Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa
http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/
P-ISSN 2461-078X | E-ISSN 2654-783X
Volume 12, Nomor 2, Tahun 2026, halaman 2188 - 2202

PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS II SD NEGERI CENDERAWASIH PADA MATERI MENEMUKAN INFORMASI DALAM BACAAN

Warpini[1], Ermelinda Agnes Gunu Pure[2], Syahfitriani Br Ginting[3]

[1,2,3]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Musamus, Merauke, Indonesia

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 12 September 2026
Revisi: 23 September 2026
Diterima: 1 Oktober 2026
Diterbitkan: 31 Oktober 2026

Keywords:
animated video media, learning interest

Kata Kunci:
Video animasi minat belajar

DOI :
10.31932/jpdp.v12i2.7451

Surel Korespondensi:
syahfitriani_ginting@unmus.ac.id

Abstract

This study aims to improve students' learning interest in identifying information in reading passages through the use of animated video media among Grade II students in elementary school. This research employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The participants were 26 Grade II students at SD Negeri Cenderawasih. Data were collected using learning interest questionnaires administered at the end of each cycle, observation, and documentation. The data were analyzed using students' learning interest questionnaire results and teacher and student activity observation sheets. The findings in Cycle I showed that the percentage of students achieving the minimum satisfactory learning interest category was 69.23% (18 students), with a mean score of 79.29. As this result did not meet the predetermined success criterion of 80%, the study continued to Cycle II, incorporating improvements based on the reflection conducted after Cycle I. Following these improvements, students' learning interest increased. In Cycle II, the percentage of students achieving the minimum satisfactory category rose to 92.30% (24 students), with a mean score of 88.13. These findings indicate that the use of animated video media can improve students' learning interest in identifying information in reading passages.

Abstrak

Tujuan dari penelitian yaitu untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi menemukan informasi dalam bacaan menggunakan media video animasi kelas II SD.Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SD Negeri Cenderawasih yang berjumlah sebanyak 26 siswa. Alat pengumpulan data menggunakan angket minat belajar yang dilakukan di setiap akhir siklus, observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu angket minat belajar siswa dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Hasil penelitian siklus I menunjukkan persentase ketuntasan klasikal minat belajar siswa sebesar 69,23% atau 18 siswa dinyatakan tuntas pada kategori minimal cukup dengan nilai rata-rata 79,29. Hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu 80%. Sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Setelah perbaikan dilakukan, terjadi peningkatan minat belajar siswa. Persentase ketuntasan klasikal pada siklus II meningkat menjadi 92,30%, atau 24 siswa dinyatakan tuntas pada kategori minimal cukup dengan nilai rata-rata sebesar 88,13. berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

***Copyright © 2026** by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewujudkan pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya, baik kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan yang diperlukan bagi dirinya dan masyarakat (Rahman et

al., 2022). Pendidikan merupakan proses peningkatan kemampuan dan kompetensi siswa melalui transfer ilmu pengetahuan di sekolah dengan tujuan mewariskan nilai-nilai kebudayaan kepada generasi selanjutnya (Alfarida & Dafit, 2024). Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Azani et al., 2024). Pembelajaran adalah suatu proses kegiatan yang emungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima mata pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis, dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar serta hasil yang mengacu kepada perubahan dengan hasil yang positif (Prastawati & Mulyono, 2023).

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang perlu diajarkan di sekolah dasar karena berfungsi sebagai alat komunikasi dan menjadi dasar dari semua pembelajaran (Mubin & Aryanto, 2024). bahasa Indonesia memiliki fungsi sebagai bahasa resmi kesatuan negara, alat penghubung tingkat nasional, alat berdiskusi di dunia pendidikan serta pemerintahan, dan sebagai pengembangan kebudayaan nasional juga ilmu dan teknologi (Lestari & Apoko, 2022). Namun demikian, kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia masih rendah. Banyak siswa yang menganggap bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik (Sunanih et al., 2025).

Permasalahan rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia juga terjadi di berbagai sekolah dasar. Penelitian (Elvira et al., 2024) menunjukan bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru serta belum melibatkan siswa secara aktif. Sejalan dengan temuan Caella & Yulianto (2024) menyatakan bahwa rendahnya minat belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi serta pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan didominasi ceramah. Demikian pula, temuan Agustin et al., (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang monoton menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya minat belajar siswa.

