

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
VIDEO ANIMASI DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS III SDN 46
BANDA ACEH**

Skripsi

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan**

Oleh:

Chairul Anam

20080092



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSAMPENA
BANDA ACEH
2024**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Chairul Anam
NIM : 20080092
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Analisis Penggunaan Media Pembelajaran video animasi
Dalam Meningkatkan Minat Belajar siswa pada mata pelajaran
Bahasa Indonesia di Kelas 3 SDN 46 Banda Aceh

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian program Sarjana.

Banda Aceh, 13 Desember 2024

Pembimbing I



Uly Muzakir, MT
NIDN. 0127027902

Pembimbing II



Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN. 1322028701

Menyetujui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Teuku Mahmud, M.Pd.
NIDN. 1322028701

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



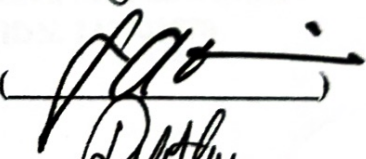
Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

PENGESAHAN TIM PENGUJI

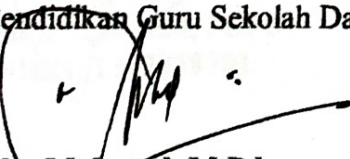
**Analisis Penggunaan Media Pembelajaran video animasi Dalam
Meningkatkan Minat Belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di
Kelas 3 SDN 46 Banda Aceh**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 13 Desember 2024

		Tanda Tangan
Pembimbing I	: <u>Uly Muzakir, MT</u> NIDN. 0127027902	
Pembimbing II	: <u>Teuku Mahmud, M.Pd</u> NIDN. 1322028701	
Penguji I	: <u>Dr. Syarfuni, M.Pd</u> NIDN. 0128068203	
Penguji II	: <u>Rika Kustina, M.Pd</u> NIDN. 1323099701	

Menyetujui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,


Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN. 1322028701

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

LEMBAR PENGESAHAN KELULUSAN

**Analisis Penggunaan Media Pembelajaran video animasi Dalam
Meningkatkan Minat Belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 3
SDN 46 Banda Aceh**

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan
Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena dan telah disempurnakan
berdasarkan saran dan masukan

Banda Aceh, 13 Desember 2024

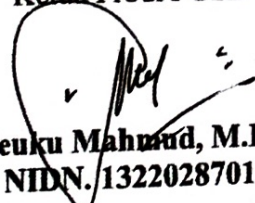
Pembimbing I


Uly Muzakir, MT
NIDN. 0127027902

Pembimbing II


Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN. 1322028701

Menyetujui,
Ketua Prodi PGSD


Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN. 1322028701

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Dr. Fikri Huda, M.Pd
NIDN. 0128068203

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya beridentitas di bawah ini:

Nama : Chairul Anam

NIM : 20080092

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian besar maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari prodi atau dekan fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Banda Aceh, 12 Desember 2024

 
Chairul anam

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assamualaikum Wr.Wb.

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga telah dapat menyelesaikan sebuah karya ilmiah berupa skripsi. Selawat beriring salam penulis sanjungkan kepangkuan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari alam jahiliah ke alam berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan sekarang ini. Adapun judul skripsi ini adalah “ **Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III SDN 46 Banda Aceh**”.

Skripsi ini penulis susun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh (UBBG) sebagai syarat memperoleh sarjana (SI) pendidikan pada jurusan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

Penulis telah banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dua Insan sederhana yang sangat hebat dan sangat luar biasa, Bapak Tawar Af dan Ibunda Dahriati, S.Pd *always super awesome!* selaku orang tua tercita serta keluarga besar yang senantiasa memberi dorongan baik materi maupun moral serta selalu mendoakan untuk kesuksesan penulis.
2. Dr. Lili Kasmini, S.Si., M.Si. Selaku Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena (UBBG). Yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian, dan penulisan skripsi.
3. Dr. Syarfuni, M.Pd. selaku Dekan FKIP UBBG. Yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian, dan penulisan skripsi.
4. Teuku Mahmud, M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian, dan penulisan skripsi.
5. Ully Muzakir, MT. selaku pembimbing I dan Teuku Mahmud, M.Pd selaku pembimbing II yang sabar memberikan bimbingan dan arahan sejak permulaan sampai dengan selesainya skripsi.
6. Bapak dan ibu Dosen Universitas Bina Bangsa Getsempena (UBBG) yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh pendidikan.
7. Ibu Kepala Sekolah SDN 46 Banda Aceh serta Ibu Wali Kelas III yang berturut partisipasi dalam penelitian ini.
8. Kepada Kakak Saya Devi Yunita yang telah memberikan Penuh dorongan dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Kepada Ulfa Mahera yang telah memberikan dorongan dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.

10. Terimakasih juga kepada rekan-rekan sejawat dan seluruh Mahasiswa Prodi PGSD, terutama angkatan 2020 yang telah memberikan saran-saran dan bantuan moral yang sangat membantu penulisan skripsi ini.
11. Sahabat penghilang rasa jenuh, Harmil aqsha, Rajif fandi dan Qatturun nida yang selalu memberikan support, semangat, dan menghibur selama awal perkuliahan sampai dengan saat penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati.

Banda Aceh, September 2024

Chairul Anam

MOTTO

**“IBUKU MENARUHKAN NYAWANYA
DEMI KELAHIRANKU, MAKA TIDAK
MUNGKIN JIKA KELAHIRANKU
TIDAK ADA ARTINYA”**

**“NIKMATI DULU PAHIT
PAHITNYA, KITA BUKAN
HANCUR, KITA SEDANG
BERPROSES *THIS WILL MAKE U
PROUND OF UR SELF*”**

ABSTRAK

Chairul Anam, 2024, Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III SDN 46 Banda Aceh, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, Pembimbing I, Uly Muzakir, MT, Pembimbing II, Teuku Mahmud M.Pd.

media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar). Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran alat bantu untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima. Video animasi adalah suatu instrument pembelajaran yang memadukan berbagai unsur suara dengan gambar yang didalamnya memuat materi yang akan disampaikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dalam peningkatan minat belajar siswa, dan untuk mengetahui bagaimana peningkatan minat belajar peserta didik kelas III SDN 46 Banda Aceh saat menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan subjek penelitian observasi dengan jumlah 27 siswa. dan mewawancarai 4 orang siswa kelas III dan guru kelas. Hasil analisis data menunjukkan bahwa peserta didik yang menerima pembelajaran dengan media video animasi mengalami peningkatan yang signifikan dalam minat belajar, mereka lebih bersemangat dalam pembelajaran di kelas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi efektif jika diterapkan dalam meningkatkan hasil minat belajar siswa SDN 46 Banda Aceh.

Kata Kunci : *Video animasi, Pelajaran bahasa indonesia, Minat belajar .*

Abstract

Chairul Anam, 2024, Analysis of the Use of Animated Video Learning Media in Increasing Student Learning Interest in Indonesian Language Subjects in Class III SDN 46 Banda Aceh, Elementary School Teacher Education Study Program, Bina Bangsa Getsempena University Banda Aceh, Supervisor I, Uly Muzakir, MT, Supervisor II, Teuku Mahmud M.Pd.

learning media are all tools (aids) or objects used for teaching and learning activities, with the intention of conveying learning messages (information) from sources (teachers and other sources) to recipients (in this case students or learning citizens). Based on the expert's opinion, it can be concluded that learning media is a tool to convey messages from the source to the recipient. Animated video is a learning instrument that combines various elements of sound with images that contain material to be conveyed. The purpose of this study was to determine how the use of animated video-based learning media in increasing students' interest in learning, and to determine how the increase in learning interest of third grade students of SDN 46 Banda Aceh when using animated video-based learning media. The method used in this research is qualitative with the subject of observation research with a total of 27 students. and interviewed 4 grade III students and class teachers. The results of data analysis show that students who receive learning with animated video media experience a significant increase in interest in learning, they are more excited about learning in class. So it can be concluded that the use of animated video learning media is effective if applied in improving the results of students' interest in learning SDN 46 Banda Aceh.

Keywords: : *Animated video, Indonesian language lesson, Learning interest,*

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR	i
MOTTO.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
 BAB II LANDASAN TEORI	 6
2.1 Kajian Teori	6
2.1.1 Hakikat Belajar.....	6
2.1.2 Hakikat Penggunaan Media Pembelajaran.....	9
2.1.3 Hakikat Media Video Animasi	23
2.1.4 Hakikat Minat Belajar	25
2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan	30
2.3 Kerangka Berpikir.....	32
2.3.1 Tabel Kerangka Berpikir	32
2.4 Hipotesis Penelitian	33
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 34
3.1 Jenis Penelitian	34
3.2 Populasi Dan Sampel Penelitian.....	34
3.3 Objek Penelitian Dan Definisi Operasional	35
3.4 Teknik Dan Metode Pengumpulan Data	37
3.5 Teknik Alat Dan Pengumpulan Data.....	43
 BAB IV DATA DAN TEMUAN DATA PENELITIAN.....	 45
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	45
4.1.1 Profil SDN 46 Banda Aceh	45
4.1.2 Data Dan Temuan Data Wawancara.....	46
4.1.3 Data Dan Temuan Data Observasi.....	60
4.1.4 Pembahasan Hasil Penelitian.....	63

BAB V PENUTUP	71
Kesimpulan	71
Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1.1 Hasil Wawancara Antara Wali Kelas Dan Peneliti.....	46
Tabel 1.2 Hasil Wawancara Antara Siswa Dan Peneliti.....	56
Tabel 3.1 Pedoman Wawancara Pada Guru.....	37
Tabel 3.2 Pertanyaan Wawancara Pada Siswa	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Gambar Kerangka Berfikir	32
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar RPP.....	
Lampiran 2 Lembar Observasi Guru.....	
Lampiran 3 Lembar Observasi Siswa.....	
Lampiran 4 Lembar Soal.....	
Lampiran 7 Soal Tes Yang Telah Dijawab Peserta Didik	
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian Dari Kampus	
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian Dari Dinas	
Lampiran 10 Surat Izin Telah Menyelesaikan Penelitian Sekolah	
Lampiran 11 Surat Pengkaji Proposal Skripsi	
Lampiran 12 Surat Pembimbing Skripsi	
Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian Di Kelas III.....	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menuntut guru harus mampu mengikuti perkembangan dari aspek tersebut. Begitu pula dalam kegiatan pembelajaran guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Maka dari itu tenaga pendidik juga harus mempunyai kemampuan teknologi tersebut supaya nantinya dapat mengajarkan kepada siswa dan juga mengikuti perkembangan zaman yang ada. Saat ini sudah banyak sekali sistem pendidikan menggunakan *website* yang dimana berhubungan dengan teknologi. Sistem pendidikan ini misalnya seperti pembagian hasil belajar siswa sudah tidak harus menggunakan kertas atau buku rapot, saat ini sudah banyak yang menggunakan e-raport atau rapot yang berbentuk online yang bisa diakses di perangkat handphone ataupun komputer.

Media pembelajaran adalah komponen pendidikan yang ikut menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Pendidik harus tahu cara menggunakan media pembelajaran untuk menyesuaikan materi yang akan diajarkan, dan jika siswa terlibat dalam setiap proses pembelajaran,

pembelajaran akan jauh lebih bermakna. Mereka akan dilihat tidak hanya sebagai subjek yang dapat dipelajari tetapi juga sebagai orang yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterampilan mereka sendiri. (Wiyastuti,dkk 2019).

Komponen psikologis yang sangat penting dari proses pembelajaran siswa adalah minat, yang terkait erat dengan emosi, terutama kepuasan. Siswa yang sangat tertarik dengan pelajaran akan tampak tekun saat belajar. Di sisi lain, siswa yang tidak tertarik dengan pelajaran tidak akan antusias mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu meningkatkan minat siswa dalam pelajaran. Memilih media pembelajaran yang tepat dapat berdampak pada kemampuan siswa untuk menyerap pelajaran. Guru dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran di kelas, salah satunya adalah alat pembelajaran berbasis teknologi.

Dari beberapa pendapat diatas maka, penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berperan penting dalam kegiatan proses belajar dan mengajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus menyiapkan media pembelajaran yang dapat diterima oleh semua siswa. Guru harus memastikan bahwa media pembelajaran yang dipilihnya akan berdampak kepada umpan balik yang baik dalam memberikan pembelajaran kepada siswa agar tidak mudah merasa bosan dan meningkatkan motivasi maupun prestasi belajar di kelas.

Berdasarkan hasil observasi 27 siswa dan wawancara dengan guru kelas 3 SDN 46 Banda Aceh ibuk Nurhayati.S,Pd bahwa sebanyak 14 siswa masih sangat kurang minat dalam belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi keterampilan membaca,dan sebanyak 7 siswa kurang aktif dan kesulitan dalam memahami materi keterampilan membaca pembelajaran Bahasa indonesia, kemudian terdapat 6 siswa juga sibuk sendiri dan tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pada saat pembelajaran bahasa indonesia berlangsung. Kemudian juga didapatkan informasi bahwa guru selama ini dalam melaksanakan proses pembelajaran hanya menggunakan media seadanya seperti buku guru, buku siswa, gambar, dan poster. Sehingga dalam hal ini kurang menarik perhatian siswa serta media yang digunakan sudah biasa dalam kegiatan proses pembelajaran.

