian tindakan kelas.

Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Pertemuan Pertama

Adapun kegiatan pembelajaran ini dimulai pada tahapan kegiatan pembelajaran bagian pembuka, yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Kegiatan Pembuka

- a. Guru menyiapkan peserta didik dan mengabsen peserta didik serta memberi arahan tentang pentingnya mengikuti protokol kesehatan: Aktivitas ini bertujuan untuk memastikan kehadiran peserta didik dan memulai kelas dengan mengingatkan pentingnya mematuhi protokol kesehatan. Ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang aman dan sehat.
- b. Guru mengajak peserta didik berdoa sebelum belajar: Mengajak peserta didik berdoa sebelum memulai pelajaran bertujuan untuk mempersiapkan mental dan emosional mereka, serta menciptakan suasana yang kondusif dan penuh perhatian.
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini: Menyampaikan tujuan pembelajaran memberi peserta didik gambaran yang jelas mengenai apa yang akan dipelajari dan dicapai selama sesi. Ini membantu mereka fokus pada tujuan dan hasil yang diharapkan dari pelajaran.
- d. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik: Memberikan motivasi bertujuan untuk meningkatkan semangat dan minat peserta didik dalam belajar. Motivasi positif dapat membuat mereka lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran.
- e. Guru meminta peserta didik melakukan literasi: Aktivitas literasi yang diminta oleh guru dapat berupa membaca atau kegiatan lain yang berkaitan dengan teks. Ini bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik dengan pengetahuan dasar yang diperlukan sebelum memulai materi baru.

2. Kegiatan Inti

- a. Peserta didik menyimak kalimat yang ditunjukkan oleh guru menggunakan media audio animasi di depan layar: Media audio animasi digunakan untuk menarik perhatian peserta didik dan membantu mereka memahami kalimat secara visual dan auditori. Ini juga dapat mempermudah pemahaman konsep dengan cara yang lebih menarik.
- b. Guru memberikan penjelasan singkat tentang kalimat majemuk setara dan kata penghubung yang digunakan: Penjelasan ini memberikan dasar teori mengenai kalimat majemuk setara dan kata penghubung, penting untuk memahami bagaimana menghubungkan kalimat secara efektif.
- c. Peserta didik diberikan 2 contoh pertanyaan mengenai kata penghubung yang tepat untuk menggabungkan dua kalimat tersebut: Contoh pertanyaan ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih memilih kata penghubung yang tepat, sehingga mereka dapat mengaplikasikan teori dalam konteks praktis.
- d. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mendiskusikan kata penghubung yang tepat dari kalimat yang diberikan oleh guru: Diskusi memungkinkan peserta didik untuk

berbagi ide dan berargumentasi tentang pilihan kata penghubung. Ini mendukung pembelajaran kolaboratif dan pemahaman yang lebih mendalam.

- e. Peserta didik menyebutkan kata penghubung yang tepat: Aktivitas ini menguji pemahaman peserta didik tentang penggunaan kata penghubung dalam kalimat majemuk. Ini juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk menunjukkan keterampilan yang telah dipelajari.
 - f. Guru memberikan lembar soal yang berisi 5 kalimat majemuk untuk dikerjakan tiap peserta didik: Lembar soal ini memberikan latihan tambahan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan konsep yang telah diajarkan, dan membantu guru dalam menilai pemahaman mereka.
 - g. Tiap kelompok peserta didik diberikan kesempatan untuk menentukan kata penghubung yang tepat dari soal yang diberikan guru: Diskusi kelompok memfasilitasi kerja sama dan penerapan keterampilan dalam situasi kelompok. Ini juga memungkinkan peserta didik untuk saling belajar dan membahas pilihan mereka.
 - h. Guru dan peserta didik bersama-sama mendiskusikan hasil pekerjaan peserta didik: Diskusi hasil pekerjaan membantu peserta didik memahami kesalahan mereka, memperbaiki pemahaman, dan memperkuat konsep yang telah dipelajari.
3. Kegiatan Penutup
- a. Guru menyimpulkan materi pembelajaran hari ini: Menyimpulkan materi membantu peserta didik mereview dan mengingat poin-poin utama dari pelajaran. Ini juga memperkuat pemahaman mereka tentang apa yang telah dipelajari.
 - b. Guru memberikan pengarahan untuk pelajaran selanjutnya: Memberikan pengarahan untuk pelajaran berikutnya mempersiapkan peserta didik untuk topik yang akan datang dan membantu mereka menghubungkan pembelajaran hari ini dengan materi mendatang.
 - c. Guru menuntun siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing: Menuntun siswa berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing memberikan kesempatan untuk menyelesaikan pelajaran dengan refleksi pribadi, menjaga suasana belajar yang positif dan menghargai keragaman keyakinan.

Kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga bagian utama yang saling terintegrasi: Kegiatan Pembuka, Kegiatan Inti, dan Kegiatan Penutup. Pada Kegiatan Pembuka, proses dimulai dengan persiapan peserta didik melalui absensi dan pengingat tentang protokol kesehatan, dilanjutkan dengan doa bersama untuk mempersiapkan mental peserta didik sebelum memulai pelajaran. Tujuan pembelajaran disampaikan untuk memberikan arahan yang jelas mengenai materi hari itu, sementara motivasi diberikan untuk meningkatkan semangat dan keterlibatan peserta didik. Literasi sebagai bagian awal bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik dengan pengetahuan dasar yang relevan. Dalam Kegiatan Inti, media audio animasi digunakan untuk memperkenalkan konsep kalimat majemuk setara dan kata penghubung secara interaktif. Peserta didik menyimak materi yang ditampilkan, kemudian diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan mempraktikkan penggunaan kata penghubung dalam kalimat melalui latihan dan diskusi kelompok. Proses ini mendukung pembelajaran aktif dan kolaboratif, memungkinkan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan mereka secara praktis. Akhirnya, Kegiatan Penutup mencakup ringkasan materi yang telah dipelajari untuk memastikan peserta didik dapat mereview dan memahami poin-poin penting dari pelajaran. Pengarahan untuk pelajaran selanjutnya mempersiapkan peserta didik untuk materi mendatang, menjaga kontinuitas pembelajaran. Doa penutup sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing memberikan kesempatan untuk refleksi pribadi dan mengakhiri

pelajaran dengan cara yang harmonis. Keseluruhan kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik secara menyeluruh, mendukung keterlibatan aktif mereka, dan memfasilitasi refleksi mendalam mengenai materi yang telah dipelajari.

Pertemuan Kedua

Pada Pertemuan Kedua yang dilaksanakan pada 4 Juni 2024, kegiatan fokus pada penerapan modul ajar dengan menggunakan media video animasi. Setelah peserta didik siap dan diarahkan oleh guru mengenai protokol kesehatan, mereka memulai sesi dengan menyimak kalimat yang ditunjukkan melalui media video animasi di depan layar. Media ini dirancang untuk memperkenalkan konsep kalimat majemuk setara dan penggunaan kata penghubung secara visual dan interaktif. Guru kemudian memberikan penjelasan singkat tentang kalimat majemuk setara dan kata penghubung yang digunakan untuk menggabungkan kalimat-kalimat tersebut. Penjelasan ini disampaikan dengan tujuan agar peserta didik memahami teori di balik penggunaan kata penghubung dalam kalimat majemuk. Selanjutnya, peserta didik diberikan dua contoh pertanyaan untuk menentukan kata penghubung yang tepat dalam kalimat yang diberikan. Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk mendiskusikan kata penghubung yang sesuai dari kalimat-kalimat yang disajikan oleh guru. Diskusi ini bertujuan untuk melatih kemampuan mereka dalam memilih kata penghubung yang tepat dan untuk mendorong kerja sama antar anggota kelompok. Setelah diskusi, setiap kelompok menyebutkan kata penghubung yang dianggap tepat untuk kalimat yang telah diberikan. Guru kemudian membagikan lembar soal berisi lima kalimat majemuk untuk dikerjakan oleh setiap peserta didik. Soal ini dirancang untuk memberikan latihan tambahan dan untuk menilai pemahaman individu terhadap materi. Setiap kelompok peserta didik diberikan waktu untuk menentukan kata penghubung yang tepat dari soal yang diberikan. Setelah menyelesaikan lembar soal, guru dan peserta didik bersama-sama mendiskusikan hasil pekerjaan, membahas jawaban yang benar, serta menjelaskan alasan di balik pilihan kata penghubung yang digunakan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengintegrasikan teori dengan praktik melalui penggunaan media animasi, diskusi kelompok, dan latihan individu. Dengan pendekatan ini, diharapkan peserta didik dapat lebih memahami dan menerapkan penggunaan kata penghubung dalam kalimat majemuk dengan lebih efektif.