Proses pembelajaran yang monoton dapat membuat siswa tidak termotivasi dan menjadi pasif, namun dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan tujuan pembelajaran siswa dapat menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Siswa akan memberikan respons aktif dan lebih mudah memahami materi pembelajaran jika diajak terlibat dalam berbagai aktivitas yang menarik dan interaktif (Pagarra et al., 2022).

Permasalahan serupa juga ditemukan di SD Negeri Cenderawasih. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas II pada 25 November 2025, diperoleh informasi bahwa minat dan semangat belajar siswa masih rendah. Pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks dan papan tulis tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik serta minimnya pemanfaatan teknologi, sehingga siswa cenderung malas dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hasil penyebaran angket awal pada 6 Januari 2026 kepada 26 siswa menunjukkan bahwa 7 siswa (26,92%) berada pada kategori minat belajar sangat rendah, 9 siswa (34,61%) kategori rendah, 6 siswa (23,07%) kategori cukup, dan 4 siswa (15,38%) kategori tinggi. Dari hasil tersebut, hanya 10 siswa (38,46%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 16 siswa (61,54%) belum mencapai ketuntasan, dengan nilai rata-rata 62,24. Sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Sehubungan dengan hal itu, kemajuan teknologi di era digital mendorong perlunya penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa, Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media video animasi (Andrasari et al., 2022). Media video animasi adalah media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar. Media video animasi menyajikan gambar bergerak disertai suara yang dapat menarik perhatian, meningkatkan daya pikir, perasaan, serta motivasi belajar siswa, dan memudahkan siswa memahami materi, khususnya dalam mengembangkan keterampilan berbahasa seperti membaca,

berbicara, menulis, dan menyimak (Hafid & Rudi, 2025). Video animasi memudahkan siswa memahami materi yang sulit secara visual dan lebih nyata dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Ningrum et al., 2024).

Video animasi cocok untuk anak sekolah dasar karena menyajikan materi menjadi sistematis, menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Hasibuan & Hidayat, 2022). Melalui media video animasi siswa dapat menyimak materi dengan lebih baik melalui kombinasi gambar bergerak, warna dan efek suara (Nofita et al., 2025). Media ini memudahkan siswa dalam memahami materi karena melibatkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan (Asari et al., 2023). Media video animasi juga mudah di buat dan dapat diakses melalui berbagai platfrom digital sehingga siswa dapat belajar secara fleksibel sesuai kebutuhan belajar masing-masing siswa (Maharani et al.,2024).

Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tiga pertemuan, yaitu dua pertemuan untuk pembelajaran dan satu pertemuan untuk evaluasi melalui angket minat belajar.

Penelitian dilaksanakan di kelas II SD Negeri Cenderawasih, Kelurahan Muli, Kecamatan Merauke, Kabupaten Merauke, Provinsi Papua Selatan, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 26 siswa, terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas guru dan siswa, angket minat belajar, dan dokumentasi. Angket minat belajar terdiri atas 15 pernyataan, yaitu 8 pernyataan positif dan 7 pernyataan negatif, menggunakan skala likert dengan pilihan Selalu, Sering, Kadang-kadang, dan Tidak Pernah.

Analisis aktivitas guru dan siswa menggunakan rumus P = (f/N) × 100%. Nilai minat belajar individu dihitung dengan rumus nilai = (jumlah skor diperoleh/jumlah skor

maksimal) × 100. Ketuntasan klasikal dihitung dengan rumus P = (jumlah siswa yang tuntas/jumlah seluruh siswa) × 100%. Siswa dinyatakan tuntas secara individu apabila mencapai minimal kategori cukup atau nilai 70, sedangkan indikator keberhasilan klasikal ditetapkan sebesar 80%.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di kelas II SD Negeri Cenderawasih Spadem dengan jumlah 26 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan, berlangsung pada tanggal 27 April hingga 27 Mei 2026 dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari tiga kali pertemuan.

Prasiklus

Sebelum pelaksanaan Tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan pra siklus untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa melalui pemberian angket. Hasil angket pra siklus dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Angket Minat Belajar Siswa Pra Siklus

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
80-100	Tinggi	4	15,38
70-79	Cukup	6	23,08
60-69	Rendah	9	34,62
0-59	Sangat rendah	7	26,92
Jumlah		26	100

Berdasarkan Tabel 1, dari 26 siswa hanya 10 siswa (38,46%) yang mencapai ketuntasan sedangkan 16 siswa belum mencapai ketuntasan dengan persentase 61,53% dengan nilai rata-rata 62,24. Hasil tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih perlu ditingkatkan, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus I dengan menggunakan media video animasi.

