

PENGKAJIAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DITINJAU DARI PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI

Aziz¹, Yunika Afryaningsih², Yuni Listiarini³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat^{1, 2, 3}

1azizpnk216@gmail.com , 2yunikaafryaningsih@unukalbar.ac.id ,

3yuni.yunie.200219@gmail.com

ABSTRACT

This study examines student learning outcomes in Indonesian language learning viewed from the use of animation media, based on twenty accredited journal articles. The problem underlying this research is the limited interactivity of the animation media used in classrooms, which tends to make students passive and less actively involved in the learning process, particularly in schools with limited access to supporting technology. This study aims to describe student learning outcomes across the cognitive, psychomotor, and affective domains through the use of animation media in Indonesian language learning at the elementary school level. A qualitative approach with a library research (literature review) design was employed, in which secondary data were collected through documentation of research articles, journals, and books, then analyzed using Sugiyono's interactive model consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing. The results show that the twenty articles reviewed indicate a predominantly positive impact of animation media on student learning outcomes, marked by improved comprehension of the material, more active learning attitudes, and better language skills compared with conventional learning methods. In the cognitive domain, animation media helps students understand, remember, and master learning material more effectively. In the psychomotor domain, animation media supports the development of listening, speaking, reading, and writing skills. In the affective domain, the use of animation media increases learning interest, motivation, attention, and student engagement throughout the learning process. It is concluded that animation media can serve as an effective alternative learning medium in Indonesian language instruction because it improves student learning outcomes comprehensively across the cognitive, psychomotor, and affective aspects while creating a more interactive and enjoyable learning atmosphere.

Keywords: Animation Media, Learning Outcomes, Indonesian Language Learning

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ditinjau dari penggunaan media animasi berdasarkan dua puluh artikel jurnal terakreditasi. Permasalahan yang mendasari penelitian ini adalah masih terbatasnya interaktivitas media animasi yang digunakan di kelas sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, terutama pada sekolah dengan keterbatasan akses teknologi pendukung. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif melalui penggunaan media animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan (library research)

berbasis tinjauan pustaka (literature review), data sekunder dikumpulkan melalui dokumentasi artikel, jurnal, dan buku, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Sugiyono yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil kajian terhadap dua puluh artikel menunjukkan bahwa penggunaan media animasi cenderung memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, ditandai oleh meningkatnya pemahaman materi, sikap aktif dalam pembelajaran, serta keterampilan berbahasa yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Pada ranah kognitif, media animasi membantu siswa memahami, mengingat, dan menguasai materi dengan lebih baik. Pada ranah psikomotorik, media animasi mendukung perkembangan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pada ranah afektif, penggunaan media animasi meningkatkan minat belajar, motivasi, perhatian, serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media animasi dapat dijadikan salah satu media pembelajaran alternatif yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh pada aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif, sekaligus menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

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

A. PENDAHULUAN

Media animasi adalah salah satu bentuk media pembelajaran berbasis visual yang menyajikan informasi melalui gambar bergerak yang disusun secara berurutan sehingga menciptakan ilusi gerakan. Animasi biasanya dikombinasikan dengan suara, teks, dan efek visual lainnya untuk meningkatkan daya tarik dan memperkuat penyampaian pesan (Arsyad, 2017, hlm. 39-42). Dalam konteks pembelajaran, animasi digunakan sebagai alat bantu untuk menjelaskan konsep atau materi yang bersifat abstrak, kompleks, atau sulit dipahami jika hanya disampaikan secara verbal atau melalui teks, misalnya untuk memvisualisasikan

alur cerita, karakter, latar, dan konflik dalam teks narasi atau drama pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil belajar sendiri dipahami sebagai perubahan perilaku siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai akibat dari proses belajar yang telah dilalui. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir, memahami, dan menganalisis materi; ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan berbahasa yang bersifat praktik seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis; sedangkan ranah afektif berkaitan dengan sikap, minat, motivasi, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Ketiga ranah tersebut menjadi kerangka acuan dalam

mengkaji sejauh mana media animasi berkontribusi terhadap kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan aspek penting dalam dunia pendidikan karena menjadi dasar bagi siswa dalam memahami, mengolah, dan menyampaikan informasi secara lisan maupun tertulis. Namun dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Indonesia sering kali dianggap membosankan oleh siswa sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar, partisipasi dalam kelas, serta hasil belajar yang kurang optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti media animasi (Arsyad, 2017).