Dalam hal ini diperlukan suatu inovasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran serta dapat mempermudah baik guru maupun siswa dalam kegiatan proses belajar dan mengajar salah satunya dengan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang diatas maka, peneliti tertarik untuk meneliti dengan mengangkat judul: **“Analisis Penggunaan Media Pembelajaran video animasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa indonesia di Kelas 3 SDN 46 Banda Aceh.**

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran hanya menggunakan media seadanya seperti buku guru, buku siswa, gambar, dan poster.
2. Siswa masih sangat kurang minat dalam belajar, kurang aktif dan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDN 46 Banda Aceh.
2. Bagaimana respon peserta didik pada penggunaan video animasi terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN 46 Banda Aceh.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah Penggunaan Media Pembelajaran dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 SDN 46 Banda Aceh.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Bagi sekolah dan pendidik

Diharapkan agar guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Peneliti

Diharapkan dengan melakukan penelitian ini peneliti nantinya akan lebih profesional dalam menggunakan media pembelajaran disekolah

3. Bagi siswa

Diharapkan dengan dilakukan penelitian ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 HAKIKAT BELAJAR

a. Pengertian Belajar

Hamalik (2015: 37) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Gagne (dalam Susanto, 2019: 1) menjelaskan belajar merupakan suatu proses dimana organisme berubah perilakunya akibat dari pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan, dua konsep tersebut terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa lain pada saat pembelajaran berlangsung.

b. Ciri-Ciri Belajar

Hakikat belajar adalah perubahan tingkah laku oleh seseorang sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya. Dari pengertian tersebut, maka Djamarah (2015: 15) menjelaskan ciri-ciri belajar sebagai berikut:

1. Perubahan yang terjadi secara sadar.

Individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.

2. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.

Perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.

3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.

Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan karena usaha individu sendiri.

4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

Perubahan yang bersifat sementara (temporer) yang terjadi hanya untuk beberapa saat saja seperti berkeringat, keluar air mata, menangis, dan sebagainya tidak dapat digolongkan sebagai perubahan belajar.

5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah

Perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perubahan belajar terarah pada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari.

6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh individu setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan, keterampilan, pengetahuan.

c. Prinsip Belajar

Belajar ditandai dengan berbagai prinsip. Suprijono (2011:

4) menyebutkan prinsip belajar sebagai berikut:

1. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar yang ditandai dengan:
 - a) Hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari;
 - b) Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya;
 - c) Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup;
 - d) Positif atau berakumulasi;
 - e) Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan;
 - f) Permanen atau tetap;
 - g) Bertujuan dan terarah; serta
 - h) Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.
2. Belajar merupakan proses yang terjadi karena kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik yang merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.

Belajar merupakan bentuk pengalaman sebagai hasil dari interaksi antara siswa dengan lingkungannya. Berdasarkan penjelasan tentang prinsip belajar, peneliti menyimpulkan bahwa guru dan siswa harus berpedoman pada prinsip-prinsip belajar tersebut agar dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Ahmad Rifa'i (2015: 78) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan.

Sedangkan faktor kondisi eksternal meliputi variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat. Oleh sebab itu kondisi internal dan eksternal akan mempengaruhi kesiapan proses, dan hasil belajar.

2.1.2 HAKIKAT PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

Menurut Arsyad (2017: 4) media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2017: 15) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh - pengaruh

psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Penggunaan media pembelajaran memudahkan penyampaian pesan pembelajaran, membuat pembelajaran lebih menarik, membuat pembelajaran lebih interaktif, meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran, meningkatkan keefektifan dan efisiensi pembelajaran, meningkatkan gairah belajar siswa, meningkatkan minat dan motivasi belajar, menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan, mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam, meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara rinci indikatornya Penggunaan media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1.) Memudahkan penyampaian pesan pembelajaran

Media pembelajaran dapat memudahkan penyampaian pesan pembelajaran saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa dikatakan sangat baik dalam indikator memudahkan penyampaian pesan pembelajaran jika siswa selalu merasa mudah menerima materi pembelajaran dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dalam kegiatan

pembelajaran. Siswa dikatakan baik apabila penggunaan media pembelajaran sering membuat siswa tertarik dengan pembelajaran dan siswa senang dengan media yang digunakan oleh guru saat pembelajaran. Siswa dikatakan cukup apabila penggunaan media pembelajaran membuat siswa kadang-kadang merasa tertarik dengan pembelajaran. Siswa dikatakan kurang apabila penggunaan media pembelajaran membuat siswa tidak pernah sama sekali merasa tertarik dengan pembelajaran.

2.) Membuat pembelajaran lebih interaktif

Indikator membuat pembelajaran lebih interaktif dikatakan sangat baik apabila siswa selalu merasa senang dengan pembelajaran. Indikator membuat pembelajaran lebih interaktif dikatakan baik apabila siswa sering merasa senang dengan pembelajaran. Indikator membuat pembelajaran lebih interaktif dikatakan cukup apabila siswa kadang-kadang merasa senang dengan pembelajaran. Indikator membuat pembelajaran lebih interaktif dikatakan kurang apabila siswa tidak pernah sama sekali merasa senang dengan pembelajaran. Deskriptornya meliputi: siswa Siswa dikatakan cukup apabila penggunaan media pembelajaran membuat siswa kadang-kadang merasa tertarik dengan pembelajaran. Siswa dikatakan kurang apabila penggunaan media pembelajaran membuat siswa tidak pernah sama sekali merasa tertarik dengan pembelajaran.

2.) Membuat pembelajaran lebih interaktif

Indikator membuat pembelajaran lebih interaktif dikatakan sangat baik

apabila siswa selalu merasa senang dengan pembelajaran. Indikator membuat pembelajaran lebih interaktif dikatakan baik apabila siswa sering merasa senang dengan pembelajaran. Indikator membuat pembelajaran lebih interaktif dikatakan cukup apabila siswa kadang- kadang merasa senang dengan pembelajaran. Indikator membuat pembelajaran lebih interaktif dikatakan kurang apabila siswa tidak pernah sama sekali merasa senang dengan pembelajaran. Deskriptornya meliputi: siswa senang dengan pembelajaran dan siswa senang belajar.

3.) Meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran

Indikator meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dikatakan sangat baik apabila siswa selalu mampu merespon materi pembelajaran. Indikator meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dikatakan baik apabila siswa sering merespon materi pembelajaran. Indikator meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dikatakan cukup apabila siswa kadang-kadang mampu merespon materi pembelajaran. Indikator meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dikatakan kurang apabila siswa tidak pernah sama sekali merespon materi pembelajaran. Deskriptornya meliputi: siswa mampu merespon materi pembelajaran dan siswa lebih tahu dengan materi pembelajaran.

4) Meningkatkan keefektivan dan efesiensi pembelajaran

Indikator meningkatkan keefektivan dan efesiensi pembelajaran dikatakan sangat baik apabila penggunaan media pembelajaran siswa selalu mampu mencapai tujuan pembelajaran. Indikator meningkatkan keefektivan dan efesiensi pembelajaran dikatakan baik apabila penggunaan media pembelajaran siswa sering mampu mencapai tujuan pembelajaran. Indikator meningkatkan keefektivan dan efesiensi pembelajaran dikatakan cukup apabila penggunaan media pembelajaran siswa kadang-kadang mampu mencapai tujuan pembelajaran. Indikator meningkatkan keefektivan dan efesiensi pembelajaran dikatakan kurang apabila penggunaan media pembelajaran siswa tidak pernah sama sekali mampu mencapai tujuan pembelajaran. Deskriptornya meliputi: siswa mampu memahami materi pembelajaran, siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran, dan siswa memperoleh informasi tentang materi pembelajaran.

5). Meningkatkan gairah belajar siswa

Indikator meningkatkan gairah belajar siswa dikatakan sangat baik apabila siswa selalu bersemangat ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Indikator meningkatkan gairah belajar siswa dikatakan baik apabila siswa sering bersemangat ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Indikator meningkatkan gairah belajar siswa dikatakan cukup apabila siswa kadang-kadang bersemangat ketika kegiatan

pembelajaran berlangsung. Indikator meningkatkan gairah belajar siswa dikatakan kurang apabila siswa tidak pernah sama sekali bersemangat ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Deskriptornya meliputi: siswa bersemangat ketika pembelajaran, siswa aktif di kelas, dan siswa merespon pertanyaan.

6). Meningkatkan minat dan motivasi belajar

Indikator meningkatkan minat dan motivasi belajar dikatakan sangat baik apabila siswa selalu berminat belajar dan siswa terdorong duduk di kursi paling depan saat pembelajaran. Indikator meningkatkan minat dan motivasi belajar dikatakan baik apabila siswa sering berminat belajar dan siswa terdorong duduk di kursi paling depan saat pembelajaran. Indikator meningkatkan minat dan motivasi belajar dikatakan cukup apabila siswa kadang-kadang berminat belajar dan siswa terdorong duduk di kursi paling depan saat pembelajaran. Indikator meningkatkan minat dan motivasi belajar dikatakan kurang apabila siswa tidak pernah sama sekali berminat belajar dan siswa terdorong duduk di kursi paling depan saat pembelajaran. Deskriptornya meliputi: siswa berminat belajar dan siswa terdorong duduk di kursi paling depan saat pembelajaran.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti sesuatu yang terletak ditengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Dalam Kustiono (2010:4) media pembelajaran setiap alat, baik Hardware maupun Software sebagai media komunikasi untuk memberikan kejelasan informasi. Media adalah saluran informasi (channels of communication) yang dapat memberikan informasi kepada penerima pesan Newby dkk (2011:120).

1. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Rusman, dkk (2013: 182) menjelaskan bahwa secara umum hanya ada tiga kelompok dalam media pembelajaran yaitu visual, audio, dan audio- visual.

2. Media visual, adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Contohnya yaitu gambar diam seperti gambar yang disajikan secara fotografik.

3. Media grafis seperti media pandang dua dimensi yang dirancang secara khusus untuk mengomunikasikan pembelajaran yang bukan fotografik.

4. Model dan Realia seperti alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung.

Jenis media menurut Seels & Glasgow (dalam Arsyad, 2017: 35) dibagi dalam dua kriteria luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

- a. Pilihan media tradisional, antara lain: visual diam yang diproyeksikan, proyeksi opaque (tak tembus pandang), proyeksi overhead, slides, dan filmstrip.
- b. Visual yang tak diproyeksikan, antara lain: gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan-bulu.
- c. Audio, antara lain: rekaman piringan, pita kaset, reel, dan cartridge.
- d. Penyajian multimedia, antara lain: slide plus suara (tape) dan multi-image.
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan, antara lain: film, televisi, dan video.
- f. Cetak, antara lain: buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah berkala, dan lembaran lepas (hand-out).
- g. Permainan, antara lain: teka-teki dan simulasi permainan papan.
- h. Realia, antara lain: model, specimen (contoh), dan manipulatif (peta, boneka).
- i. Pilihan media teknologi mutakhir, antara lain: media berbasis telekomunikasi, telekonferen, dan kuliah jarak jauh.
- j. Media berbasis mikroprosesor, antara lain: computer-assisted

instruction, permainan komputer, system tutor intelijen, interaktif, hypermedia, dan compact (video) disc. Berdasarkan jenis media pembelajaran yang telah disebutkan oleh para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis-jenis media pembelajaran yaitu media grafis, media tiga dimensi, media audio, media audio-visual, dan lainlain. Untuk membantu dalam proses pembelajaran guru dapat memilih jenis media yang sesuai untuk proses pembelajaran.

b. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran bergantung kepada tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, kemudahan dalam memperoleh media serta kemampuan guru dalam menggunakannya dalam proses pembelajaran. Pemilihan media menurut Arsyad (2017: 74) harus memperhatikan berbagai kriteria sebagai berikut:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk

memahaminya. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa. Misalnya televisi, tepat untuk mempertunjukkan proses dan transformasi yang memerlukan manipulasi ruang dan waktu.

3. Praktik, luwes, dan bertahan.

Media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Kriteria tersebut menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau sudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.

4. Guru terampil menggunakannya.

Media mempunyai berbagai macam jenis, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya. Proyektor transparansi (OHP), proyektor slide dan film, komputer, dan peralatan canggih lainnya tidak mempunyai arti apa-apa jika guru belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya mempertinggi dan hasil belajar.

5. Pengembangan sasaran.

Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perseorangan.

6. Mutu teknis.

Pengembangan visual baik gambar maupun fotografer harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang. Mutu teknis Kualitas media jelas mempengaruhi tingkat ketersampaian pesan atau materi pembelajaran kepada anak didik. Oleh karena itu, media yang dipilih dan digunakan hendaknya memilih mutu teknis yang bagus. Jadi mutu teknis harus diperhatikan dalam memilih kriteria media pembelajaran.

c. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan berbagai prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran.

Prinsip media pembelajaran menurut Rusman, dkk (2013: 175)

diantaranya:

- a. Efektivitas Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi.
- b. Relevansi Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa, serta dengan waktu yang tersedia.
- c. Efisiensi Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memperhatikan bahwa media tersebut hemat biaya tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaan relatif memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.
- d. Dapat digunakan Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.
- e. Kontekstual Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa. Alangkah baiknya jika mempertimbangkan aspek pengembangan pada pembelajaran life skills.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran lebih optimal. Arsyad (2017: 29) mengemukakan berbagai manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dari informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang. Media pembelajaran akan sangat bermanfaat dan sangat membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Rifa'i (2015: 2) yaitu sebagai berikut:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat

menumbuhkan motivasi belajar.

- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
 - c. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
5. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

e. Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang muncul dalam proses pembelajaran. Menurut Daryanto (2013: 10) fungsi media pembelajaran yaitu:

1. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau dengan perantara gambar, film, atau video, sehingga siswa memperoleh gambaran nyata tentang benda/peristiwa sejarah.

2. Mengamati benda atau peristiwa yang sulit dikunjungi baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang.
3. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal yang sulit diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik terlalu besar atau terlalu kecil.
4. Mendengar suara yang sulit didengarkan secara langsung.
5. Mengamati peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati.
6. Melihat bagian tersembunyi dari suatu alat.
7. Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama.
8. Menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak; serta siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.