Pertemuan Ketiga

Pada Pertemuan Ketiga, yang diadakan pada 6 Juni 2024, kegiatan dilanjutkan dengan penerapan modul ajar yang telah diterapkan pada pertemuan sebelumnya, dengan fokus pada evaluasi pemahaman peserta didik terhadap penggunaan media video animasi. Kegiatan ini dimulai dengan persiapan awal, di mana guru memastikan peserta didik telah siap dan mengingatkan mereka mengenai protokol kesehatan yang harus diikuti. Sebagai bagian dari kegiatan inti, peserta didik menyimak kembali kalimat-kalimat yang ditunjukkan melalui media video animasi. Media ini digunakan untuk menyegarkan ingatan mereka mengenai konsep kalimat majemuk setara dan kata penghubung. Guru kemudian memberikan penjelasan tambahan atau klarifikasi tentang penggunaan kata penghubung jika diperlukan, memastikan bahwa peserta didik memahami konsep dengan lebih mendalam. Setelah menyimak materi melalui media animasi, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengerjakan lembar soal yang telah disiapkan. Lembar soal ini berisi lima kalimat majemuk yang harus diselesaikan dengan memilih kata penghubung yang tepat. Aktivitas ini bertujuan untuk menguji sejauh mana peserta didik dapat menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari dalam konteks yang lebih praktis. Selama sesi ini, guru secara aktif mengamati proses kerja peserta didik, memperhatikan bagaimana mereka menerapkan konsep yang telah dipelajari dan memberikan

bantuan bila diperlukan. Observasi ini tidak hanya mencakup kemampuan peserta didik dalam memilih kata penghubung yang tepat, tetapi juga melibatkan interaksi mereka selama diskusi kelompok.

Setelah peserta didik selesai mengerjakan lembar soal, kegiatan berlanjut dengan diskusi kelompok. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan jawaban mereka dan menjelaskan alasan di balik pilihan kata penghubung yang mereka gunakan. Diskusi ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman peserta didik tentang penggunaan kata penghubung, mendorong mereka untuk berpikir kritis, dan memungkinkan mereka untuk belajar dari jawaban teman-teman mereka. Pada akhir pertemuan, guru melakukan refleksi bersama peserta didik mengenai kegiatan hari itu. Diskusi ini mencakup umpan balik tentang kesulitan yang dihadapi selama mengerjakan soal, hal-hal yang telah dipahami dengan baik, dan area yang masih memerlukan penjelasan lebih lanjut. Refleksi ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengajukan pertanyaan dan untuk mendapatkan klarifikasi mengenai materi yang telah dipelajari. Sebagai penutup, guru memberikan ringkasan tentang materi yang telah dibahas, menegaskan kembali konsep-konsep utama, dan mempersiapkan peserta didik untuk kegiatan berikutnya. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya mengevaluasi pemahaman peserta didik tetapi juga memperkuat pengetahuan mereka melalui penerapan praktis dan diskusi reflektif.

Hasil observasi pada Siklus I menunjukkan bahwa nilai rata-rata keseluruhan dari pengamatan siswa adalah **55,89%**, yang menandakan bahwa performa siswa dalam aspek-aspek yang diamati masih tergolong rendah. Nilai ini mencerminkan bahwa ada beberapa area dalam proses pembelajaran yang membutuhkan perbaikan signifikan. Sebagai contoh, keterlibatan siswa dalam diskusi, pengulangan pembelajaran, serta disiplin dalam belajar menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Meskipun beberapa siswa menunjukkan semangat dan berusaha menjawab pertanyaan serta mengerjakan tugas, tingkat partisipasi dan konsistensi secara umum belum mencapai target yang diharapkan. Nilai rata-rata yang rendah ini menunjukkan perlunya strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penting untuk mengevaluasi kembali pendekatan yang digunakan dan mempertimbangkan intervensi tambahan untuk meningkatkan aspek-aspek yang kurang optimal. Siklus II harus fokus pada penyesuaian dan perbaikan untuk mendorong partisipasi aktif, disiplin, dan pemahaman yang lebih baik, agar hasil pembelajaran dapat meningkat secara signifikan.

Pertemuan Keempat

Pada Pertemuan Keempat yang dilaksanakan pada 7 Juni 2024, kegiatan difokuskan pada tahap refleksi dan evaluasi dari siklus I. Kegiatan ini dimulai dengan guru menyajikan hasil tes yang telah dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Tes ini dirancang untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap penggunaan kata penghubung dalam kalimat majemuk. Hasil tes menunjukkan bahwa meskipun ada kemajuan, nilai rata-rata peserta didik masih menunjukkan bahwa pemahaman mereka tentang konsep ini perlu ditingkatkan. Guru memulai refleksi dengan mendiskusikan hasil tes bersama peserta didik. Setiap kesalahan dan kekurangan dalam jawaban peserta didik dibahas secara rinci. Tujuan dari diskusi ini adalah untuk memberikan umpan balik konstruktif kepada peserta didik dan mengidentifikasi area di mana mereka mengalami kesulitan. Guru menjelaskan kembali konsep-konsep yang belum sepenuhnya dipahami, menggunakan contoh tambahan dan strategi pembelajaran yang lebih jelas. Selanjutnya, guru mengumpulkan masukan dari peserta didik mengenai kesulitan yang mereka hadapi selama pembelajaran. Ini termasuk kesulitan dalam memahami materi, penggunaan media video animasi, dan proses diskusi kelompok. Masukan ini menjadi dasar untuk merencanakan perbaikan dalam siklus II.