Siklus I

Pembelajaran siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama pada Selasa, 5 Mei 2026 dengan materi menemukan informasi dengan

kata tanya dan pertemuan kedua pada Rabu, 6 Mei 2026 dengan materi menemukan informasi dalam bacaan dan pertemuan ketiga pada Jumat, 8 Mei 2026 berupa evaluasi akhir siklus.

Hasil observasi dilakukan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran, dalam penelitian tahap observasi dilakukan untuk memperoleh data bagaimana kegiatan belajar mengajar dan aktivitas guru dengan menggunakan media video animasi. Pada observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran terdiri dari 4 aspek dengan skor tertinggi yaitu 4 dan skor terendah yaitu 1. Aktivitas guru dibagi menjadi 4 kategori yaitu 1=kurang, 2=cukup, 3=baik, dan 4=sangat baik. Terdapat 15 aktivitas pada lembar observasi yang harus diisi oleh observer. Hasil observasi aktivitas guru siklus I dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1 dan 2

Pertemuan	Jumlah skor	Persentase (%)	Kategori
Pertemuan 1	46	76,66	Baik
Pertemuan 2	47	78,33	Baik

Berdasarkan tabel 2 aktivitas guru siklus I pertemuan 1 dengan persentase sebesar 76,66% berada pada kategori baik sedangkan pertemuan 2 dengan persentase sebesar 78,33% berada pada kategori baik.

Hasil observasi dilakukan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran, dalam penelitian tahap observasi dilakukan untuk memperoleh data bagaimana kegiatan belajar mengajar dan aktivitas siswa dengan menggunakan media video animasi. Pada observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran terdiri dari 4 aspek dengan skor tertinggi yaitu 4 dan skor terendah yaitu 1. Aktivitas siswa dibagi menjadi 4 kategori yaitu 1=kurang, 2=cukup, 3=baik, dan 4=sangat baik. Terdapat 15 aktivitas pada lembar observasi yang harus diisi oleh observer. Hasil observasi aktivitas siswa siklus I dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Perte*m*uan 1 dan 2.

Pertemuan	Jumlah skor	Persentase (%)	Kategori
Pertemuan 1	43	71,66	Baik
Pertemuan 2	44	73,33	Baik

Berdasarkan tabel 3 aktivitas siswa siklus I pertemuan 1 dengan persentase sebesar 71,66% berada pada kategori baik sedangkan pertemuan 2 dengan persentase sebesar 73,33% berada pada kategori baik.

Hasil angket minat belajar siswa yang digunakan terdiri dari 15 butir pernyataan. Siswa diminta untuk *mencheklist* (✓) sesuai dengan kondisi yang dirasakan pada setiap pernyataan. Semua pernyataan pada angket terdiri dari 8 pernyataan positif dan 7 pernyataan negatif dengan menggunakan skala likert dengan empat pilihan jawaban yaitu: (SL) Selalu, (S) Sering, (KD) Kadang-Kadang, (TP) Tidak Pernah. Berdasarkan jumlah butir pernyataan angket, diperoleh skor maksimal 60 dan skor minimal 15. Data hasil angket minat belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
80-100	Tinggi	13	50
70-79	Cukup	5	19,23
60-69	Rendah	7	26,92
0-59	Sangat rendah	1	3,85
Jumlah		26	100

Berdasarkan Tabel 4, sebanyak 18 siswa (69,23%) telah mencapai ketuntasan dan 8 siswa (30,76%) belum tuntas, dengan nilai rata-rata 79,29. Ketuntasan klasikal pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Hasil refleksi siklus I mengidentifikasi tiga kekurangan utama, yaitu: (1) penguasaan kelas yang masih kurang sehingga siswa cenderung ribut dan kurang

memperhatikan penjelasan guru; (2) sebagian siswa mengalami kesulitan mengerjakan LKPD secara mandiri sehingga membutuhkan bimbingan lebih intensif; dan (3) sebagian besar siswa masih belum berani bertanya maupun menjawab pertanyaan terkait materi dalam video animasi. Ketiga kekurangan tersebut menjadi dasar perbaikan pada pelaksanaan siklus II.