2.1.3 HAKIKAT MEDIA VIDEO ANIMASI

a. Pengertian Media Video Animasi

Dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar antara guru dengan siswa, maka diperlukannya suatu pendukung untuk terlaksananya proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Salah satu pendukungnya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran penting untuk digunakan, karena media pembelajaran dapat

membantu proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, kreatif, menarik, dan memberi suasana belajar yang baru. Banyak sekali media pembelajaran yang bisa dipakai untuk mendukung proses belajar, tetapi disini peneliti akan membahas tentang media pembelajaran berbasis video animasi.

Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Pengertian media video animasi menurut (Laily Rahmayanti 2016:431) mengemukakan bahwa “Media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi.

Dari beberapa teori diatas yang menjelaskan tentang pengertian media video animasi, dapat ditarik kesimpulan bahwa media video animasi adalah media pembelajaran berupa video yang dilengkapi dengan audio dan gambar yang bergerak hal ini didukung oleh jurnal dari Zanaefis (2012).

Media video animasi ini sangat beraneka ragam Media video animasi ini dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi pendukung lainnya. Walaupun terdapat beberapa pengertian media video animasi yang sama dan berbeda, namun hal tersebut dapat membantu peneliti menambah wawasan yang luas tentang media pengertian video animasi.

Media video animasi dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang membantu siswa untuk menambah semangat dalam belajar, mempermudah memahami materi ajar dan memotivasi siswa untuk belajar.

Dalam hal ini maka berikut peneliti sertakan link video animasi tentang keterampilan membaca yang bisa diakses oleh siswa atau tenaga pendidik lainnya: <https://youtu.be/IQW64q5-INE?si=lH3KLdR9CzzXohW>

2.1.4 HAKIKAT MINAT BELAJAR

a. Pengertian minat belajar

Menurut Depdiknas (dalam Achru, 2019) Minat diartikan sebagai “Kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan” sedangkan “berminat” diartikan mempunyai (menaruh) minat, kecenderungan hati kepada, ingin (akan)” .

Minat adalah apa yang disebutnya sebagai subject-related affect, yang di dalamnya termasuk minat dan sikap terhadap materi pelajaran”. “Minat senantiasa berpindah-pindah namun demikian ia menghendaki keaktifan. Ia kerap kali mendasar kegiatan-kegiatannya atas pilihannya sendiri dan dapat lebih suka mengusahakan sesuatu tertentu daripada yang lainnya (Fauziah, dkk, 2017: 49).

Minat tidak hanya didasarkan pada kegiatan kegiatan yang disukai dan dipilih sendiri oleh seseorang, melainkan minat juga didasarkan pada kesadaran seseorang terhadap suatu objek. Hal tersebut dijelaskan oleh Arikunto (2015: 143). Minat adalah kesadaran seseorang terhadap suatu objek, suatu masalah atau situasi yang mengandung kaitan dirinya.

Minat yang dimiliki oleh seseorang merupakan suatu hal yang bersumber dari perasaan yang berupa kecenderungan terhadap suatu hal sehingga menimbulkan perbuatan-perbuatan atau kegiatan- kegiatan tertentu sehingga minat dapat dikatakan sebagai sebuah perasaan yang berkeinginan kuat terhadap suatu hal dan tidak hanya didasari pada kesadaran terhadap suatu kegiatan (Pratiwi, 2015: 88).

Berdasarkan pengertian minat belajar diatas, dapat disimpulkan minat terhadap pembelajaran didasarkan pada banyak hal dan kesemuanya saling berhubungan. Minat belajar merupakan subject related effect yang artinya minat dalam belajar diperoleh melalui kegiatan-kegiatan yang paling diminati dan sering dilakukan oleh seseorang sehingga dengan banyaknya intensitas kegiatan yang sering dilakukan tersebut dapat membuat minat belajar seseorang menjadi muncul.

Minat belajar yang telah muncul tersebut dapat muncul karena seseorang memiliki sebuah rasa yang kuat akan kegiatan yang diminati oleh seseorang dan dilakukan secara penuh kesadaran atau minat dapat disebut sebagai sebuah perasaan yang kuat dan muncul dari kegiatan yang

paling sering dilakukan oleh seseorang.

b. Ciri-ciri Minat Belajar

Elizabeth Hurlock dalam Susanto (2019: 62) menyebut ada tujuh ciri minat yaitu:

1. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Minat di semua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental, misalnya perubahan minat dalam hubungannya dengan perubahan usia.
2. Minat tergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar merupakan penyebab meningkatnya minat seseorang.
3. Minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar merupakan faktor yang sangat berharga, sebab tidak semua orang dapat menikmatinya.
4. Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan tersebut mungkin dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan.
5. Minat dipengaruhi budaya. Budaya sangat memengaruhi, sebab jika budaya sudah mulai luntur mungkin minat juga ikut luntur.
6. Minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminatinya.
7. Minat berbobot egosentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

c. Aspek-Aspek Minat Belajar

Menurut Pintrich dan Schunk (2017: 13) mengemukakan bahwa minat belajar memiliki 3 aspek yaitu :

1. Sikap umum terhadap aktivitas (*general attitude toward the activity*), merupakan sebuah perasaan suka atau tidak suka, setuju atau tidak setuju terhadap suatu aktivitas. Umumnya terhadap sikap positif atau menyukai aktivitas.
2. Kesadaran spesifik untuk menyukai aktivitas (*specific concioused for or living the activity*), yaitu memutuskan untuk menyukai aktivitas atau objek.
3. Merasa senang dengan aktivitas (*enjoyment the activity*), yaitu individu merasa senang dengan segala hal yang berhubungan dengan aktivitas yang diminatinya.

d. Faktor-Faktor Minat Belajar

Menurut Fatkhuriza (2017: 14) menjelaskan bahwa faktor-faktor minat belajar sebagai berikut :

1. Faktor Internal, Faktor internal adalah faktor yang berada dalam diri siswa antara lain:
 - a. Kematangan, kematangan dalam diri siswa dipengaruhi oleh pertumbuhan mentalnya. Mengajarkan sesuatu pada siswa dapat dikatakan berhasil jika taraf pertumbuhan pribadi telah

memungkinkan dan potensi – potensi jasmani serta rohaninya telah matang untuk menerima hal yang baru .

- b. Motivasi, motivasi merupakan pendorong bagi siswa untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat mendorong seseorang, sehingga akhirnya orang itu menjadi spesialis dalam bidang ilmu pengetahuan tertentu. Tidak mungkin seseorang mau berusaha mempelajari sesuatu dengan sebaik- baiknya jika ia tidak mengetahui betapa penting dan faedahnya hasil yang akan dicapai dari belajarnya bagi dirinya.

2. Faktor Eksternal, adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, antara lain:

- a. Faktor Guru

Seorang guru mestinya mampu menumbuhkan dan mengembangkan minat diri siswa. Segala penampilan seorang guru yang tersurat dalam kompetensi guru sangat mempengaruhi sikap guru sendiri dan siswa.

- b. Faktor Metode

Minat belajar siswa sangat dipengaruhi metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Menarik tidaknya suatu materi pelajaran tergantung pada kelihaian guru dalam menggunakan metode yang tepat sehingga siswa akan timbul minat untuk memperhatikan dan tertarik untuk belajar.

c. Faktor Materi Pelajaran

Materi pelajaran yang diberikan atau dipelajari bila bermakna bagi diri siswa, baik untuk kehidupan masa kini maupun masa yang akan datang menumbuhkan minat yang besar dalam belajar.

2.2 HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN

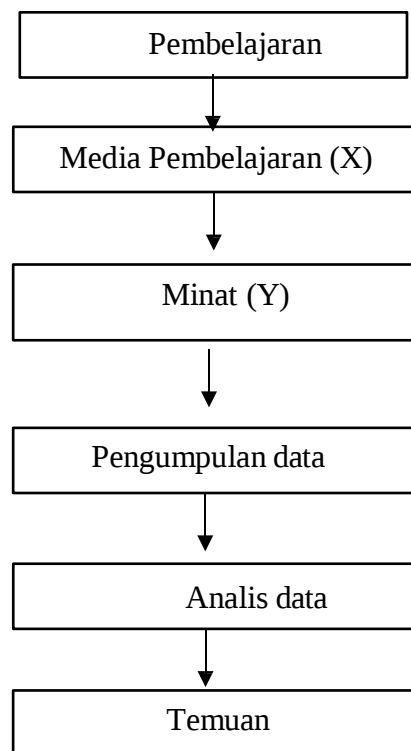
1. Penelitian yang dilakukan oleh Tia Irawan, dkk (2021) dengan judul penelitian “Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar ”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian analisis deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian studi literatur. Langkah pembelajaran dilakukan dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan tahap evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena media video animasi dapat memberikan wawasan yang luas kepada siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri, pembelajaran yang tidak monoton, dan siswa paham materi yang abstrak menjadi konkret.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Uun Hardiyanti (2021) Fakultas Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Mataram dengan

judul “Analisis Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Di SD Aisyiyah 1 Mataram Tahun Akademik 2021/2022. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Pembelajaran Tematik sudah sangat efektif, hal ini bisa dilihat dari kemampuan siswa dalam menerima dan memahami materi pelajaran. Dan hasil yang diperoleh siswa pun mengalami peningkatan setelah pembelajaran menggunakan media video animasi di SD „Aisyiyah 1 Mataram.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Liska Rahmi Novianti, dkk (2022). Dengan judul “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini” Penelitian ini menggunakan teknik observasi kepada anak dan wawancara kepada guru kelompok B. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa, penggunaan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepetodalam kegiatan pembelajaran belum optimal terlihat dari daya ingat dan kognitif, yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan media video animasi berbasis aplikasi zepeto.

2.3 KERANGKA PIKIR

Minat belajar adalah dorongan yang membuat seseorang atau kelompok untuk melaksanakan proses belajar di sekolah. Minat belajar yang dimiliki murid dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satu diantaranya ialah media pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran maka minat siswa dalam belajar akan lebih meningkat dan media pembelajaran akan membuat pelajaran lebih mudah dan menarik sehingga murid akan senang dalam belajar. Berdasarkan uraian diatas, maka dapat digambarkan kerangka pikir penelitian tentang pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar siswa, sebagai berikut:



2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:96) “hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan”. Berdasarkan latar belakang masalah, kajian pustaka dan kerangka pikir, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar siswa SDN

46 Banda Aceh Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh

Ho : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar siswa

SDN 46 Banda Aceh Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 JENIS PENELITIAN

Penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, Penelitian kualitatif dapat dipahami sebagai metode penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa bahasa tertulis atau lisan dari orang dan pelaku yang dapat diamati. Pendekatan kualitatif ini dilakukan untuk menjelaskan dan menganalisis fenomena individu atau kelompok, peristiwa, dinamika sosial, sikap, keyakinan, dan persepsi.

Oleh karena itu, proses penelitian pendekatan kualitatif dimulai dengan pengembangan asumsi-asumsi dasar. Kemudian dikaitkan dengan kaidah-kaidah pemikiran yang digunakan dalam penelitian. Data yang dikumpulkan dalam survei kemudian diinterpretasikan.

3.2 POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN

a. Populasi

Populasi adalah sebagai sumber data dalam penelitian tertentu yang memiliki jumlah banyak dan luas. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh jumlah siswa kelas 3 di SDN 46 Banda Aceh yang berjumlah 27 siswa, wali kelas 1 orang dan guru pengajar 2 orang.

b. Sampel

Teknik pengambilan Sampel dalam penelitian ini adalah *total sampling* yaitu keseluruhan dari populasi, sehingga sampel yang diambil adalah seluruh siswa kelas 3 di SDN 46 Banda Aceh yang berjumlah 27 siswa, 2 guru pengajar dan 1 wali kelas.

3.3 OBJEK PENELITIAN DAN DEFINISI OPERASIONAL

a. Objek Penelitian

Objek penelitian yang akan digunakan sebagai fokus utama dalam penelitian ini adalah tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 46 Banda Aceh.

b. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan siswa.

2. Pengertian minat belajar

Minat atau motivasi belajar merupakan kekuatan (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*), atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dari dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

c. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 46 Banda Aceh. Hal ini dikarenakan media pembelajaran masih jarang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di SDN 46 Banda Aceh. Penelitian ini direncanakan akan dilakukan pada bulan Mei - Juni mendatang.

d. Sumber Data

Sumber data merupakan subjek dari mana data dapat di peroleh. Beberapa jenis data dapat berupa benda perilaku manusia, tempat dan sebagainya. Penelitian lapangan menjadi sumber data utama dalam penelitian ini yang berarti bahwa sumber data yang di peroleh dari lapangan penelitian yaitu mencari data dengan cara wawancara untuk memperoleh data yang lebih kongkrit yang berkaitan dengan hal yang diteliti. Sumber data terbagi menjadi dua yaitu:

1. Data primer data yang diperoleh langsung oleh peneliti dengan melakukan pengumpulan informasi menggunakan kuesioner survei wawancara atau observasi. Data primer biasanya akan tersedia dalam bentuk mentah dan dapat di olah kembali namun peneliti lebih spesifik mendapatkan data yang dibutuhkan karna akan mencari dari sumber.
2. Data sekunder, Data yang dapat dari catatan, buku, majalah berupa laporan pemerintah, artikel, buku- buku sebagai teori, majalah dan sebagainya. Data yang diperoleh dari data sekunder ini tidak perlu di olah lagi.