Tabel 2. Hasil Refleksi Penilaian Siswa Siklus I

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Sangat Tinggi	-	-
2.	Tinggi	18	46,15
3.	Sedang	17	43,59
4.	Rendah	4	10,26
Total		39	100

Sebagai bagian dari evaluasi, guru menyusun rencana tindakan berdasarkan refleksi yang dilakukan. Rencana ini mencakup perbaikan dalam metode pengajaran, penyempurnaan modul ajar, dan penyesuaian penggunaan media video animasi. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan mengatasi kekurangan yang teridentifikasi selama siklus I. Akhirnya, guru memberikan pengarahan tentang langkah-langkah yang akan diambil dalam siklus II, menjelaskan perubahan dan penyesuaian yang direncanakan. Ini termasuk strategi baru untuk meningkatkan efektivitas pengajaran dan materi yang akan digunakan. Peserta didik diharapkan akan lebih siap dan termotivasi untuk menghadapi siklus II dengan pemahaman yang lebih baik tentang materi yang diajarkan.

Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

Pertemuan Pertama

Pada Pertemuan Pertama siklus II, yang dilaksanakan pada 11 Juni 2024, kegiatan difokuskan pada penyesuaian dan penyempurnaan modul ajar berdasarkan hasil refleksi dari siklus I. Guru memulai dengan memperkenalkan modul ajar yang telah diperbarui, yang mencakup perbaikan berdasarkan umpan balik yang diterima dari peserta didik dan hasil evaluasi siklus I. Penyesuaian ini mencakup penggunaan media video animasi yang lebih efektif dan metode pengajaran yang diperbarui untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan lebih rinci, menekankan perubahan yang telah dilakukan dalam modul ajar. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya dan menyampaikan pendapat mereka tentang perubahan tersebut, memastikan bahwa mereka memahami dan merasa nyaman dengan pendekatan yang baru. Setelah penjelasan, guru memulai kegiatan dengan pelaksanaan modul ajar yang telah disempurnakan. Peserta didik menyimak kalimat melalui media video animasi yang telah diperbarui dan berpartisipasi dalam aktivitas yang melibatkan diskusi kelompok dan latihan individu. Media baru dirancang untuk lebih interaktif dan menarik, dengan tujuan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.

Pertemuan Kedua

Pada Pertemuan Kedua dalam Siklus II, yang dilaksanakan pada 13 Juni 2024, kegiatan dilanjutkan dengan penerapan modul ajar yang telah disempurnakan. Setelah penyesuaian yang dilakukan pada siklus I, fokus pada pertemuan ini adalah untuk mengamati hasil perbaikan dan peningkatan dalam pemahaman peserta didik mengenai penggunaan media video animasi. Kegiatan dimulai dengan pengantar dari guru yang menyampaikan tujuan pembelajaran hari itu dengan lebih jelas, menekankan perubahan dalam modul ajar dan bagaimana hal tersebut diharapkan dapat memperbaiki pemahaman peserta didik. Guru juga memberikan penjelasan tentang materi yang akan dibahas, menggunakan media video animasi yang telah diperbarui. Media ini dirancang untuk lebih menarik dan interaktif, dengan konten yang lebih relevan dan jelas untuk mendukung pemahaman peserta didik. Setelah menyimak materi melalui media animasi, peserta didik diberikan lembar soal yang telah diperbarui untuk dikerjakan. Soal ini dirancang dengan mempertimbangkan umpan balik dari siklus sebelumnya,