Berdasarkan hasil observasi awal di salah satu sekolah dasar, ditemukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan papan tulis sehingga sebagian besar siswa tampak kurang antusias dan cepat kehilangan fokus. Banyak siswa hanya mencatat tanpa memahami isi

materi secara mendalam, terutama pada teks narasi dan deskripsi, yang berdampak pada nilai rata-rata kelas yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Media animasi, sebagai bentuk media visual yang menyajikan informasi secara bergerak, menarik, dan interaktif, diyakini mampu membantu siswa memahami aspek kebahasaan yang memerlukan ilustrasi dan pemahaman kontekstual (Munir, 2012).

Meskipun potensi media animasi cukup besar, masih ditemukan kesenjangan antara penggunaan media ini dengan pencapaian hasil belajar siswa. Wulandari dan Nugroho (2021) menjelaskan bahwa media animasi yang tidak interaktif membuat siswa cenderung pasif dan menekankan pentingnya kesesuaian media dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Putri dan Ramadhani (2022) juga mengulas keterbatasan akses teknologi di berbagai daerah yang menyebabkan kesenjangan dalam proses dan hasil belajar siswa, terutama pada pembelajaran daring. Selain itu, media animasi yang tidak disesuaikan dengan tingkat kognitif siswa dapat menimbulkan kebosanan atau kebingungan, sementara

kurangnya evaluasi terhadap efektivitas media membuat guru sulit mengetahui apakah media tersebut benar-benar membantu meningkatkan pemahaman siswa.

Faktor lain yang memengaruhi efektivitas media animasi adalah bagaimana guru merancang dan mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran. Pemilihan jenis animasi, kesesuaian dengan materi, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran menjadi elemen yang menentukan keberhasilan media ini. Oleh karena itu, diperlukan kajian mendalam untuk menilai hasil belajar siswa secara spesifik dalam konteks penggunaan media animasi, dengan meninjau aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa agar diperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai pengaruh media animasi terhadap kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa ditinjau dari penggunaan media animasi yang dihimpun datanya melalui artikel-artikel penelitian pada jurnal terakreditasi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan

wawasan mengenai efektivitas media animasi sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar, sekaligus menjadi bahan evaluasi bagi guru dan sekolah dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif.

Penelitian ini memiliki manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan mengenai penerapan media animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif, menjadi masukan bagi sekolah dalam pengambilan kebijakan terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, serta menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengkaji efektivitas media animasi pada jenjang maupun materi yang berbeda.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan memahami fenomena secara

mendalam melalui pengumpulan data yang kaya, detail, dan menyeluruh, dengan menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2017). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kepustakaan (library research) dengan pendekatan tinjauan pustaka (literature review). Penelitian ini dilakukan dengan mengkaji dan menganalisis dua puluh artikel ilmiah yang relevan dengan topik penelitian guna memperoleh informasi, membandingkan hasil penelitian terdahulu, mengidentifikasi persamaan dan perbedaan, serta menemukan kesenjangan penelitian (research gap) yang menjadi dasar kajian.