3.4 TEKNIK DAN METODE PENGUMPULAN DATA

1. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas 3, dan siswa untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pandangan mereka terkait dengan penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Tabel 3.1 Pedoman wawancara pada guru

No	Variabel	Indikator	Bentuk pertanyaan
1	Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia	Faktor internal : 1. Niat. 2. Rajin dan kesungguhan dalam belajar. 3. Motivasi. 4. Perhatian. 5. Sikap terhadap guru dan pelajaran.	1. Bagaimana antusiasme serta niat siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia? 2. Apakah siswa bersungguh- sungguh saat belajar mata pelajaran bahasa Indonesia? 3. Bagaimana contoh motivasi yang anda berikan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia? 4. Strategi pembelajaran bahasa

			Indonesia yang bagaimanakah yang biasa anda lakukan? 5. Kendala atau kesulitan apa saja yang dihadapi siswa proses KBM berlangsung terutama pelajaran bahasa Indonesia?
		Faktor eksternal: 1. Keluarga. 2. Guru dan fasilitas sekolah. 3. Teman sepergaulan. 4. Media massa.	1. Apakah ada dukungan dari keluarga dalam pembelajaran bahasa Indonesia ? 2. Model pembelajaran apa yang sering anda gunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia ? 3. Apakah teman sepergaulan sangat berpengaruh dalam mencapai minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia? 4. Media pembelajaran apa yang

			sering anda gunakan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia?
2.	Jenis- jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia	a. Media pandang, terbagi 2 : 1. Media pandang non proyeksi, yang digunakan guru berupa gambar seri, wallchart, reading box, dan reading machine sedangkan papan tulis, papan flanel,papan magnetis, papan tali, papan selip,flash card, kubus struktur, bumbung substitusi, kartu gambar, modul. b. Media dengar yang	1. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia saat anda menggunakan media pembelajaran dengan media papan tulis ataupun modul? 2. Apakah ada peningkatan minat siswa dalam belajar mata pelajaran bahasa Indonesia saat anda menggunakan media pembelajaran slide ataupun film? 3. Apakah anda pernah menggunakan media pembelajaran tape recorder pada saat mengajar mata

		digunakan guru berupa rekaman seperti tape recorder, radio. c. Media pandang dengar, guru hanya menggunakan VTR	pelajaran bahasa Indonesia? 4. Apa saja kesulitan dan kendala saat anda menggunakan media pembelajaran papan tulis, slide video tape recorder, dan tape recorder, pada saat pembelajaran bahasa Indonesia?
--	--	---	--

Tabel 3.2 Pertanyaan wawancara pada siswa

No	Pertanyaan	Deskripsi jawaban
1.	Bagaimana sikap siswa dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia?	
2.	Apakah salah satu kesulitan siswa saat belajar mata pelajaran bahasa Indonesia ?	
3.	Apakah siswa menyukai mata pelajaran bahasa Indonesia?	
4.	Apakah siswa merasa bosan dengan cara mengajar guru?	
5.	Apakah belajar terasa lebih menyenangkan ketika guru mengajar menggunakan media proyeksi dan bukan papan tulis?	
6.	Apakah siswa memperhatikan ketika guru menjelaskan materi terkait mata pelajaran bahasa Indonesia ?	
7.	Bagaimana motivasi siswa dalam belajar mata pelajaran bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran video animasi?	
8.	Bagaimana minat siswa tentang pelajaran bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran video animasi?	
9.	Apakah keluarga mendukung pembelajaran bahasa Indonesia saat di rumah?	
10.	Apakah guru memberikan variasi atau menggunakan berbagai model pembelajaran saat mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia ?	
11.	Bagaimana sikap guru terhadap siswa?	

12.	Apakah penjelasan dari guru bisa dipahami dengan mudah jika tanpa menggunakan media pembelajaran video animasi?	
13.	Apakah guru menggunakan media proyeksi saat mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia?	
14.	pakah guru menyediakan buku-buku pelajaran bahasa Indonesia kepada siswa?	
15.	Adakah media pembelajaran lain yang digunakan guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia?	

2. Observasi

Dimana peneliti melakukan pengamatan langsung di kelas-kelas yang menggunakan media dalam proses pembelajaran sehari-hari. Melakukan pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenal fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan untuk mengetahui siswa dalam mengikuti pembelajan di kelas.

3. Analisis media- media yang digunakan , seperti buku teks, komputer dan infocus, serta media lainnya yang berkaitan dengan media pembelajaran, kemudian dianalisis untuk melihat sejauh mana penggunaan media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa di sekolah.
4. Metode selanjutnya yaitu data yang dikumpulkan dari wawancara, observasi, dan analisis dokumen dianalisis secara menyeluruh. Analisis ini mencakup identifikasi tantangan implementasi, serta dampak pada proses pembelajaran siswa juga minat belajar siswa lebih meningkat.

3.5 TEKNIK ALAT DAN PENGUMPULAN DATA

Proses pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan berbagai cara dengan terjun langsung ke lapangan. Hal ini dapat dilakukan melalui observasi atau observasi, kuesioner, wawancara mendalam dengan subjek survei, survei dokumenter, dan diskusi kelompok terfokus.

1. Reduksi data dan klasifikasi data

Langkah ini menyaring data mentah. Peneliti memilih data yang paling relevan untuk digunakan untuk mendukung penelitian mereka. Data kualitatif dapat diperoleh dari wawancara dan observasi. Oleh karena itu, pengurutan diperlukan untuk memudahkan klasifikasi data. Oleh karena itu, data yang disaring dikategorikan sesuai kebutuhan. Misalnya, dalam survei, data dikategorikan berdasarkan informan atau kategori lokasi survei.

2. Tampilan data

Setelah mereduksi dan mengklasifikasikan data, pindah ke tampilan data. Dalam fase proses ini, peneliti merancang baris dan kolom matrik data kualitatif dan menentukan jenis dan format data yang akan dimasukkan ke dalam bidang metrik. Misalnya, data ditampilkan dalam deskripsi, bagan, diagram alur, diagram, dan sebagainya. Data diatur agar mudah dibaca.

3. Menarik kesimpulan

Setelah melalui tiga proses, langkah terakhir adalah menarik kesimpulan. Isi kesimpulan harus mencakup semua informasi relevan yang ditemukan dalam Penelitian. Selain itu, Bahasa yang digunakan untuk menjelaskan Kesimpulan harus tidak berbelit-belit dan mudah.

BAB IV

DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

4.1 GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

4.1.1 PROFIL SDN 46 BANDA ACEH

SD Negeri 46 Banda Aceh adalah sebuah lembaga Sekolah Dasar Negeri yang lokasinya berada di Jalan Utama Lorong Lhok Bangka, Rukoh, Kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh. SD negeri ini berdiri sejak 1992 dan luas wilayahnya 1,302 m², Sebelum Tsunami, Sekolah dasar ini berdiri dengan nama instansi SD Negeri 106 Banda Aceh hingga kemudian Setelah Tsunami 2004 sekolah ini berubah menjadi SD Negeri 46 Banda Aceh.

a. Keadaan geografis

Berikut adalah batas-batas wilayah SDN 46 Banda Aceh :

1. Sebelah Timur berbatas dengan UIN Ar-Raniry dan Unsyiah.
2. Sebelah Barat berbatasan dengan Universitas Bina Bangsa Get Sempena.
3. Sebelah Utara berbatasan dengan pekarangan penduduk Gampong Baet.
4. Sebelah Selatan berbatasan dengan Gampong Kopelma Darussalam dan Tanjung Selamat.

b. Keadaan demografis

Jumlah siswa di SDN 46 Banda Aceh kecamatan syiah kuala kota banda aceh yaitu sebanyak 161 siswa, dengan rincian 96 laki-laki dan 65 perempuan, sedangkan jumlah keseluruhan siswa di kelas III secara keseluruhan yaitu 27

siswa, dengan rincian 15 laki-laki dan 12 perempuan dan jumlah guru keseluruhan yaitu 13 orang dengan rincian 2 laki-laki dan 11 perempuan.

c. Sarana dan Prasarana

SDN 46 Banda Aceh terdiri dari 6 ruang kelas, 1 perpustakaan, 1 laboratorium, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 UKS, 1 ruang ibadah, 4 toilet dan 1 gudang.

4.1.2 DATA DAN TEMUAN DATA WAWANCARA

a. Data

Adapun wawancara dan observasi yang dilakukan pada guru serta siswa kelas III mengenai penggunaan media video animasi cerita rakyat” malin kundang” dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN 46 Banda Aceh, yang dilakukan pada bulan Agustus 2024 terhadap 1 orang wali kelas dan 27 siswa memperoleh data yaitu:

1. Hasil Wawancara Antara Wali Kelas Dan Peneliti

Tabel 1.1 Hasil Wawancara Antara Wali Kelas dan Peneliti

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana sikap siswa dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa	Siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia,

	Indonesia?	pada saat proses belajar mengajar Siswa aktif, bersemangat, dan cepat tanggap dalam merespon guru, Menyimak penjelasan materi yang disajikan oleh guru baik secara lisan maupun dengan bantuan video pembelajaran dan mencatat hal-hal penting untuk bahan belajar, Mendengarkan dengan baik penjelasan materi yang disajikan, tidak ramai atau asyik sendiri dan berusaha memahami serta mencermati materi yang diperoleh, Siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru terkait materi yang belum jelas, dan Bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas. Sehingga diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran audio-visual dapat terimplementasikan dengan baik dan dapat membantu menumbuhkan antusiasme belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal, menyenangkan dan pembelajaran yang penuh makna.
2.	Apakah salah satu kesulitan siswa saat	Masih ada beberapa siswa yang belum begitu

	belajar mata pelajaran bahasa Indonesia ? mengenal huruf apalagi dalam bentuk kalimat. Ada siswa yang belum mengenal beberapa huruf dengan baik atau bahkan sebagian besar bentuk huruf. Siswa yang lain mengalami kesulitan dalam membedakan huruf yang bentuknya mirip seperti huruf “b” dengan “d”, huruf “p” dengan “q”, dan sebagainya. Mereka juga sulit membedakan huruf yang bunyinya hampir sama yaitu antara huruf “f” dengan “v”. Wardani (1995: 57) 7 mengatakan jika hal ini terjadi, maka siswa tidak dapat melakukan decoding, yaitu membaca tulisan sesuai dengan bunyinya. Kesulitan lain yang siswa alami yaitu dalam merangkai huruf menjadi kata-kata. Ada siswa yang bahkan kesulitan dalam merangkai 2 huruf saja, misalnya huruf “b” dan “o”, Sebagian siswa ketika mengeja ada yang menghilangkan beberapa huruf. Misalnya tulisan “menyanyikan” dibaca “menyanyi”. Siswa juga masih terbata-terbata dalam mengeja ketika membaca rangkaian kalimat.
--	--

3.	Apakah belajar terasa lebih menyenangkan ketika guru mengajar menggunakan media proyeksi seperti video animasi dan bukan lagi menggunakan media papan tulis?	Ya, dengan menggunakan media pembelajaran proyeksi video animasi, siswa lebih tertarik untuk belajar karena ada gambar seperti halnya karakter kartun yang ditampilkan di media proyeksi, dan jika guru mengajar menggunakan media papan tulis, ketertarikan siswa untuk belajar lebih berkurang. Pada saat Guru memulai pembelajaran dengan melakukan pemutaran video menggunakan media dan melakukan proses pembelajaran dengan materi yang sudah dipersiapkan. Seluruh siswa kelas 3 memiliki antusias yang sangat tinggi saat video diputar, disana terlihat sekali bahwa siswa sangat tertarik dengan materi yang disampaikan melalui media audio visual (video animasi kartun “malin kundang”) mereka terlihat sangat konsentrasi dan memperhatikan secara seksama dengan itu untuk memaksimalkan penerimaan peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru menggunakan video animasi kartun “malin kundang”.
----	---	---

4.	Bagaimana motivasi siswa dalam belajar mata pelajaran bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran video animasi?	Ketika guru mengajar dengan menggunakan media video animasi minat siswa untuk belajar akan meningkat sehingga hal itu akan menjadi motivasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia. karena guru menggunakan media dalam belajar secara otomatis siswa akan lebih cenderung mendengarkan dan memperhatikan video tersebut. Karena dengan adanya media video animasi kartun anak akan lebih mudah memahami pembelajaran yang sedang diajarkan dan membuat anak lebih senang dalam pembelajarkan serta meningkatkan minat belajar siswa, video animasi kartun “malin kundang” yang menarik dan sedih dapat membuat mereka belajar memahami pembelajaran Bahasa Indonesia materi keterampilan membaca dengan langsung ketika menonton dan sangat mudah dipahami karena adanya teks di bawah video kartun, Motivasi yang di dapatkan setelah menonton sangatlah banyak salah satunya mereka bisa mematuhi
----	---	---

		orang tua tidak membantah, visualisasi sehingga mereka lebih antusias dan tertarik ketika belajar. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan video animasi kartun dapat menjadikan pembelajaran berjalan dengan lancar dan lebih hidup, semangat serta menjadi inspirasi dan motivasi bagi siswa, siswa mampu berfikir kritis dan kreatif dalam belajar, meskipun dalam belajar menggunakan video animasi kartun membuat siswa mudah memahami materi, namun rasa ingin tahu siswa juga meningkat lebih besar”.
5.	Ketika menggunakan video animasi “malin kundang” sebagai media Pembelajaran apakah keterampilan membaca siswa lebih meningkat..?	Ya,, ketika siswa menonton video animasi “malin kundang” saat proses belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia, siswa akan belajar berkomunikasi dengan teman sebangkunya menggunakan Bahasa Indonesia seperti yang dilihatnya di kartun malin kundang tersebut dan ketika menonton video animasi akan terdapat teks bacaan, maka teks bacaan tersebut akan dibaca siswa saat menonton, sehingga