Siklus II

Pembelajaran siklus II dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama pada Senin, 11 Mei 2026 dengan materi menemukan informasi dalam gambar; pertemuan kedua pada Selasa, 12 Mei 2026 dengan materi menemukan informasi dalam teks percakapan; dan pertemuan ketiga pada Rabu, 13 Mei 2026 berupa evaluasi akhir siklus. Pelaksanaan siklus II merupakan perbaikan dari kekurangan yang ditemukan pada siklus I.

Hasil observasi aktivitas guru siklus II pada pertemuan pertama jumlah skor yang diperoleh yaitu 53 dengan persentase 88,33% pada (kategori Sangat baik) kemudia pada pertemuan kedua jumlah skor yaitu 58 dengan persentase 96,66% pada (kategori Sangat baik). Hasil observasi aktivitas guru siklus II dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1 dan 2

Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase (%)	Kategori
Pertemuan 1	52	86,66%	Sangat Baik
Pertemuan 2	55	91,66%	Sangat Baik

Hasil observasi aktivitas siswa pada pertemuan pertama jumlah skor yang di peroleh yaitu 52 dengan persentase 86,66% pada (kategori Sangat baik), kemudia pada pertemuan kedua jumlah skor yaitu 55 dengan persentase 91,66% pada kategori (Sangat baik). Adapun data hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II pertemuan pertama dan kedua dapat diligat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 1 dan 2

Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase (%)	Kategori
Pertemuan 1	53	88,33%	Sangat Baik
Pertemuan 2	58	96,66%	Sangat Baik

Hasil angket minat belajar siswa yang digunakan terdiri dari 15 butir pernyataan. Siswa diminta untuk *mencheklist* (✓) sesuai dengan kondisi yang dirasakan pada setiap pernyataan. Semua pernyataan pada angket terdiri dari 8 pernyataan positif dan 7 pernyataan negatif dengan menggunakan skala likert dengan empat pilihan jawaban yaitu: (SL) Selalu, (S) Sering, (KD) Kadang-Kadang, (TP) Tidak Pernah. Berdasarkan jumlah butir pernyataan angket, diperoleh skor maksimal 60 dan skor minimal 15. Data hasil angket minat belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 7 sebagai berikut.

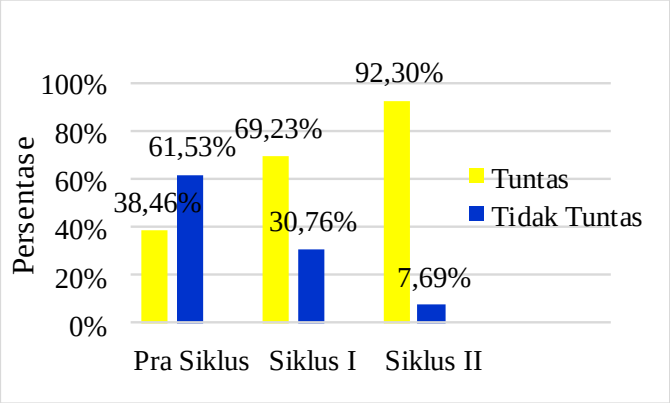
Tabel 7 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
80-100	Tinggi	21	80,77%
70-79	Cukup	3	11,54%
60-69	Rendah	2	7,69%
0-59	Sangat rendah	0	0%
Jumlah		26	100%

Berdasarkan Tabel 7, sebanyak 24 siswa (92,30%) telah mencapai ketuntasan dan hanya 2 siswa (7,69%) yang belum tuntas, dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 88,13. Hasil ini telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%, sehingga penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus II.

Hasil refleksi siklus II ketuntasan yang diperoleh sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, sehingga tidak dilanjutkan penelitian ke siklus berikutnya. Kekurangan pada siklus I telah diperbaiki pada siklus II dan pembelajaran terlaksana dengan baik. Siswa sudah lebih tertib dan memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, sebagian besar siswa sudah mulai mampu mengerjakan LKPD secara mandiri serta siswa sudah

berani bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Ketuntasan siklus II telah tercapai. Dapat dilihat dari hasil yang di peroleh pada siklus II yaitu sebanyak 24 siswa 92,20% mencapai ketuntasan sedangkan 2 siswa 7,62% tidak mencapai ketuntasan. Hasil tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang di tetapkan yaitu 80%. Berdasarkan data tersebut penggunaan media video animasi terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas II SD Negeri Cenderawasih.