dengan format yang lebih jelas dan contoh yang lebih relevan. Peserta didik menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mereka untuk menentukan kata penghubung yang tepat dalam kalimat majemuk. Hal ini terlihat dari hasil kerja mereka yang lebih akurat dan respons yang lebih aktif selama kegiatan. Guru mengamati dengan cermat bagaimana peserta didik menerapkan pengetahuan mereka dalam latihan. Perhatian khusus diberikan pada bagaimana peserta didik menggunakan kata penghubung yang tepat dan bagaimana mereka berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas. Peningkatan pemahaman peserta didik terlihat dalam kemampuan mereka untuk berdiskusi dengan lebih produktif dan memberikan jawaban yang lebih tepat. Setelah sesi latihan, guru memimpin diskusi kelompok di mana setiap kelompok mempresentasikan hasil pekerjaan mereka. Diskusi ini menunjukkan adanya kemajuan signifikan dalam pemahaman peserta didik dibandingkan dengan siklus I. Peserta didik lebih mampu menjelaskan alasan di balik pilihan kata penghubung mereka dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep kalimat majemuk setara. Pada akhir pertemuan, guru memberikan umpan balik positif kepada peserta didik, mengakui peningkatan yang telah dicapai dan memberikan dorongan untuk terus berlatih. Guru juga menyiapkan peserta didik untuk pertemuan berikutnya, menjelaskan langkah-langkah selanjutnya dalam siklus II. Dengan adanya perbaikan dalam modul ajar dan penggunaan media yang lebih efektif, peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterlibatan mereka.

Pertemuan Ketiga

Pada Pertemuan Ketiga dalam Siklus II, yang diadakan pada 14 Juni 2024, kegiatan difokuskan pada evaluasi dan pengamatan akhir dari implementasi modul ajar yang telah disempurnakan. Pertemuan ini bertujuan untuk menilai efektivitas perubahan yang diterapkan dan mengamati dampaknya terhadap pemahaman serta keterlibatan peserta didik. Kegiatan dimulai dengan pengantar dari guru yang menjelaskan tujuan pertemuan hari itu, yaitu untuk mengevaluasi hasil penerapan modul ajar yang baru dan mengukur perkembangan peserta didik. Guru menyajikan materi melalui media video animasi yang telah diperbarui, memastikan bahwa konten yang disajikan sesuai dengan umpan balik yang diterima dari siklus sebelumnya. Media ini dirancang untuk lebih interaktif dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik. Setelah penyampaian materi, peserta didik diberikan lembar soal yang berisi kalimat majemuk setara dengan fokus pada penggunaan kata penghubung. Soal ini dirancang untuk mengukur pemahaman mereka terhadap konsep yang telah dipelajari. Guru memantau dengan cermat bagaimana peserta didik mengerjakan soal, memperhatikan peningkatan dalam kemampuan mereka untuk memilih dan menggunakan kata penghubung dengan benar. Selama sesi pengamatan, guru mencatat perubahan dalam keterlibatan peserta didik, termasuk bagaimana mereka berpartisipasi dalam diskusi dan bagaimana mereka menerapkan pengetahuan dalam latihan. Peningkatan dalam pemahaman dan penerapan materi terlihat dari hasil pekerjaan peserta didik yang lebih akurat dan diskusi kelompok yang lebih produktif. Setelah peserta didik menyelesaikan lembar soal, guru memfasilitasi diskusi kelompok untuk membahas hasil kerja mereka. Diskusi ini menunjukkan bahwa peserta didik dapat menjelaskan pilihan kata penghubung dengan lebih baik dan menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi. Guru memberikan umpan balik yang konstruktif, mengakui kemajuan yang telah dicapai dan memberikan saran untuk area yang masih memerlukan perbaikan. Pada akhir pertemuan, guru melakukan refleksi akhir tentang penerapan modul ajar yang telah disempurnakan. Guru mengevaluasi efektivitas perubahan yang dilakukan, serta menilai dampaknya terhadap keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk menyusun laporan akhir penelitian dan merencanakan langkah-langkah selanjutnya. Keseluruhan, Pertemuan Ketiga dalam siklus II menunjukkan adanya peningkatan

yang signifikan dalam pemahaman peserta didik, dengan penerapan modul ajar yang lebih efektif dan peningkatan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Pertemuan Keempat

Pada Pertemuan Keempat dalam Siklus II, yang dilaksanakan pada 15 Juni 2024, kegiatan terfokus pada evaluasi akhir dan refleksi dari keseluruhan proses pembelajaran yang telah dilakukan selama siklus II. Pertemuan ini bertujuan untuk mengukur efektivitas perubahan yang telah diterapkan pada modul ajar dan untuk menilai peningkatan pemahaman serta keterlibatan peserta didik. Kegiatan dimulai dengan tes akhir, yang dirancang untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Tes ini mencakup soal-soal yang menguji penggunaan kata penghubung dalam kalimat majemuk setara dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menunjukkan kemajuan mereka. Guru memastikan bahwa tes dilaksanakan dalam suasana yang kondusif, memberi waktu yang cukup bagi peserta didik untuk menjawab soal dengan cermat. Selama pelaksanaan tes, guru memantau dan memberikan bantuan jika diperlukan, sambil mencatat area di mana peserta didik menunjukkan pemahaman yang kuat atau kesulitan. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I, dengan peserta didik lebih mampu memilih dan menggunakan kata penghubung yang tepat dalam kalimat majemuk. Peningkatan ini menandakan bahwa perubahan dalam modul ajar dan penggunaan media video animasi memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik. Setelah tes, kegiatan berlanjut dengan sesi refleksi. Guru memimpin diskusi untuk mengevaluasi keseluruhan proses pembelajaran. Refleksi ini mencakup penilaian terhadap efektivitas modul ajar yang telah disempurnakan, penggunaan media video animasi, dan perubahan yang diterapkan selama siklus II. Guru juga meminta peserta didik untuk memberikan umpan balik mengenai pengalaman mereka selama siklus ini, termasuk apa yang mereka rasakan lebih efektif dan area yang mungkin masih memerlukan perbaikan.