		keterampilan siswa dalam membaca akan otomatis lebih meningkat. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan video animasi kartun “malin kundang” dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tentang keterampilan membaca menjadikan pembelajaran berjalan dengan lancar dan lebih hidup. Siswa menjadi lebih kreatif dan kritis dalam belajar ketika ada hal yang mereka tidak pahami mereka tidak malu dan ragu untuk bertanya, begitu juga pada saat video ditayangkan, hal yang mereka tidak mengerti langsung ditanyakan kepada guru, dan pada saat mereka ketinggalan teks video mereka meminta kepada gurunya untuk mengulangnya untuk membaca supaya alur dari cerita malin kundang mereka pahami sebelum guru membagikan kertas Lkpd kepada siswa sesudah menontonnya.
6.	Apakah keluarga mendukung pembelajaran bahasa Indonesia saat	Ya, keluarga menjadi peran pendukung yang sangat penting dalam proses siswa untuk belajar

	dirumah?	mata pelajaran Bahasa Indonesia. Orang tua memberikan motivasi dan semangat pada anak terhadap minat dan bakatnya serta dorongan untuk melakukan kegiatan yang baik dengan komunikasi yang tepat (efektif), dan Mendorong anak semakin aktif dan kreatif dalam belajar, setelah selesainya pembelajaran tidak lupa guru memberikan kepada orang tua si murid untuk mengulang-ngulang pembelajaran hari ini di rumah serta Orang tua memberikan motivasi pada sekolah untuk terus meningkatkan kualitas layanannya melalui program pembelajaran yang berpusat pada anak, orang tua mendukung program sekolah dan menjadi mitra dalam pelaksanaannya, dan Menyadari hak dan tanggung jawab orang tua terkait dengan pendidikan anak yang tercermin dalam kebijakan dan praktik sekolah, Memberikan pendapat dan saran untuk perbaikan sekolah.
7.	Apakah guru memberikan variasi atau menggunakan berbagai model	Ya, dalam proses pembelajaran terkadang guru masih menggunakan media papan tulis, buku

	pembelajaran saat mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia ?	dan sesekali sudah menggunakan media proyeksi , terkendalanya guru pada saat memnggunakan proyeksi tidak memahami cara mengaplikasikannya sehingga guru lebih banyak menggunakan media papan tulis sangat jarang menggunakan media proyeksi dan teknologi. karena dengan menggunakan media video animasi ada beberapa video animasi yang menampilkan teks bacaan sehingga siswa tidak jenuh dan bosan dalam menyimak pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung, dalam proses pembelajaran ketika guru menggunakan media buku dan papan tulis terlihat banyak siswa yang asyik sendiri dan berbicara dengan teman sebangkunya tidak memperhatikan pembelajaran yang guru berikan, tetapi ketika guru menggunakan media proyeksi berupa video atau kartun mereka sangat senang dan aktif dalam memerhatikan materi yang di berikan guru.
8.	Apakah penjelasan dari guru bisa	Tidak, jika guru hanya mengajar menggunakan

	dipahami dengan mudah jika tanpa menggunakan media pembelajaran video animasi?	media papan tulis dan buku-buku seperti biasanya, maka siswa akan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran, dan ketika siswa merasa bosan dengan proses pembelajarannya maka minat siswa untuk belajar pun akan berkurang. Siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Beberapa siswa lebih cenderung belajar secara visual atau kinestetik. Jika pembelajaran hanya mengandalkan teks dan gambar statis di papan tulis dan buku, siswa dengan gaya belajar visual atau kinestetik mungkin kesulitan untuk memahami materi. Hal ini bisa menyebabkan kesenjangan pemahaman di antara siswa yang berbeda. Papan tulis dan buku mungkin kurang mendukung interaksi dua arah antara guru dan siswa. Proses pembelajaran yang interaktif, seperti tanya jawab atau diskusi yang didukung oleh alat bantu visual, bisa lebih sulit dilakukan tanpa media yang lebih dinamis. Siswa mungkin merasa kurang terlibat dalam pembelajaran,
--	---	---

		yang dapat mengurangi pemahaman mereka terhadap materi. Untuk mengatasi kesulitan ini, guru perlu menggunakan strategi pengajaran yang bervariasi dan kreatif. Meskipun papan tulis dan buku adalah alat yang sangat berguna, mengombinasikannya dengan media lain, seperti alat peraga, gambar, atau bahkan teknologi sederhana berupa video animasi dan kartun, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa secara keseluruhan.
--	--	--

2. Hasil Wawancara peneliti dan siswa kelas 3 sdn 46 Banda Aceh

Tabel 1.2 Hasil Wawancara Antara Siswa dan Peneliti

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Apakah kamu menyukai belajar pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media video animasi?	Iya pak ,saya sangat menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media video animasi dikarenakan pembelajaran menggunakan media video animasi itu sangat memotivasi saya dan meningkatkan minat belajar saya untuk belajar dengan bersemangat , dan belajar pun terasa sangat menyenangkan dengan

		adanya video animasi kami bisa mengeja dan membaca teks dengan mudah disertai video yang bapak berikan.
2.	Apakah kamu mengalami kesulitan saat pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan video animasi?	Tidak, Kesulitan nya pak adalah kami sebagian ada yang tidak bisa membaca ataupun mengeja jadi di saat menonton teman yang tidak bisa membaca menanyakan kepada teman sebangkunya apa teks yang ada di video, dan ada juga teman yang kesulitan di saat memahami teks yang ada di video.
3.	Apakah kamu paham apa yang guru jelaskan saat menggunakan media video animasi?	Iya pak, saya memahami apa yang ibuk bapak guru jelaskan dengan baik dan saya juga mudah mengerti di karenakan media video animasi “malin kundang” yang bapak ibuk guru gunakan itu menarik minat saya untuk belajar dan materi yang diberikan pun dapat saya pahami dengan mudah, apalagi video kartun cerita rakyat kami sangat senang dan antusias saat menonton karena dengan adanya video animasi itu kami terhibur dan bisa belajar dan

		menonton di bandingkan dengan membaca buku saja kami bosan dan jenuh untuk membaca cerita tersebut.
4.	Apakah media belajar yang di gunakan guru berupa video animasi dapat membantu kamu saat proses belajar?	Iya pak, sangat membantu kami saat proses belajar dibandingkan penggunaan buku cetak dan papan tulis yang membuat kami bosan dan sedikit sulit untuk kami pahami, kami lebih suka belajar menggunakan media video animasi ini pak, kami mudah memahami materi yang ibuk guru berikan dan minat belajar kami pun meningkat dan tidak bosan atau stress untuk belajar, karena dengan video animasi kami bisa menonton dan juga bisa mendengarkan materi dengan baik dan mudah di mengerti yang bapak ibu guru berikan.
5.	Saat pembelajaran Bahasa indonesia media apa yang biasa ibu gunakan?	Biasanya ibu bapak guru menggunakan media buku dan papan tulis sebagai bahan ajar kami dan kami sangat menyukai belajar dengan menggunakan media itu tetapi minat belajar kami berkurang, karena media buku dan papan tulis membuat kami susah memahami materi yang ada di buku dan di papan tulis, makanya

		kami sangat senang jika ibu guru menggunakan media berupa video animasi karena media yang menarik sehingga kami tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dan membuat kami nyaman dan betah serta termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.
--	--	---

b. Temuan

Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa stimulasi yang diberikan oleh guru kepada siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 46 Banda Aceh Kecamatan Syiah Kuala ialah dengan menonton video animasi salah satunya yaitu kartun “malin kundang”. Dengan memberikan stimulasi tontonan video animasi tersebut dan tersedianya teks berbentuk tulisan berbahasa Indonesia dibawah video animasi, maka, ketika menonton video animasi tersebut siswa akan otomatis membaca teks dibawah video tersebut, sehingga dengan pelan tapi pasti, keterampilan siswa dalam membaca akan lebih meningkat.

c. Kesimpulan

Stimulasi yang di berikan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan video animasi di SDN 46 Banda Aceh Kecamatan Syiah kuala sudah berkembang sesuai dengan harapan yang di mana anak-anak sudah semangat dan termotivasi untuk meningkatkan keterampilan membacanya karena stimulasi yang di berikan oleh guru seperti melalui memperlihatkan video animasi kartun “ malin kundang” yang ada teks bacaan dibawahnya sehingga dapat membuat siswa tertarik dalam belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu belajar membaca.

4.1.3 DATA DAN TEMUAN DATA OBSERVASI

a. Data

Dalam penelitian ini peneliti mengobservasi dan menganalisis penggunaan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD. Minat adalah suatu keadaan atau kecenderungan yang tetap untuk tertarik, mengenang dan memperhatikan terhadap suatu rasa, bidang, aktivitas atau kegiatan dengan keinginan untuk mengetahui dan memperhatikan disertai dengan perasaan senang dan konsisten.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara peneliti menyimpulkan guru mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) guru juga

menggunakan media animasi muatan dalam proses pembelajaran penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran lebih disukai peserta didik dikarenakan media yang digunakan menarik minat belajar peserta didik, animasi yang digunakan berbentuk video, gambar dan suara yang mencakup materi yang diberikan sehingga hal tersebut berdampak pada semangat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga materi yang diberikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik dan tercapainya tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia materi keterampilan membaca.

Sedangkan menurut Slameto (2015) minat belajar pada siswa dapat diketahui melalui beberapa indikator, antara lain yaitu sebagai berikut ;

1. Perasaan senang.

Belajar menggunakan video animasi tentunya membuat siswa merasa senang, apalagi hal yang mereka dapat merupakan hal baru yang tidak pernah didapat sebelumnya. Ini terlihat ketika siswa sesekali tersenyum saat melihat video animasi ditayangkan, mereka pun sangat antusias dan ingin video diputar berulang kali.

2. Ketertarikan siswa.

Dengan ditampilkannya media video animasi dalam proses pembelajaran, perhatian siswa dalam belajar menjadi meningkat dibandingkan sebelum belajar menggunakan video animasi. karena video animasi yang ditayangkan menarik, kreatif, dan tidak

membosankan sehingga membuat para siswa tidak merasa jenuh dalam belajar. Berbeda halnya ketika siswa belajar hanya mendapat penjelasan dari guru tanpa menggunakan media, banyak siswa yang mengobrol dan tidak fokus dengan materi yang disampaikan.

3. Perhatian siswa.

Ketika proses belajar menggunakan video animasi sedang berlangsung fokus siswa hanya pada video saja, jarang sekali terlihat siswa mengobrol dengan teman sebangkunya. Hal ini menunjukkan bahwa perhatian siswa meningkat saat belajar menggunakan video animasi.

4. Keterlibatan siswa.

Dalam hal keterlibatan siswa belum tampak terlihat karena guru harus memberikan stimulus dahulu kepada siswa, baru siswa merespon hal tersebut. Seperti halnya guru harus memancing dengan pertanyaan-pertanyaan baru siswa berani mengeluarkan pendapat mereka.

b. Temuan

Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa minat belajar siswa lebih meningkat ketika guru mengajar menggunakan media video animasi. Dengan menggunakan media video animasi siswa lebih mudah menguasai materi dan dapat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar. Hal ini terbukti pada saat siswa diminta untuk menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari, mereka mampu menjelaskan dengan baik begitu juga saat guru memberikan pertanyaan tentang materi yang disampaikan, siswa

langsung berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan dan sebagian besar jawaban mereka benar atau mendekati.

c. Kesimpulan

Berdasarkan temuan pada saat dilakukan observasi, maka ditemukan bahwa Siswa menunjukkan respon positif terhadap penggunaan media video animasi dan terlihat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media tersebut juga membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan, karena visualisasi yang disajikan dalam video animasi dapat memperjelas materi yang abstrak. Dengan menggunakan video animasi, pembelajaran di dalam kelas pun terasa lebih hidup dan tidak pasif.

4.1.4 PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian ini terdapat 1 wali kelas yang bersedia di wawancarai oleh penulis dan 27 siswa yang di observasi oleh penulis. Adapun informasi tentang wali kelas dan 27 siswa kelas III SD tersebut penulis dapat melalui studi pendahuluan yang dilakukan sebelumnya oleh penulis pada SDN 46 Banda Aceh, Rukoh Kec. Syiah kuala . Berdasarkan proses wawancara yang telah dilakukan, maka penulis mewawancarai 1 wali kelas III.

1. Situasi Proses Pembelajaran melalui Media Video Animasi

Dalam penelitian terhadap penggunaan video animasi untuk meningkatkan minat belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia, ada beberapa

tahapan yang dilakukan oleh peneliti diantaranya sebagai berikut:

a. Tahap persiapan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyiapkan dahulu naskah video animasi yang akan digunakan untuk mengajar, setelah naskah video selesai dilanjutkan dengan peneliti mencari salah satu antara kartun animasi yang tersedia di kanal youtube yang berisikan teks bacaan yang tersedia dibawah video animasi tersebut dan disini peneliti memilih kartun “malin kundang” sebagai materinya, kemudian dilakukan penyusunan LKPD untuk dibagikan kepada siswa. setelah semua persiapan selesai, peneliti bermusyawarah bersama wali kelas III yang bersangkutan untuk merencanakan bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan video animasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tersebut.

b. Tahap pelaksanaan

Sebelum memulai pembelajaran, peneliti (sebagai guru) mengatur tempat duduk siswa terlebih dahulu, hal ini bertujuan agar menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal saat pembelajaran berlangsung. Kemudian guru menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam proses pembelajaran menggunakan video animasi tersebut.

1) Kegiatan pendahuluan

Guru mengucapkan salam terlebih dahulu kemudian memimpin do'a sebelum dimulainya pembelajaran. Setelah

do'a selesai, guru melihat kondisi di dalam kelas yang belum kondusif untuk belajar, masih banyaknya siswa yang bercengkerama, bercanda, dan belum fokus pada mata pelajaran. Maka dari itu guru melakukan *ice breaking* yang bertujuan untuk mengembalikan fokus siswa, menghilangkan rasa kantuk, bosan dan kembali semangat mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.