Data yang digunakan berupa data sekunder yang diperoleh dari jurnal ilmiah, buku, dan sumber akademik lain yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan, meliputi hasil belajar siswa Bahasa Indonesia ditinjau dari penggunaan media animasi yang dihimpun dari artikel-artikel penelitian pada jurnal terakreditasi Sinta 1 sampai Sinta 6. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi artikel, jurnal, dan buku, sementara instrumen penelitian menggunakan lembar

analisis artikel yang mencakup jenis media animasi, keterampilan berbahasa yang diteliti, dan ranah hasil belajar yang dikaji.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan model interaktif Sugiyono yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data (menyortir, memilih, dan merangkum data hasil dokumentasi), penyajian data (menyusun data dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel agar lebih mudah dipahami), serta penarikan kesimpulan (menafsirkan data untuk menjawab tujuan penelitian). Keabsahan temuan data dijaga melalui empat kriteria menurut Lincoln dan Guba (1985), yaitu kredibilitas melalui triangulasi teknik dan sumber, transferabilitas melalui deskripsi konteks yang mendalam, dependabilitas melalui audit trail bersama dosen pembimbing, serta konfirmabilitas melalui pengecekan ulang temuan terhadap sumber data.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini mengkaji dua puluh artikel mengenai hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa

Indonesia ditinjau dari penggunaan media animasi, yang bersumber dari jurnal terakreditasi Sinta 1 hingga Sinta 6 dengan variasi jenis penelitian berupa pengembangan, eksperimen, kuasi eksperimen, penelitian tindakan kelas, hingga studi literatur. Rekapitulasi ranah hasil belajar yang dikaji pada setiap artikel disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1
Rekapitulasi Ranah Hasil Belajar pada 20 Artikel Media Animasi

Ranah Hasil Belajar	Jumlah Artikel	Keterampilan Bahasa yang Dominan
Kognitif	8	Membaca, berbicara, menyimak
Psikomotorik	10	Menyimak, berbicara, membaca, menulis
Afektif	10	Minat, motivasi, keaktifan, karakter

Sumber: hasil analisis 20 artikel (2026)

Judul lengkap dan jenis penelitian dari masing-masing artikel yang menjadi sumber kajian disajikan pada Tabel 2 berikut. Artikel-artikel tersebut bervariasi mulai dari penelitian pengembangan media, eksperimen, kuasi eksperimen, penelitian tindakan kelas, hingga tinjauan atau studi literatur, yang secara keseluruhan berfokus pada penggunaan media

animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Tabel 2
Daftar Artikel yang Dikaji dalam Penelitian

No	Judul Artikel (Ringkas)	Jenis Penelitian
1	Pengembangan Media Video Animasi Model ADDIE Materi Perkenalan Diri Kelas I SD	Pengembangan
2	Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Materi Puisi Kelas 3 SD	Pengembangan
3	Pengembangan Animasi Motion Graphic 2D Materi Menenal Jenis Hewan Kelas I SD	Pengembangan
4	Pengembangan Media ICT Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD	Pengembangan
5	Pengembangan Video Animasi Berbasis Model PBL untuk Siswa Kelas V	Pengembangan
6	Pengaruh Media Video Animasi terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Kelas IV SD	Eksperimen
7	Video Animasi Melalui Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia	Eksperimen
8	Pengaruh Media Video Animasi Stop Motion terhadap Kemampuan Berbicara Siswa SD	Eksperimen
9	Efektivitas Video Animasi Melalui	Kuasi Eksperimen