Tabel 3. Hasil Refleksi Penilaian Siswa Siklus II

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Sangat Tinggi	23	58,97
2.	Tinggi	16	41.03
3.	Sedang	-	
4.	Rendah	-	
Total		39	100

Diskusi refleksi menunjukkan bahwa peserta didik merasa lebih nyaman dan terlibat dalam pembelajaran dibandingkan dengan siklus I. Mereka melaporkan bahwa media video animasi yang digunakan lebih membantu dalam memahami materi, dan mereka merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Guru menyimpulkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan peserta didik dan pemahaman materi, yang terlihat dari hasil tes dan umpan balik yang diterima. Sebagai langkah terakhir, guru menyusun laporan akhir penelitian yang mencakup temuan dari siklus II dan memberikan rekomendasi untuk langkah-langkah selanjutnya. Evaluasi ini tidak hanya menilai efektivitas intervensi tetapi juga mengidentifikasi praktik terbaik yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di masa depan.

Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Tanggapan siswa terhadap penggunaan media video animasi untuk meningkatkan minat belajar memberikan wawasan penting tentang efektivitas pendekatan ini dalam konteks

pembelajaran. Analisis tanggapan siswa ini bertujuan untuk mengevaluasi bagaimana media video animasi mempengaruhi minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dalam penelitian ini, tanggapan siswa akan diukur melalui observasi dan umpan balik langsung, yang mencakup aspek seperti minat, motivasi, dan respons terhadap materi yang disajikan menggunakan media animasi. Dengan mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan media ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dan mengatasi tantangan yang mungkin timbul. Penelitian ini berupaya memberikan dasar yang kuat untuk merancang intervensi yang lebih efektif di masa depan. Berdasarkan tabel distribusi tanggapan responden terhadap penggunaan media video animasi, dapat disimpulkan bahwa persentase tanggapan positif berada pada kategori sangat tinggi, dengan nilai keseluruhan 87,69%. Persentase ini mencerminkan bahwa mayoritas siswa memiliki tanggapan yang sangat baik terhadap penggunaan media video animasi dalam pembelajaran.

Salah satu bobot tertinggi diperoleh dari pernyataan "Media pembelajaran video animasi ini memberikan suasana yang baru dalam belajar", dengan nilai bobot 141. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa media ini memberikan pengalaman belajar yang segar dan berbeda, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Sebaliknya, bobot terendah terlihat pada pernyataan "Dengan adanya media pembelajaran video animasi ini membantu saya memahami pelajaran", yang memiliki nilai bobot 129. Meskipun hasilnya masih positif, nilai ini menunjukkan bahwa ada sedikit keraguan mengenai sejauh mana media video animasi benar-benar membantu pemahaman pelajaran secara mendalam. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi secara umum sangat efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik, tetapi juga meningkatkan konsentrasi dan keaktifan siswa. Meskipun ada beberapa area di mana siswa merasa kurang yakin tentang dampak langsung pada pemahaman materi, secara keseluruhan, media video animasi berhasil menciptakan suasana belajar yang positif. Peningkatan lebih lanjut mungkin diperlukan untuk mengatasi kekhawatiran terkait pemahaman materi, namun hasilnya sangat menjanjikan untuk mendukung minat belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Rashid et al, (2024) menemukan bahwa video animasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas dan mempermudah pemahaman konsep yang kompleks. Penelitian lain oleh Rachmavita (2020) juga menunjukkan bahwa media animasi yang interaktif dapat membantu siswa lebih fokus dan aktif selama pembelajaran, serta meningkatkan retensi informasi. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi memperoleh tanggapan positif dari siswa dengan persentase keseluruhan 87,69%. Ini membuktikan bahwa media video animasi dapat memberikan suasana baru dalam pembelajaran, meningkatkan konsentrasi, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, sesuai dengan temuan sebelumnya. Walaupun ada beberapa kekhawatiran terkait pemahaman materi, efek positif dari video animasi dalam menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar sangat konsisten dengan hasil penelitian terbaru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Melalui pengamatan dan tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan video animasi, terlihat bahwa media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi, konsentrasi yang lebih baik, dan semangat yang meningkat dalam mengikuti pembelajaran. Media video animasi tidak hanya memudahkan siswa dalam