Saat keadaan kelas mulai kondusif, guru memberitahu materi pelajaran yang akan disampaikan yaitu materi tentang keterampilan membaca serta membagikan LKPD. Namun sebelum materi disampaikan, guru mengulang materi yang telah diajarkan agar siswa tidak melupakan materi yang telah disampaikan sebelumnya. Kemudian guru membacakan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam materi pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Setelah membacakan kompetensi dan tujuan, Selanjutnya guru memutar video animasi pembelajaran tentang keterampilan membaca melalui video animasi “malin kundang”. Namun sebelumnya guru menghimbau kepada siswa agar dapat menyimak dengan baik dan seksama. Seluruh siswa memiliki antusias yang sangat tinggi saat video diputar, disana

terlihat sekali bahwa siswa sangat tertarik dengan materi yang disampaikan melalui media audio visual (video animasi), mereka terlihat sangat konsentrasi dan memperhatikan video secara seksama. Suasana di dalam kelas terasa sangat tenang dan lebih menyenangkan karena video animasi yang digunakan oleh guru membuat siswa tidak merasa jenuh dan bosan serta lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan belajar menggunakan media video animasi, sikap siswa lebih banyak menyimak, memperhatikan menghargai, dan mendengarkan secara sungguh-sungguh, bahkan siswa lebih kreatif dan kritis terhadap apa yang mereka tanyakan.

Saat video animasi selesai diputar, guru menjelaskan kembali kepada masing-masing siswa dan menanyakan kepada siswa apakah ketika video animasi tersebut diputar siswa dapat membaca teks bacaan yang ada dibawah teks tersebut. Dalam kegiatan ini, hampir seluruh siswa telah berpartisipasi dalam kegiatan ini Namun tidak dipungkiri masih ada beberapa siswa yang mengobrol dengan temannya diluar materi pelajaran.

Setelah semua kegiatan selesai guru meminta kepada murid untuk membaca kembali teks bacaan dibawah video bersamaan dengan diputarnya video animasi tadi untuk menilai apa ada peningkatan dalam keterampilan membaca siswa

melalui kartun “malin kundang” yang diputarkan oleh peneliti.

3. Kegiatan penutup

Setelah dilakukannya tes tersebut, guru pun menyimpulkan bahwa kemampuan membaca serta minat belajar siswa lebih meningkat dengan ditampilkannya video animasi yang tersedia teks bacaan dibawahnya. Kemudian guru menyuruh ketua kelas untuk memimpin do'a dan mengucapkan salam.

Dengan adanya video animasi murid lebih mudah memahami pelajaran karena penglihatan, pendengaran, serta kemampuan berfikir mereka fokus dengan video yang ditayangkan. Video animasi juga berperan penting dalam membantu guru dalam pelajaran, guru juga menjadi terbatu dengan adanya video animasi tersebut.

Belajar menggunakan video animasi juga dapat mengembangkan pemahaman murid karena dapat melihat kejadian yang ada di video. Ada beberapa siswa yang bertanya kepada guru ada pula yang hanya diam dan mendengarkan, ini membuktikan bahwa siswa lebih tertarik dan bersemangat belajar ketika belajar menggunakan video animasi. video animasi juga menciptakan pembelajaran yang mengasyikkan dan tidak membosankan.

2. Hasil Penelitian

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas, peneliti melakukan wawancara kepada 1 guru wali kelas dan observasi kepada 27 siswa kelas III SDN 46 Banda Aceh, berikut hasil yang dapat disimpulkan:

a) Pemahaman siswa terhadap pelajaran menggunakan video animasi

Pembelajaran yang disampaikan menggunakan video animasi di dalam kelas membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran dibandingkan dengan pembelajaran yang disampaikan dengan metode lainnya seperti ceramah, diskusi, dan lain-lain.

Disini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami pelajaran ketika mereka belajar menggunakan video animasi, karena menurut mereka video animasi itu salah satu media yang efektif untuk digunakan dalam menyampaikan pembelajaran. Siswa bisa lebih fokus dalam memerhatikan materi yang disampaikan dalam video, sebab video yang ditampilkan menarik dan bisa memudahkan siswa menyerap dan memahami materi yang disampaikan.

b) Video animasi membuat siswa senang

Antusiasme siswa ketika belajar menggunakan video animasi sangat terlihat, mereka sesekali tersenyum saat ada tayangan yang lucu dalam video. Apalagi bagi siswa yang baru pertama kali belajar menggunakan video animasi, terlihat sekali mereka sangat senang dan bersemangat mengikuti pelajaran. Menurut mereka, belajar menggunakan video animasi lebih menyenangkan dibandingkan belajar menggunakan media atau metode lainnya.

Dari observasi kepada siswa yang dilihat oleh peneliti saat pembelajaran sedang berjalan sudah jelas bahwa siswa lebih senang ketika belajar menggunakan video animasi karena menurut mereka pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media sangat membosankan dan menyebabkan mereka mengantuk, bosan, dan sebagainya sehingga mereka jarang memperhatikan penjelasan dari guru.

c) Meningkatnya keaktifan dan minat belajar siswa

Proses pembelajaran yang menggunakan video animasi menjadikan pembelajaran berjalan dengan lancar dan lebih hidup, semangat, serta menjadi inspirasi bagi siswa. Siswa menjadi lebih kreatif dan kritis dalam belajar ketika ada hal yang mereka tidak fahami mereka tidak malu dan ragu untuk bertanya,

begitu juga pada saat video ditayangkan, hal yang tidak mereka mengerti langsung ditanyakan kepada guru.

Disamping meningkatkan keaktifan siswa, video animasi juga meningkatkan minat siswa dalam belajar, hal ini ditunjukkan saat siswa lebih memilih memperhatikan video yang sedang diputar sambil membaca teks bacaan yang ada dibawahnya, siswa tidak lagi sibuk dengan mengobrol dengan teman sebangkunya maupun asik dengan kegiatannya yang biasanya dilakukan ketika proses belajar dirasanya membosankan. Hal ini membuktikan bahwa video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran video animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 3 SDN 46 Banda Aceh, Rukoh, Kecamatan Syiah Kuala, Maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Media video animasi memudahkan siswa dalam memahami pelajaran.

Dengan mengajar menggunakan video animasi, siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan, mereka lebih mudah menangkap materi dan dapat mengingatnya lebih lama dibandingkan dengan materi yang disampaikan tanpa menggunakan media video animasi.

2. Belajar menggunakan media video animasi membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Proses belajar dan pembelajaran yang dilakukan menggunakan media video animasi membuat siswa lebih senang, tidak jenuh, dan lebih termotivasi lagi dalam belajar. Menurut para siswa pembelajaran yang tidak menggunakan media cenderung membosankan, membuat para siswa jenuh dan malas untuk belajar, sehingga siswa jarang sekali memperhatikan guru saat menerangkan pelajaran. Beda hal nya ketika mereka belajar menggunakan video, siswa kelihatan sangat antusias dan senang saat belajar.

3. Media video animasi meningkatkan keaktifan dan minat siswa dalam belajar.

Siswa yang belajar menggunakan media video animasi lebih aktif saat belajar di kelas. Hal yang belum mereka ketahui dan fahami tidak akan sungkan untuk mereka tanyakan, begitu juga saat guru bertanya siswa antusias untuk menjawab pertanyaan dan berusaha menjawabnya dengan baik dan benar.

Berdasarkan hal tersebut, maka media video animasi sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN 46 Banda Aceh karena berguna untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti ingin mengemukakan beberapa saran, diantaranya:

1. Bagi pihak sekolah hendaknya meningkatkan pemeliharaan media seperti LCD, speaker sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.
2. Guru hendaknya lebih meningkatkan kreatifitas dan inovasi dalam menyampaikan pembelajaran, guru juga harus lebih memahami tipe belajar siswa, artinya guru perlu menyesuaikan gaya mengajar terhadap gaya belajar siswa agar siswa tidak merasa bosan, jenuh dan malas dalam belajar.

3. Bagi siswa, hendaknya jangan hanya semangat belajar ketika menggunakan media, tetapi berusahalah selalu semangat dalam belajar dengan apapun itu media yang mungkin dapat digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah Jurnal Manajemen Pendidikan*, 205-215.
- Adkhar, Bastiar Ismail. 2015. Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes. *E-Journal Unnes*. 2(1)
- A.Fauziah, dkk (2017). "Hubungan antara motivasi dengan minat belajar siswa kelas IV SDN Poris Gaga 05 kota tanggerang", *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol.4, No.2.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Anang Nugroho, 2015. *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis, Power Point Dengan Video Dan Animasi Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Materi Perawatan Unit Kopling Siswa Kelas 2 Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK Piri 1 Yogyakarta* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Fatkhuriza. 2017. *Efektifitas Pembelajaran Berbantuan Video Game Visual Novel untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika*. UNNES
- Hamalik, Oemar. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanifah, Supriadi, N., & Widyastuti, R. (2019). Pengaruh model pembelajaran elearning berbantuan media pembelajaran edmodo terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. *Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 31-41. Terdapat pada <https://journal.iaimnumetrolampung.ac.id/index.php/numerical>
- Nila, L. (2019). "Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru dan Disiplin Kerja Guru Terhadap Minat Belajar Siswa (Penelitian Survey Terhadap Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA/MA Se-Wilayah Kecamatan Singaparna Tahun Ajaran 2018/2019)". *Repositori Unsil*, 1(1).

- Pintrich, P., & Schunk, D. (2017). *Motivation in education: Theory, research and application* (2nd edition ed). New Jersey : Merrill-Prentice Hall.
- Pratiwi. Noor Komari, 2015. "Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang", *Jurnal Pujangga*, Vol.1, No. 2, Desember.
- Rifa'i, Ahmad dan Catharina Tri Anni. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES PRESS.
- Rusman (2013). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono. (2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Susanto, I. (2019). Pengaruh model PBL berbantuan phet terhadap kemampuan pemecahan masalah fisika pada materi pokok elastisitas dan hukum hooke siswa kelas XI semester 1 SMA Muhammadiyah 18 Sunggal. T.P 2019/2020. *Jurnal Penelitian Fisikawan*, 2(2), 1-7. Terdapat pada <https://jurnal.darmaagung.ac.id>
- Vira Febriana, "Pengaruh Media Pembelajaran (Magic Circle Dan Crossword Puzzle) Terhadap Hasil Belajar mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VIII SMP N 02 Colomadu Karanganyar Tahun 2019-2020", *Jurnal Skripsi*, (IAIN Surakarta: 2020), hlm. 44-45. Diakses tgl 2 Juli 2020 pukul 11.00 WIB.
- Helminsyah, Fuad Z A, Subhananto A, Agustina M. 2020. Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Islam Laboratorium Aceh Besar. *Jurnal Tunas Bangsa*. Vol 7. No 2:252-265.
- Cut Marlina, Rismawati. (2019). *Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash*. Stkip Bina Bangsa Getsempena. *Jurnal Tunas Bangsa*. Vol 6. No 2: 277- 289.
- Irawan, R., Hanum, C. F., & Musdiani, M. (2021). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Ikal Dolog Kelompok B1 Di Chik Pineung Raya Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(1).

Lampiran 1

1. Surat izin penelitian dari Universitas



Nomor : 2016/131013/FI/KM/VII/2024
 Lampiran : -
 Hal : *Izin Melaksanakan Penelitian Skripsi*

Kepada Yth,
 Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh
 Di _____
 Tempat _____

Dengan hormat,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) mengharapkan bantuan Bapak/Ibu agar sudi kiranya memberi izin kepada yang namanya tersebut di bawah ini :

Nama : Chairul anam
 NIM : 20080092
 Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk mengumpulkan data-data di SDN 46 BANDA ACEH dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

"ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 46 BANDA ACEH".

Atas pemberian izin dan bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 31 Juli 2024
 Dekan FKIP,

FKIP UBBG
Dr. Syarifuddin, M.Pd
 NIDN: 0128068203

Tembusan
 1. Yang bersangkutan
 2. Arsip

2. Surat keterangan sudah melakukan penelitian dari SD



Nomor : 422.1 / SDN 46 / 190 / 2024
 Lampiran : -
 Hal : Melaksanakan Penelitian Skripsi

Kepada Yth.
 Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh
 Di-

Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan Surat Dari Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh nomor : 2016/131013/FI/KM/VII/2024. Tanggal 31 Juli 2024, Perihal Izin Melaksanakan Penelitian Skripsi .

Kepala SD Negeri 46 Banda Aceh Kecamatan Syiah Kuala dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Chairul Anam
 Nim : 20080092
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jenjang : S-1

Telah melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dari tanggal 31 juli s/d 08 Agustus 2024 dengan judul **"Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III SDN 46 Banda Aceh"**.

Demikian surat ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 14 September 2024
 Kepala SD Negeri 46 Banda Aceh

 Nurhidayah, S.Pd
 NIP. 19711207 200701 2 019

3. Dokumentasi penelitian



Dokumentasi 1 : Peneliti sedang menampilkan video animasi “malin kundang” kepada siswa.



Dokumentasi 2 : Siswa sedang menonton video animasi “malin kundang” yang diberikan oleh peneliti.



Dokumentasi 3 : Siswa sedang mengerjakan tugas individu yang diberikan oleh Peneliti.