Gambar 1. Diagram Ketuntasan Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi efektif meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan minat belajar siswa. Pada siklus I aktivitas guru meningkat dari 76,66% menjadi 78,33% (kategori baik). Pada siklus II, terjadi peningkatan yaitu aktivitas guru 88,33% menjadi 96,66% (kategori sangat baik). Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru telah melaksankan pembelajaran dengan baik, terutama dalam menggunakan media video animasi sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih aktif. Sejalan dengan itu, siklus I aktivitas siswa meningkat dari 71,66% menjadi 73,33% (kategori baik). Pada siklus II, terjadi peningkatan yaitu aktivitas guru 86,66% menjadi 91,66% (kategori sangat baik).

Hasil angket minat belajar juga menunjukkan peningkatan yang konsisten. Nilai rata-rata siswa

meningkat dari 62,24 pada pra siklus menjadi 79,29 pada siklus I, dan kembali meningkat menjadi 88,13 pada siklus II. Ketuntasan klasikal meningkat dari 38,46% pada pra siklus menjadi 69,23% pada siklus I (kenaikan 30,77%), kemudian meningkat menjadi 92,30% pada siklus II (kenaikan 23,07%) dan telah melampaui indikator keberhasilan sebesar 80%.

Ketidaktuntasan dua siswa diketahui berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran dan hasil angket minat belajar. Faktor utama yang menyebabkan kedua siswa belum mencapai ketuntasan adalah kesulitan dalam membaca. Kesulitan tersebut menyebabkan siswa mengalami hambatan dalam memahami materi pembelajaran, mengerjakan LKPD, serta menyelesaikan soal tes secara mandiri. Akibatnya, kedua siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran secara optimal dan hasil belajar yang diperoleh belum mencapai ketuntasan.

Selain itu, hasil angket minat belajar menunjukkan bahwa kedua siswa tersebut masih kurang fokus dalam memperhatikan materi, kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan belum menunjukkan ketertarikan yang tinggi dibandingkan siswa lainnya. Kedua siswa juga masih kurang antusias saat mengikuti pembelajaran sehingga keterlibatan mereka dalam setiap kegiatan pembelajaran belum maksimal. Mereka cenderung kurang berpartisipasi ketika guru memberikan pertanyaan maupun arahan selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menyebabkan minat belajar kedua siswa belum berkembang secara optimal.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Noveliana & Ghan, 2022) yang menyatakan bahwa kemampuan membaca berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar, serta penelitian (Sunarti et al., 2022) yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca yang rendah dapat memengaruhi keterlibatan, minat, dan hasil belajar siswa.

Sebagai tindak lanjut, peneliti menyarankan kepada guru atau wali kelas untuk memberikan perhatian dan pendampingan khusus kepada kedua siswa yang belum tuntas, terutama dalam membaca. Guru juga disarankan untuk memberikan

bimbingan tambahan saat siswa mengerjakan LKPD dan soal tes serta memberikan motivasi dan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan dapat mendukung meningkatnya minat belajar dan hasil belajar kedua siswa tersebut.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Maura et al (2025) yang menunjukkan peningkatan minat belajar siswa secara signifikan setelah penerapan media video animasi, yaitu dari kategori kurang (47,9%) pada pra siklus menjadi kategori cukup (70,83%) pada siklus I, dan kategori sangat baik (87,5%) pada siklus II. Menurut (Nazmi, 2021) media video animasi efektif meningkatkan minat belajar siswa karena tampilan gambar bergerak yang unik mampu menarik perhatian siswa dan membantu guru menyampaikan materi dengan lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian (Hafid & Rudi, 2025) membuktikan bahwa video animasi berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa, khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia, karena mampu mengalihkan perhatian siswa yang semula kurang berminat menjadi lebih berminat untuk belajar. Hal ini sesuai dengan (Bella, 2024) mengatakan bahwa minat belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, di mana siswa dengan minat belajar tinggi cenderung lebih antusias, aktif, dan berinisiatif, sedangkan siswa dengan minat belajar rendah sering mengalami kesulitan mencapai tujuan belajar karena kurangnya ketertarikan terhadap pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi terbukti efektif meningkatkan minat belajar siswa kelas II SD Negeri Cenderawasih pada materi menemukan informasi dalam bacaan, sehingga penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus II karena indikator keberhasilan telah tercapai.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas II SD Negeri Cenderawasih, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi menemukan informasi dalam bacaan. Nilai rata-rata minat belajar siswa meningkat dari 62,24