No	Judul Artikel (Ringkas)	Jenis Penelitian	No	Judul Artikel (Ringkas)	Jenis Penelitian
10	YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animaker terhadap Hasil Belajar Menyimak	Kuasi Eksperimen	19	Bahasa Indonesia di SD Analisis Nilai Karakter melalui Media Animasi Fabel dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	Deskriptif Kualitatif
11	Pengaruh Media Animasi terhadap Keterampilan Berbicara Kelas II SD	Eksperimental	20	Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Video Animasi di SD/MI	Research
12	Penerapan Media Video Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas III SD	Pre-eksperimental	Sumber: hasil analisis 20 artikel (2026)		
13	Penggunaan Media Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas I SDIT	PTK	a. Ranah Hasil Belajar Kognitif		
14	Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV SD Surabaya	PTK	Delapan artikel menunjukkan bahwa penggunaan media animasi pada ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan siswa memahami, menganalisis, dan menerapkan materi pembelajaran Bahasa Indonesia dalam keterampilan membaca, berbicara, dan menyimak. Beberapa artikel menunjukkan bagaimana media animasi membantu siswa lebih mudah memahami materi, beberapa lainnya menunjukkan peningkatan kemampuan menganalisis serta menerapkan materi, sehingga berdampak pada peningkatan nilai atau prestasi belajar siswa setelah penggunaan media animasi (Khofifah & Wardhana, 2021; Hanny & Yatri, 2023; Erni dkk., 2024; Anabila dkk., 2025; Lukluk dkk., 2024).		
15	Systematic Literature Review: Pengaruh Media Video pada Pembelajaran Bahasa Indonesia	SLR			
16	Studi Literatur: Analisis Pemanfaatan Video Animasi dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak	Studi Literatur			
17	Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca	Tinjauan Literatur (PRISMA)			
18	Media Video Animasi sebagai Inovasi Pembelajaran	Kualitatif			

b. Ranah Hasil Belajar

Psikomotorik

Sepuluh artikel menunjukkan bahwa penggunaan media animasi pada ranah psikomotorik memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Media animasi membantu siswa memahami langkah-langkah praktik secara lebih jelas melalui tampilan visual bergerak yang mudah diikuti, sehingga siswa menjadi lebih aktif, terampil, dan percaya diri dalam melakukan tugas maupun praktik pembelajaran, seperti menyimak cerita, berbicara, membaca dengan lafal yang tepat, serta menulis sesuai tujuan pembelajaran (Chelyn dkk., 2024; Adelia & Munir, 2025; Farikhatuz & Nuroh, 2024).

c. Ranah Hasil Belajar Afektif

Sepuluh artikel menunjukkan bahwa penggunaan media animasi pada ranah afektif berkontribusi terhadap perkembangan karakter, minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa artikel menjelaskan bagaimana media animasi membantu siswa lebih mudah memahami materi tentang karakter, beberapa lainnya

menunjukkan peningkatan minat dan motivasi siswa, serta keterlibatan siswa yang lebih baik selama pembelajaran berlangsung (Edwina & Anugraheni, 2022; Sarah & Baadilla, 2022; Dwi & Apoko, 2022; Indah & Saputra, 2022).

2. Pembahasan

Pengkajian hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ditinjau dari penggunaan media animasi bertujuan untuk mengetahui bagaimana media animasi berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar siswa pada ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Media animasi mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan media animasi membantu siswa memahami materi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis melalui visualisasi yang lebih konkret. Berdasarkan hasil kajian dua puluh artikel, penggunaan media animasi cenderung memberikan dampak positif terhadap peningkatan

hasil belajar siswa, ditunjukkan oleh meningkatnya pemahaman materi, sikap aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta keterampilan berbahasa yang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.

Pada ranah kognitif, penggunaan media animasi membantu siswa memahami materi Bahasa Indonesia secara lebih jelas. Siswa lebih mudah mengingat informasi, memahami isi materi, serta menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Hal ini terlihat dari meningkatnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas dan memahami konsep pembelajaran yang diajarkan, sejalan dengan pandangan Arsyad (2017) bahwa media visual bergerak dapat memperjelas konsep abstrak yang sulit dipahami secara verbal.

Pada ranah psikomotorik, penggunaan media animasi membantu siswa mengembangkan keterampilan berbahasa, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Siswa menjadi lebih aktif dalam melakukan praktik pembelajaran, mampu mengikuti instruksi guru dengan baik, serta menunjukkan peningkatan

keterampilan dalam menyampaikan ide dan gagasan berdasarkan materi yang telah dipelajari.