Dokumentasi 4 : Peneliti mewawancarai guru kelas 3



Dokumentasi 5 : Peneliti mewawancarai responden 1



Dokumentasi 6 : Peneliti mewawancarai responden 2



Dokumentasi 7 : Peneliti mewawancarai responden 3



Dokumentasi 8 : Peneliti mewawancarai responden 4

Lampiran 2

1. Lkpd responden 1

QUIZZ Lembar kerja siswa kelas 3

Nama : *Khalisa Syakira*
Kelas : *3*

Reading Quiz Grade 3 "Legenda malin kundang"

Total pertanyaan: 10 (benar di silang) ✕

Estimasi pengerjaan: 10 menit. Disusun oleh Chairul Anam

1. Apa judul dari cerita tersebut?
 - a) Legenda Sangkuriang
 - ☒ b) Legenda malin kundang ✓
 - c) Legenda batu menangis
2. Siapa sajakah tokoh dari cerita tersebut?
 - a) Perempuan tua, anak perempuan dan pemuda desa
 - ☒ b) Malin Kundang, Ibu malin kundang, Nakoda kapal dagang dan Istri malin kundang ✓
 - b) Dayang Sumbi, Sangkuriang dan Tumang
3. Siapa yang mengambil tanggung jawab mencari nafkah untuk kehidupan sehari-harinya malin sesudah ayahnya meninggal?
 - ☒ a) Ibunya Malin Kundang ✓
 - b) Istri Malin Kundang
 - c) Nakoda kapal

B = 8
S = 2
80

2. Lkpd responden 2

QUIZZ Lembar kerja siswa kelas 3

Nama : Abdillah Al Ghofar 9716
Kelas : 3C117 Lu

Reading Quiz Grade 3 "Legenda malin kundang"

Total pertanyaan: 10 (benar di silang) ✕

Estimasi pengerjaan: 10 menit Disusun oleh Chairul Anam

1. Apa judul dari cerita tersebut?
 - a) Legenda Sangkuriang
 - b) Legenda malin kundang ✓
 - c) Legenda batu menangis
2. Siapa sajakah tokoh dari cerita tersebut?
 - a) Perempuan tua, anak perempuan dan pemuda desa
 - b) Malin Kundang, Ibu malin kundang, Nakoda kapal dagang dan Istri malin kundang ✓
 - b) Dayang Sumbi, Sangkuriang dan Tumang
3. Siapa yang mengambil tanggung jawab mencari nafkah untuk kehidupan sehari-harinya malin sesudah ayahnya meninggal?
 - a) Ibunya Malin Kundang ✓
 - b) Istri Malin Kundang
 - c) Nakoda kapal

B = 10
S = 0 60

3. Lkpd responden 3

QUIZZ Lembar kerja siswa kelas 3

Nama : *Nayyara Raqilla*
Kelas : *III*

Reading Quiz Grade 3 "Legenda malin kundang"

Total pertanyaan: 10 (benar di silang) ✕

Estimasi pengerjaan: 10 menit Disusun oleh Chairul Anam

1. Apa judul dari cerita tersebut?
 - a) Legenda Sangkuriang
 - ☒ b) Legenda malin kundang ✓
 - c) Legenda batu menangis
2. Siapa sajakah tokoh dari cerita tersebut?
 - a) Perempuan tua, anak perempuan dan pemuda desa
 - ☒ b) Malin Kundang, Ibu malin kundang, Nakoda kapal dagang dan Istri malin kundang ✓
 - b) Dayang Sumbi, Sangkuriang dan Tumang
3. Siapa yang mengambil tanggung jawab mencari nafkah untuk kehidupan sehari-harinya malin sesudah ayahnya meninggal?
 - ☒ a) Ibunya Malin Kundang ✓
 - b) Istri Malin Kundang
 - c) Nakoda kapal

B = 7
S = 3 70

4. Lkpd responden 4

QUIZZ Lembar kerja siswa kelas 3

Nama : *Thohir*
Kelas : *3*

Reading Quiz Grade 3 "Legenda malin kundang"

Total pertanyaan: 10 (benar di silang) ✕

Estimasi pengerjaan: 10 menit Disusun oleh Chairul Anam

1. Apa judul dari cerita tersebut?
 - a) Legenda Sangkuriang
 - ☒ b) Legenda malin kundang
 - c) Legenda batu menangis
2. Siapa sajakah tokoh dari cerita tersebut?
 - a) Perempuan tua, anak perempuan dan pemuda desa
 - ☒ b) Malin Kundang, Ibu malin kundang, Nakoda kapal dagang dan Istri malin kundang
 - b) Dayang Sumbi, Sangkuriang dan Tumang
3. Siapa yang mengambil tanggung jawab mencari nafkah untuk kehidupan sehari-harinya malin sesudah ayahnya meninggal?
 - ☒ a) Ibunya Malin Kundang
 - b) Istri Malin Kundang
 - c) Nakoda kapal

B = 70
S = 3 *70*

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Petunjuk:

1. Lembar ini untuk mencatat hasil observasi mahasiswa kepada Guru di sekolah tujuan penelitian
2. Lembar ini untuk mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan guru selama proses pembelajaran
3. Mohon memberi tanda centang (✓) pada kolom di bawah Ya atau Tidak (Jika Ya termasuk Baik atau Kurang)
4. Masing-masing kegiatan yang ada dapat ditambah uraian untuk mendeskripsikannya lebih baik.

Nama Peneliti : Chairul Anam
 Nama Guru Kelas III : Nurhayati,S.Pd
 Tanggal Pengamatan : 1 Agustus 2024
 Nama Sekolah : SDN 46 Banda Aceh

No	Aspek Pengamatan	Keterlaksanaan			Deskripsi
		Ya		Tdk	
		Bk	Kr		
1.	Menggunakan perangkat pembelajaran selama proses belajar				Iya, Guru jarang menggunakan perangkat pembelajaran saat proses belajar mengajar, guru lebih menggunakan media buku dan papan tulis,karna terkendala tidak tau cara memasang perangkatnya.
2.	Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran				Iya, Saat proses pembelajaran berlangsung guru memanfaatkan teknologi informasi seperti hp dan sesekali ada juga infokus .
3.	Menggunakan media pembelajaran selama proses belajar				Iya, Saat proses belajar mengajar berlangsung guru menggunakan media pembelajaran seperti buku ajar dan papan tulis dan jarang menggunakan perangkat .
4.	Menggunakan media pembelajaran secara efektif dan efisien				Iya, guru menggunakan media pembelajaran secara efektif dan efisien sehingga guru akan mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, memberikan pemahaman yang lebih baik, serta mengoptimalkan waktu dan sumber daya yang ada.

5.	Tingkat kefokusn siswa selama proses belajar				Saat proses belajar berlangsung tingkat kefokusn siswa baik dan antusias ,sedikit siswa yang tidak berfokus kepada guru karna guru memberikan pemahaman materi dengan baik
6.	Menggunakan teknologi informasi dan komunikasi pada bagian evaluasi				Iya, Guru menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti hp dan juga perangkat lain.

Keterangan: Tdk = Tidak; Bk = Baik; Kr = Kurang

Uraian/Deskripsi tambahan :

.....

Mengetahui Guru, Wali Kelas III

(Nurhayati.S.Pd)

NIP : 196512311989032043

LEMBAR/. OBSERVASI PENELITIAN

Petunjuk:

1. Lembar ini untuk mencatat hasil observasi mahasiswa kepada Siswa di sekolah tujuan penelitian
2. Lembar ini untuk mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan Siswa selama proses pembelajaran
3. Mohon memberi tanda centang (✓) pada kolom di bawah Ya atau Tidak (Jika Ya termasuk Baik atau Kurang)
4. Masing-masing kegiatan yang ada dapat ditambah uraian untuk mendeskripsikannya lebih baik.

Nama Peneliti : Chairul Anam
Nama Guru Kelas III : Nurhayati,S.Pd
Tanggal Pengamatan : 1 Agustus 2024
Nama Sekolah : SDN 46 Banda Aceh

No	Aspek Pengamatan	Keterlaksanaan			Deskripsi
		Ya		Tdk	
		Bk	Kr		
1.	Menggunakan perangkat pembelajaran selama proses belajar				Iya, Guru menggunakan perangkat pembelajaran saat proses belajar seperti buku teks, dan papan tulis. Jarang menggunakan perangkat teknologi.
2.	Menggunakan media pembelajaran selama proses belajar				Iya , Guru menggunakan Media pembelajaran sehingga membantu memperjelas konsep yang abstrak atau kompleks, sehingga siswa lebih mudah memahaminya. Misalnya, penggunaan video animasi untuk menjelaskan proses ilmiah yang sulit dipahami hanya melalui teks.
3.	Tingkat kefokusan siswa selama proses belajar				Saat proses belajar Suasana ruang kelas yang tertata rapi, bersih, dan nyaman berperan dalam menjaga fokus siswa. Tata letak meja, sirkulasi udara, dan pencahayaan yang baik membantu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.
4.	Menggunakan media interaktif				Iya, Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran ketika

					mereka dapat berinteraksi langsung dengan materi atau instruktur. Media interaktif memungkinkan siswa untuk bereksperimen, bertanya, dan memberikan jawaban dalam waktu nyata.
5.	Terciptanya suasana yang kondusif selama dalam proses belajar				Iya, Guru Memberikan apresiasi kepada siswa yang menunjukkan sikap disiplin, kerja keras, atau inisiatif dalam belajar dapat mendorong siswa lain untuk mengikuti teladan yang baik. Hal ini menciptakan budaya positif di dalam kelas.

Keterangan: Tdk = Tidak; Bk = Baik; Kr = Kurang

Uraian/Deskripsi tambahan :

.....

.....

.....

Mengetahui Peneliti

(Chairul Anam)

NIM : 20080092

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SDN 46 Banda Aceh
Kelas/Semester	: 3 / 1
Tema	: 8. Daerah Tempat Tinggalku
Subtema	: 3. Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku
Pembelajaran	1
Muatan Pembelajaran	: Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 1 Hari Pembelajaran (7 JP x 35 menit)
Nama Penyusun	: Chairul Anam

Kompetensi Inti:

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar:

Bahasa Indonesia

- 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi
- 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual

Indikator:

Bahasa Indonesia

- 3.9.1 Memahami dan mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi
- 4.9.1 Memahami dan menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual

A. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah menonton video animasi “ Malin Kundang “ Siswa dapat memahami dan mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada video fiksi
2. Melalui kegiatan Identifikasi, Siswa dapat memahami dan menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada video animasi fiksi secara lisan, tulis, dan visual
3. Setelah mengamati gambar, Siswa dapat memahami dan menghubungkan cerita tersebut dengan di lingkungan sekitar.
4. Dengan kegiatan penugasan siswa mampu membaca soal dengan teliti sehingga dapat menjawab soal dengan baik.
5. Dengan menonton video animasi malin kundang dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa berbasis teks bacaan yang ada di bawah video animasi tersebut.

Karakter siswa yang diharapkan:

- Bekerja sama, bertanggung jawab, percaya diri, rasa ingin tahu, dan santun.

B. Materi Pembelajaran

1. Bahasa Indonesia:

- Cerita Fiksi di sekitar tempat tinggalku
- Keterampilan Membaca

C. Model Dan Metode Pembelajaran

- a. Metode : Diskusi , tanya jawab, inkuiri, dan penugasan
- b. Model Pembelajaran : Problem –based Learning
- c. Pendekatan : *Scientific*

D. Media Pembelajaran

1. Perangkat berupa infokus dan video animasi “malin kundang”.
2. Video materi pembelajaran cerita rakyat Link :
<https://youtu.be/IQW64q5-lNE?si=z2n3OwO9EfS8Tfb3>
3. Video materi pembelajaran tentang keterampilan membaca.

E. Alat Pembelajaran

1. Laptop
2. Infocus
3. LKPD

F. Sumber Belajar

1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. *Buku Guru Tema 8 subtema 3 Kelas3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku*. Edisi Revisi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. *Buku Siswa Tema 8 Kelas 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku . Edisi Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
3. Link Youtube : <https://youtu.be/IQW64q5-lNE?si=z2n3OwO9EfS8Tfb3>

**G. Langkah-langkah Kegiatan
Pembelajaran Kegiatan Pendahuluan**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru mempersiapkan secara fisik dan psikis siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan diawali berdoa, menanyakan kehadiran siswa, kebersihan dan kerapian kelas, kesiapan buku tulis, dan sumber belajar 2. Guru memberi motivasi dengan membimbing siswa memahami tentang subtema Lingkungan Tempat Tinggalku 3. Guru mengingatkan kembali tentang konsep-konsep yang telah dipelajari oleh siswa yang berhubungan dengan subtema yang akan dipelajari 4. Guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab mengenai subtema Lingkungan Tempat Tinggalku	15 menit
	5. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai 6. Guru membimbing siswa melalui tanya jawab tentang manfaat proses pembelajaran 7. Guru menjelaskan materi dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan siswa	
Inti	1. Siswa memperhatikan video “ Malin Kundang” dengan sikap bersungguh-sungguh dan semangat.(menyajikan/ mengamati) 2. Siswa mencari informasi yang terdapat dalam video dengan memperhatikan unsur-unsur cerita dalam video animasi (tokoh, latar, amanat / pesan, tema) yang telah disediakan. 3. Siswa berdiskusi tentang tentang unsur unsur apa saja yang terdapat dalam cerita yang telah sediakan dengan mengidentifikasinya. (Mengumpulkan informasi) 4. Siswa menentukan watak dari setiap tokoh yang terdapat dalam cerita yang telah disediakan. 5. Siswa melakukan tanya jawab dengan menumbuhkan rasa percaya diri.(menanya/ menalar) 6. Guru membimbing siswa menggali informasi tentang Gaya (menyimpulkan informasi) 7. Siswa secara berpasangan melakukan diskusi bersama seorang teman tentang Gaya yang dapat membuat benda bergerak yang ada lingkungan disekitar(mengasosiasikan / mengolah informasi) 8. Siswa menyampaikan hasil diskusinya tentang Gaya yang dapat membuat benda bergerak 9. Siswa memberikan tanggapan dari hasil presentasi meliputi tanya jawab. Untuk mengkonfirmasi.	215 Menit

Penutup	1. Siswa dibimbing oleh guru membuat kesimpulan tentang materi pembelajaran melalui tanya jawab dan mendorong siswa untuk selalu bersyukur atas Kurnia Tuhan (mengkomunikasikan) 2. Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan selanjutnya.(mengevaluasi) 3. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan tugas secara individu 4. Guru menyampaikan pembelajaran pada pertemuan berikutnya	15 menit
----------------	---	-------------

H. Penilaian

1. Teknik/jenis : kuis dan tugas individu
2. Bentuk instrumen : pertanyaan lisan dan tes tertulis
3. Instrumen/soal :
 1. Apa Judul dari cerita tersebut?
 2. Siapa sajakah tokoh dari cerita tersebut?
 3. Dimanakah ibu dan malin kundang tinggal?
 4. Siapakah yang mengajak malin kundang untuk ikut berlayar?
 5. Apa pesan moral dari

cerita tersebut?