memahami materi pelajaran, tetapi juga memotivasi mereka untuk aktif bertanya dan berdiskusi dalam kelas. Meskipun masih ada beberapa kekhawatiran terkait pemahaman mendalam terhadap materi, secara keseluruhan, video animasi terbukti efektif dalam menarik perhatian dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Hasil penelitian ini mendukung temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa media animasi dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat dalam pendidikan, dan memberikan dasar yang kuat untuk penerapan metode pembelajaran berbasis animasi di masa depan.

Adapun saran yang dapat diberikan kepada pihak-pihak terkait pada penelitian ini antara lain sebagai berikut: Untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media video animasi, guru disarankan untuk terus mengintegrasikan media ini dalam berbagai aspek pembelajaran. Penggunaan video animasi yang bervariasi dan interaktif dapat lebih menarik bagi siswa, sehingga penting untuk memilih animasi yang relevan dengan materi dan mudah dipahami. Guru juga sebaiknya melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas video animasi dan memberikan umpan balik kepada siswa. Selain itu, melibatkan siswa dalam pembuatan video atau elemen visual lainnya dapat meningkatkan keterlibatan mereka lebih jauh. Siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam menggunakan media video animasi sebagai bagian dari proses pembelajaran mereka. Disarankan untuk selalu memperhatikan setiap elemen dalam video dan aktif berdiskusi tentang materi yang diajarkan. Selain itu, siswa sebaiknya memanfaatkan video animasi untuk belajar mandiri di rumah, sehingga pemahaman mereka terhadap materi pelajaran dapat lebih mendalam. Kesadaran untuk tidak hanya menyimak tetapi juga terlibat secara aktif akan membantu meningkatkan hasil belajar mereka. Sekolah sebaiknya mendukung penggunaan media video animasi dengan menyediakan fasilitas dan sumber daya yang diperlukan. Ini termasuk akses ke perangkat teknologi yang memadai dan pelatihan bagi guru dalam penggunaan media ini. Selain itu, penting untuk mengembangkan kebijakan yang mendorong inovasi dalam metode pengajaran, termasuk integrasi teknologi modern dalam kurikulum. Mendukung penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan kualitas pendidikan di SDN 169 Pekanbaru. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan studi lanjutan yang mengeksplorasi berbagai jenis media pembelajaran interaktif, tidak hanya video animasi, untuk melihat efektivitasnya dalam konteks yang lebih luas. Penelitian bisa difokuskan pada analisis jangka panjang mengenai dampak penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa serta faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi media tersebut. Selain itu, mengeksplorasi cara-cara baru untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa melalui teknologi dapat memberikan wawasan tambahan untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisel, A., Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. (2022). *Komponen-Komponen Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS. Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 298-304.
- Aisyah, N., Zahro, L., & Jannah, M. (2023). Penerapan Video Pembelajaran Animasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar SKI. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 3(4), 2503-3506.
- Al Farisi, S., Iqbal, R., & Nurwansyah, R. (2021). Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Tentang Permainan Sepakbola di SMPN 2 Telukjambe Timur Kabupaten Karawang. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(1), 76-80.
- Al Fuad, Z. (2016). Faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar siswa kelas I SDN 7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 42-54.