Pada ranah afektif, penggunaan media animasi meningkatkan minat, motivasi, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menunjukkan sikap yang lebih aktif, bersemangat, serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, siswa juga lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini memperkuat hasil kajian Putri dan Sari (2024) yang mendukung penggunaan media berbasis teknologi seperti animasi sebagai alat bantu untuk mengoptimalkan proses belajar dan meningkatkan partisipasi siswa.

Dengan demikian, hasil kajian dua puluh artikel menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh, baik pada ranah kognitif, psikomotorik, maupun afektif. Media animasi dapat menjadi salah satu alat alternatif media pembelajaran yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang

lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

3. Implikasi Hasil Temuan

Penelitian

Hasil temuan penelitian mengenai penggunaan media animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar menunjukkan bahwa media ini memberikan implikasi positif terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran. Penyajian materi melalui animasi membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami sehingga siswa lebih fokus dalam mengikuti kegiatan belajar. Penggunaan media animasi juga membantu guru menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi dan audio yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan berpusat pada siswa.

Temuan penelitian ini juga memberikan implikasi praktis bagi guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya. Guru diharapkan lebih kreatif dalam memilih dan mengembangkan media animasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran,

karakteristik materi, dan kebutuhan siswa. Sekolah perlu mendukung penerapan media animasi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta memberikan pelatihan kepada guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Selain itu, hasil kajian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti berikutnya untuk mengembangkan kajian mengenai efektivitas berbagai jenis media animasi terhadap keterampilan berbahasa dan hasil belajar siswa sekolah dasar pada materi maupun jenjang kelas yang berbeda.

Secara umum, hasil kajian ini memperkuat pandangan bahwa keberhasilan penggunaan media animasi tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan tampilan visualnya, tetapi juga oleh ketepatan guru dalam memilih jenis animasi, menyesuaikannya dengan karakteristik materi dan tingkat perkembangan kognitif siswa, serta merancang interaksi yang melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan perencanaan yang matang, media animasi dapat menjadi jembatan yang efektif antara materi Bahasa

Indonesia yang bersifat abstrak dengan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian terhadap dua puluh artikel, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Media animasi meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran Bahasa Indonesia karena penyajian materi menjadi lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami. Ditinjau dari ranah hasil belajar, pada ranah kognitif media animasi membantu siswa memahami, mengingat, dan menguasai materi pembelajaran dengan lebih baik; pada ranah psikomotorik media animasi mendukung perkembangan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis; serta pada ranah afektif penggunaan media animasi meningkatkan minat belajar, motivasi, perhatian, serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media animasi dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh pada aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan simpulan tersebut, guru disarankan memanfaatkan media animasi sebagai alat alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tetap memilih atau mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Kepala sekolah diharapkan mendukung penerapan media animasi melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai serta pelatihan bagi guru, sementara peneliti selanjutnya disarankan melakukan kajian yang lebih mendalam mengenai penggunaan media animasi pada materi Bahasa Indonesia yang berbeda dengan pendekatan kualitatif, kuantitatif, maupun pengembangan agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Anisa Octavia, Deprizon, Wismanto, Radhiyatul Fitri, Salman, & Sakban. (2024). Penggunaan media animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDIT Bunayya Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya*, 305-311.
- Anabila Zahra, Isma Dewi, Mira Puspita, & Darwanto. (2025). Efektivitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa di sekolah dasar: Tinjauan literatur. *Aljes: Journal of Education Science*, 584-597.
- Adelia Novitasari, & Munir, M. M. (2025). Pengaruh media video animasi stop motion terhadap kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 796-810.
- Chelyn Gloria Anugrah, Hamzah Pagarra, & Nurhaedah. (2024). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Pedagogi & Teknologi (JIPTek)*, 20-34.
- Dwi Aulia Lestari, & Tri Wintolo Apoko. (2022). Efektivitas video animasi melalui YouTube terhadap minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5953-5960.
- Edwina Ariandhini, & Indri Anugraheni. (2022). Pengembangan media video animasi berbasis Animaker untuk meningkatkan hasil belajar materi puisi mapel Bahasa Indonesia kelas 3 SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 242-252.
- Erni Yolanda Situmorang, Lasmaria Lumban Tobing, Robinhot Sihombing, Abai Manupak Tambunan, & Erika Cristine Panggabean. (2024). Penerapan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SD Negeri 178314 Siborongborong tahun 2024. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3356-3365.
- Farikhatuz Zahro, & Ermawati Zulikhatin Nuroh. (2024). Pengaruh media animasi terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia peserta didik kelas II sekolah dasar. *JIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5247-5254.
- Hanny Rahma Sari, & Ika Yatri. (2023). Video animasi melalui aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 159-166.
- Indah Mafazatin Nailiah, & Erwin Rahayu Saputra. (2022). Pengembangan media ICT berbasis video animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8-15.
- Khofifah Naila Muna, & Surya Wardhana. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi dengan model ADDIE pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi pengenalan diri dan keluarga untuk kelas I SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 175-183.