Rubrik Penilaian

1. Bahasa Indonesia

Aspek	4	3	2	1
Dapat menyebutkan tokoh -tokoh cerita dalam video	Dapat menyebutkan semua tokoh cerita yang terdapat dalam video	Dapat menyebutkan tiga tokoh cerita yang terdapat dalam video	Dapat menyebutkan dua tokoh cerita dalam video	Dapat menyebutkan satu tokoh cerita dalam video
Kemampuan menentukan watak tokoh cerita dalam video	Dapat menentukan semua watak tokoh cerita dalam video	Dapat menentukan tiga watak tokoh cerita dalam video	Dapat menentukan dua watak tokoh cerita dalam video	Dapat menentukan satu watak tokoh cerita dalam video
Keteampilan berbicara saat berdiskusi	Pengucapan kata-kata secara keseluruhan jelas, tidak mengumam dan dapat dimengerti	Pengucapan kata-kata di beberapa bagian jelas dan dapat dimengerti	Pengucapan kata-kata tidak begitu jelas tapi masih dapat dipahami maksudnya oleh pendengar	Pengucapan kata-kata secara keseluruhan tidak jelas, meng

Mengetahui, Guru Kelas 3

Rukoh , 5 Agustus 2024

(Nurhayati. S.Pd)

NIP : 196512311989032043

(Chairul Anam)

NIM : 20080092

Lampiran 1 :

MATERI BAHAN AJAR

Satuan Pendidikan : SDN 21 Pulau Punjung
Kelas/Semester : IV/2
Tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku
Subtema : 3. Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku
Pembelajaran : 1
Muatan Pembelajaran : Bahasa Indonesia dan IPA
Alokasi Waktu : 1 Hari Pembelajaran (7 JP x 35 menit)
Nama Penyusun : Umi Putri Yanti, S.Pd

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- K 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- K 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa Indonesia: 3.9 mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks Fiksi.	3.9.1 Memahami dan mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi
4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual	4.9.1 Memahami dan menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual

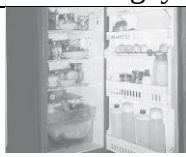
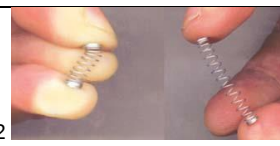
Ilmu Pengetahuan Alam 3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar 4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak	3.4.1 Memahami dan menentukan gaya dengan benda yang gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar 4.4.1 Memahami dan menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak
---	--

Lingkungan tempat tinggalku

1. Cerita fiksi adalah sebuah karya sastra yang tidak terjadi secara sebenarnya di dunia nyata tetapi hanya berdasarkan imajinasi, pikiran, atau khayalan seseorang. Imajinasi pengarang cerita bisa dari mana saja, misalnya dari wawasan, pengalaman, dari cerita yang ia baca di buku, pandangan, tafsiran, ataupun dari penilaian si penulis mengenai suatu peristiwa baik yang nyata ataupun tidak
2. Cerita fiksi dibedakan menjadi novel, cerpen, dan roman.
3. Tokoh utama adalah tokoh yang memiliki peran penting dalam cerita, ditampilkan terus-menerus, dan mendominasi isi cerita.
4. Tokoh tambahan adalah tokoh yang dimunculkan sekali atau beberapa kali saja dalam cerita. Tokoh tambahan biasanya untuk menghidupkan cerita atau sekadar pemanis cerita.
5. Tokoh yang memiliki sifat baik hati disebut protagonis.
6. Tokoh yang memiliki sifat jahat disebut antagonis.
7. Gaya adalah suatu kekuatan tarikan dan dorongan yang berakibat kepada benda tersebut, sehingga benda mengalami perubahan posisi atau berubah bentuk.
8. Gerak adalah perpindahan kedudukan suatu benda terhadap benda lainnya, baik perpindahan kedudukan yang mendekati maupun menjauhi suatu benda atau tempat asal akibat benda itu dikenai gaya.
9. Macam-macam gaya yang dapat membuat benda bergerak antara lain gaya gesek, gaya magnet, gaya pegas, gaya listrik, gaya otot, dan gaya gravitasi.

Jenis dan macam-macam gaya

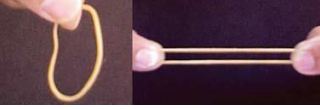
 gaya pegas	 gaya pegas
 gaya otot	 Gaya gravitasi
 gaya gesek	 gaya gesek

 gaya magnet	 gaya gesek
 gaya gesek	 gaya gravitasi
 gaya magnet	 gaya pegas

1.13 Perubahan Gaya

1.14

 benda diam menjadi bergerak	 mengubah bentuk benda
 mengubah arah benda	 mengubah bentuk benda
 diam menjadi bergerak	 diam menjadi bergerak
 diam menjadi bergerak	 diam menjadi bergerak
 mengubah arah gerak benda	 diam menjadi bergerak

 5 benda mengubah bentuk	 5 benda mengubah bentuk
 7 benda mengubah bentuk	 8 diam menjadi bergerak
 9 benda mengubah bentuk	 9 mengubah bentuk benda

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Satuan Pendidikan : SDN 21 Pulau Punjung
Kelas/Semester : IV/2
Tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku
Subtema : 3. Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku
Pembelajaran 1
Muatan Pembelajaran : Bahasa Indonesia dan IPA
Alokasi Waktu : 1 Hari Pembelajaran (7 JP x 35 menit)
Nama Penyusun : Umi Putri Yanti, S.Pd

Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa Indonesia: 3.9 mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks Fiksi. 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual	3.9.2 Memahami dan mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi 4.9.2 Memahami dan menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual
Ilmu Pengetahuan Alam 3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar 4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak	3.4.2 Memahami dan menentukan gaya dengan benda yang gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar 4.4.1 Memahami dan menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak

Langkah Kerja :

1. Bacalah Cerita berikut dan identifikasi tokoh, latar dan amanat !

Dongeng Sumatera Barat : Legenda Cerita Malin Kundang

Pada zaman dahulu, hiduplah seorang janda bersama seorang anak laki-laki, di perkampungan Pantai Air Manis, Padang Sumatera Barat.

Perempuan itu bernama Mande Rubayah, sedangkan anak laki-lakinya bernama Malin Kundang. Sejak kanak-kanak, Malin Kundang sudah ditinggal mati ayahnya. Pada saat Malin menginjak dewasa, ada kapal besar berlabuh di Pantai Air Manis. Kedatangan kapal tersebut meneguhkan hatinya untuk pergi merantau.

“Bu, saya ingin mencari kerja, merantau ke negeri orang,” kata Malin dengan suara lirih. “Belum tentu setahun sekali ada kapal besar merapat di pantai ini. Saya akan mencari kerja agar nasib kita berubah dan terbebas dari kemiskinan.” Meski dengan berat hati, akhirnya Mande Rubayah pun mengizinkan anaknya pergi.

Hari berganti, bulan berjalan, dan tahun berbilang, Malin telah pergi meninggalkan kampungnya tanpa pernah memberi kabar kepada ibunya. Pada suatu hari, sebuah kapal besar berlabuh di pantai Air Manis. Melihat hal itu, Mande Rubayah ikut berdesakan mendekati kapal tersebut. Ia sangat yakin bahwa lelaki muda itu adalah Malin Kundang. Tanpa canggung, ia langsung memeluk Malin erat-erat, seolah takut kehilangan

anaknya lagi. Lalu ia pun menyapa Malin dengan suara serak, karena menahan tangis bahagia.

“Malin, anakku, mengapa begitu lamanya kau meninggalkan ibu?” Malin terpana karena ia tak percaya bahwa wanita itu adalah ibunya.

Sebelum sempat berpikir, istrinya yang cantik itu berkata, “Cuih! Wanita buruk inikah ibumu? Mengapa kau membohongi aku?” Lalu dia berkata lagi. “Bukankah dulu kau katakan ibumu adalah seorang bangsawan sederajat dengan kami?”

Mendengar kata-kata istrinya, Malin Kundang mendorong wanita tua itu hingga terguling ke pasir. Mande Rubayah berkata lagi, “Malin, Malin, anakku. Aku ini ibumu, Nak!” Malin Kundang tidak menghiraukan perkataan ibunya.

“Hai, Perempuan tua! Ibuku tidak sepertimu, engkau tampak sangat miskin dan kotor!” kata si Malin sambil mendorong wanita tua itu hingga terkapar pingsan.

Ketika Mande Rubayah sadar, Pantai Air Manis sudah sepi. Di laut dilihatnya kapal Malin semakin menjauh. Hatinya perih seperti ditusuk-tusuk. Tangannya ditengadahkan ke langit. Ia kemudian berseru, “Ya Allah, Yang Maha Kuasa, kalau dia bukan anakku, aku maafkan perbuatannya tadi. Tapi kalau memang benar dia anakku, Malin Kundang, aku mohon keadilan-Mu.”

Tidak lama kemudian, cuaca di tengah laut yang tadinya cerah, mendadak berubah menjadi gelap. Entah bagaimana awalnya, tiba-tiba datanglah badai besar menghantam kapal Malin Kundang. Seketika kapal itu hancur berkeping-keping. Kemudian terempas ombak hingga ke pantai.

Keesokan harinya, di kaki bukit terlihat kepingan kapal yang telah menjadi batu, itulah kapal Malin Kundang. Tak jauh dari tempat itu, nampaklah sebongkah batu yang menyerupai tubuh manusia. Konon, itulah tubuh Malin Kundang anak durhaka yang terkena kutukan ibunya menjadi batu. Di sela-sela batu itu, berenang-renang ikan teri, ikan belanak, dan ikan tenggiri.

Konon, ikan ikan itu berasal dari serpihan tubuh sang istri yang terus mencari Malin Kundang. Pesan moral dari Legenda Cerita Malin Kundang Asli adalah Kisah Malin Kundang merupakan kisah seorang anak yang durhaka kepada ibu kandungnya. Ia dilupakan oleh harta benda yang didapatnya sehingga ia dikutuk menjadi batu.

2. Lengkapi titik-titik berikut !

a. Tokoh-tokoh dalam cerita

1....

2....

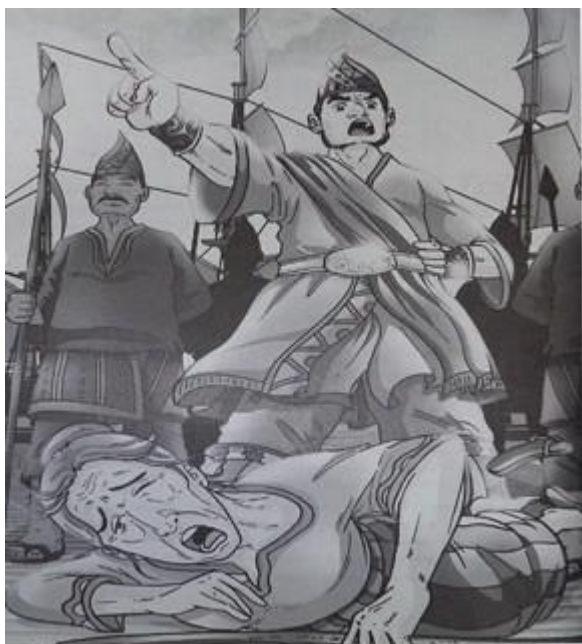
b. Latar cerita....

c. Amanat cerita....

**Cerita Rakyat Malin Kundang
Dari Sumatera Barat
dongengceritarakyat.com**





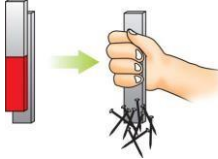


Cerita Rakyat Malin Kundang
Dari Sumatera Barat
dongengceritarakyat.com





1. Gaya adalah.....
2. Berilah contoh apa saja yang termasuk gaya yang menyebabkan benda dapat bergerak!
3. Isilah tabel berikut! Termasuk gaya apa sajakan gambar dibawah ini

1 	2 
3 	4 
5 	6 
7 	8 
9 	10 
11 	12 

BIODATA PENULIS



Identitas Diri

- **Nama Lengkap** : Chairul Anam
- **Tempat, Tanggal Lahir**: Keumala Nicah, 21 Agustus 2001
- **Jenis Kelamin** : Laki-Laki
- **Agama** : Islam
- **Alamat** : Desa Papeun Nicah, Kecamatan Keumala, Kabupaten Pidie
- **No. Telepon/HP** : 0822-722-84659
- **Email** : chairulanam2108@gmai.com

Riwayat Pendidikan

Pendidikan Formal

1. SD Negeri Nicah, 2007-2013
2. SMP Swasta Darussaadah, 2013-2016
3. SMAS Darussaadah, 2016-2019

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Banda Aceh, 12 Desember 2024

Hormat saya,

Chairul Anam