- Anugrah, N. I., & Deden, D. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Melalui Media Video Animasi Canva Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS 6. *Kompetensi*, 15(1), 49–58. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v15i1.62>
- Ariandhini, E., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 Sd. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(3), 178-183. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6379004>
- Ariani, N. K., & Ujjanti, P. R. (2021). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 43. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35690>
- Banat, A., Febrianti, M., Martiani, M., Juwita, J., & Gustini, G. (2022). Pendampingan Penggunaan Teknologi Media dan Internet Bagi Pengurus Bumdes Teratai Indah Desa Nanti Agung Ilir Talo Kabupaten Seluma. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 1(1), 33-36.
- Cholifah, T. N., & Saputro, G. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Vidam (Video Animasi) Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sd. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 2(2), 120–130. <https://doi.org/10.33379/primed.v2i2.1613>
- Dewi, Dian Utami., Muhamad Ali, dan Sutarmanto. (2013). “Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Perolehan Kosakata Bahasa Indonesia Anak”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. Vol. 2. No. 6.
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi pembelajaran melalui pendekatan, strategi, dan model pembelajaran. *SABILARRASYAD: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan*, 2(1).
- Faizah, S. N. (2017). *Hakikat belajar dan pembelajaran*. At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 1(2), 175-185.
- Faujiah, N., Septiani, S. N., & Putri, T. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, 3(2), 81-87.
- Fisabilillah, F. F. N., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1271–1282. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.562>
- Fitri, Nur. (2018). *Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MI Raudlatussibyan NW Belencong Tahun Ajaran 2017/2018 (Universitas Muhammadiyah Mataram)*.
- Fitriana. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran darah Manusia DI MI Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso Malang. *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 53(9), 1155.
- Gie, T. L. (2007). *Cara Belajar yang Baik bagi Mahapeserta didik*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Hadiyah Tullah, N., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821–826. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587>
- Halimah, Nur. (2019). *Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN Sabang (UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh 2019)*.
- Hanum, Rafidhah. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Peserta didik Melalui Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V MIN Rukoh Banda Aceh”. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*. Vol. 7. No. 1. 2018.

- Hardani, Hikmatul, N., Andriani, H., Fardani, R., Ustiwaty, J., Utami, E., Sukmana, D., & Istiqomah, R. (2022). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. In H. Abadi (Ed.), *CV. Pustaka Ilmu* (Issue March). CV. Pustaka Ilmu Group.
- Hayati, Sri. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berbasis CooperatVe Learning*. Magelang: Graha Cendekia.
- Hidayat, Hanan Titis. (2021). "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Materi Bahasa Indonesia Melalui Pembelajaran dengan Penggunaan Media Audio Visual SMP Nurul Huda Kepahitan". *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*. Vol.5. No. 5. 2021.
- Iskandarwasid dan Dadang Sunendar (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–51. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.183>
- Karlina, Hani. (2017). "Penggunaan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Kemampuan menulis Naskah Drama". *E-Jurnal Literasi*. Vol.1. No.1.
- Kusumadewi, Eka Safitri. (2011). *Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa di SDN Pondok Pinang 012 Pagi Jakarta (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)*.
- Lestari, D. A., & Apoko, T. W. (2022). Efektivitas Video Animasi melalui YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5953–5960. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3180>
- Masruroh, M., & Hanifah, A. I. (2018). Clustering Minat Dan Bakat Mahasiswa Teknik Informatika Berdasarkan Atas Bidang Keahlian, Mata Kuliah Favorit, Dan Indeks Prestasi Mahasiswa. *Reforma: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 42-47.
- Nasution, W. N. (2017). Perencanaan pembelajaran: pengertian, tujuan dan prosedur. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 185-195.
- Pahleviannur, M., Grave, A., Saputra, D., Mardianto, D., Sinthania, D., Hafrida, L., Bano, V., Susanto, E., Mahardhani, A., Amruddin, Alam, M., Lisya, M., & Ahyar, D. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In F. Sukmawati (Ed.), *Pradina Pustaka* (Issue Maret). <https://doi.org/10.31237/osf.io/jhxuw>
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu- Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Pradilasari, Lia., Abdul Gani, dan Ibnu Khaidun. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik SMA". *Indonesian Journal of Science Education*. Vol. 7. No. 1. 2019.
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan media video call dalam teknologi komunikasi. *Jurnal ilmiah dinamika sosial*, Vol 1 (2), Hal 202-224.
- Purwono, Joni., Sri Yutmini, dan Sri Anitah. "Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan" *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 2.No. 2. 2014.
- Rachmavita, F. P. (2020). Interactive media-based video animation and student learning motivation in mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1663(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1663/1/012040>
- Rahmayanti, L. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN se-gugus Sukodono Sidoarjo Laily Rahmayanti PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya abstrak. *Jurnal PGSD*, 6(4), 429-439.

- Rashid, N., Khanum, N., & Khan, F. R. (2024). The Effect of Animation as a Teaching Tool on Students' Learning – an Experimental Study. *Media Literacy and Academic Research*, 7(1), 129–144. <https://doi.org/10.34135/10.34135/mlar-24-01-07>
- Rukajat, A. (2018). *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Deepublish. Safari. 2003. *Indikator Minat Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safira Insania.
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1129>
- Suprianto, J. (2022). *Implementasi Aset Ilustrasi pada Animasi Sebagai Media Komersil Koff and Gold Studio*
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160-166.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Wiratno, T., & Santosa, R. (2014). *Bahasa, fungsi bahasa, dan konteks sosial. Modul Pengantar Linguistik Umum*, 1-19.
- Zen, Syafril. dan Zelhendri. (2017). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Kencana.