- Lukluk Roudhotul Jannah, Chasanatul Mardiyah, & Chusnul Chotimah. (2024). Media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis video animasi di SD/MI. *The Elementary Journal*, 30-34.
- Lutfi Andriyani Kutsiyah, Firstina Alyatul Khusna, Nova Nina Khoirina, & Rani Setiawaty. (2025). Sistematis literatur review: Pengaruh media video pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)*, 148-157.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mariyani Harahap, & Sujarwo. (2024). Pengembangan media pembelajaran animasi motion graphic 2D pembelajaran Bahasa Indonesia materi "Mengetahui Jenis Hewan" kelas I SD Negeri 11 Rantau Selatan. *TUNTUN Jurnal Pendidikan*, 1-13.
- Putri, M. R., & Ramadhani, D. (2022). Keterbatasan akses teknologi dan kesenjangan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 4(2), 55-63.
- Putri, M. R., & Sari, D. P. (2024). Media berbasis teknologi sebagai alat bantu optimalisasi proses belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 20-29.
- Sarah Annisya, & Irwan Baadilla. (2022). Analisis nilai karakter melalui media animasi fabel dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7888-7895.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, S., & Nugroho, R. A. (2021). Interaktivitas media animasi dan kesesuaiannya dengan tahap perkembangan kognitif siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(3), 112-120.
- Apriani, D. (2021). Penerapan media animasi untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi cerita anak di SDN 1 Margomulyo. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dewi, R. N. (2019). Pengaruh media animasi terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Karanganyar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 88-95.
- Erniawati, Novi Nurdian, & Zulparis. (2026). Media video animasi sebagai inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Pijar Pelita*, 27-38.
- Handayani, S., & Setiawan, D. (2020). Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 12-20.
- Intan Karina Jhoni, Taofik, & Dudung Amir Soleh. (2025). Studi literatur: Analisis pemanfaatan video animasi dalam peningkatan kemampuan menyimak pembelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 491-501.
- K. Puspa Budhi Savutri, & I.B. Surya Manuaba. (2022). Pengembangan video animasi

berbasis model PBL sebagai media pembelajaran muatan Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 344-354.

Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic Inquiry*. Beverly Hills, CA: Sage Publications.

Rahayu, I. S. (2022). Penggunaan media animasi berbasis PowerPoint untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Tegalrejo. Skripsi, Universitas PGRI Semarang.

Rina Pratiwi, & Zulfadewina. (2022). Penggunaan media audio visual berbasis Animaker terhadap hasil belajar menyimak pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1247-1255.

Suyanto, E., & Marlina, R. (2020). Pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 145-153.

Yuliani, T. (2018). Efektivitas media animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng di kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 77-84.