pada pra siklus menjadi 79,29 pada siklus I, dan 88,13 pada siklus II. Persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 38,46% (10 siswa) pada pra siklus menjadi 69,23% (18 siswa) pada siklus I, dan 92,30% (24 siswa) pada siklus II. Aktivitas guru meningkat dari kategori baik (76,66%–78,33%) pada siklus I menjadi sangat baik (88,33%–96,66%) pada siklus II, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari kategori baik (71,66%–73,33%) menjadi sangat baik (86,66%–91,66%). Dengan demikian, penelitian tindakan kelas ini telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80%.

Daftar Pustaka

Agustin, R., Nurmalina, N., & Noviardila, I. (2021). Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *3*(1), 71–79.

Alfarida, D., & Dafit, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Kemampuan Berbicara Siswa Pada Materi Dongeng Kelas I SDN 141 Pekanbaru. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *10*(1), 2315–2322.

Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, *4*, 76–83.

Asari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., Herlina, E. S., Wijayanto, P. A., Ma'sum, H., Ndakularak, I. L., Astridewi, S., Sele, Y., Nurmala, I., Mustakim, Waworuntu, A., Sukwika, T., Darmada, I. M., & Pratasik, S. (2023). *Media Pembelajaran Era Digital*. CV. Istana Agency, Yogyakarta.

Azani, A., Sarmila, S., & Gusmaneli, G. (2024). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, *2*(3), 17–37.

Bella, K. T. (2024). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa SDs Amkur Bengkayang. *Jurnal Of Education*, *4*(4), 588–592.

Caella, L. A., & Yulianto, S. (2024). Efektifitas Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sains. *Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa*, *10*(9), 6621–6630.

Elvira, R., Rodiyana, R., & Natalia, D. (2024). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa

Indonesia Kelas 2 Di SDN Dupak 1 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(4), 199–207.

Hafid, A., & Rudi, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Vidio Animasi Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas VI SD Inpres 12/79 Biru II. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, *10*(1), 77–81.

Hasibuan, M. F. R., & Hidayat. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran IPS Materi Globalisasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *8*(1), 74–80.

Lestari, D. A., & Apoko, T. W. (2022). Efektivitas Video Animasi melalui YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 5953–5960. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3180

Maharani, S., Rofian, & Sukamto. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Ipas Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(4), 1127–1139.

Maura, I. D., Salman, Deprizon, & Rahmi, Y. N. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran ilmu di SDIT Bunayya Pekanbaru. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidispliner*, *02*(02), 1496–1505.

Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *3*(03), 554–559.

Nazmi, M. (2021). Penerapan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Di Sma Pgii Bandung. *Jurnal Pendidikan Geografi*, *17*(1), 48–57.

Ningrum, D. U., Adikara, F. S., Susiloningsih, E., & Dewangga, T. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Sekolah Dasar Dalam Memahami Unsur-Unsur Intrinsik Cerita. *Journal Pendidikan Dasar*, *8*(1), 100–111.

Nofita, D., Ocktaviani, C. N., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Video Animasi terhadap Kemampuan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, *3*(2), 239–247.

Noveliana, J., & Ghan, A. R. A. (2022). Literasi Membaca dan Dampaknya Terhadap Minat dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, *10*(3), 469–475.

Pagarra, H., Syawaludin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media

Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.

Prastawati, T. T., & Mulyono, R. (2023). Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(1), 378–392.

Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, *2*(1), 1–8.

Sunanih Sunanih, Anita Dewi A, Alya Aditya, Nurul Fadhillah A, Rini Putri R, Ba'dia Akbar W, … Cucu Permata S. (2025). Analisis Rendahnya Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN 3 Cintabodas Kec. Culamega. Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika, 2(1), 124–128.

Sunarti, Munirah, & Sulfasyah. (2022). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Information Search terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(6), 9680–9694.