



Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Media Pembelajaran Vidio Animasi Siswa Kelas IV SD Negeri 84 Buton

Aldin¹, Aguslim²

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

Koresponden: inalcinalo7@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia melalui media pembelajaran vidio animasi siswa kelas IV SD Negeri 84 Buton. Penelitian ini menggunakan Media Vidio Animasi. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei sampai bulan Juni 2024. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan secara dua siklus di mana pada siklus I terdapat dua kali pertemuan dan pada siklus II juga terdapat dua kali pertemuan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 84 Buton yang berjumlah 9 orang siswa. Berdasarkan hasil penelitian menggunakan media vidio animasi dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 84 Buton dapat dilihat pada prasiklus siswa hanya memperoleh nilai rata-rata 65,5 dengan presentase ketuntasan 33%, sedangkan pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 75 dengan presentase ketuntasan 66%, dan pada siklus II memperoleh rata-rata 85 dengan presentase 89%. Berdasarkan hasil tersebut di mana pada siklus II telah mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu 80%, oleh sebab itu maka penggunaan media vidio animasi dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 84 Buton.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, Hasil Belajar, Vidio Animasi

ABSTRACT

The purpose of this study is to improve Indonesian language learning outcomes through animated video learning media for fourth grade students of SD Negeri 84 Buton. This study uses Animated Video Media. This research was conducted from May to June 2024. This research is a classroom action research (PTK) which is carried out in two cycles where in cycle I there are two meetings and in cycle II there are also two meetings. The subjects in this study were 9 fourth grade students of SD Negeri 84 Buton. Based on the results of the study using animated video media in improving Indonesian language learning outcomes for fourth grade students of SD Negeri 84 Buton, it can be seen that in the pre-cycle students only got an average score of 65.5 with a completion percentage of 33%, while in cycle I got an average score of 75 with a completion percentage of 66%, and in cycle II got an average of 85 with a percentage of 89%. Based on these results, where in cycle II it has achieved the set completion of 80%, therefore the use of animated video media can improve the learning outcomes of Indonesian language of grade IV students of SD Negeri 84 Buton.

Keywords: Indonesian Language, Learning Outcomes, Animated Video

© 2024 Universitas Muhammadiyah Buton
Under the license CC BY-SA 4.0



1. Pendahuluan

Hasil belajar ialah suatu hal terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan, (Rokhman 2020). Menurut Hikmah, (2018) hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam proses belajar mengajar guru berupaya untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar yang meliputi hasil proses berpikir, hasil belajar keterampilan manual, dan hasil belajar kualitas penilaian dan sikap (Hardiyanti, 2020). Adapun Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu ada faktor internal berupa: minat, bakat, motivasi, dan cara belajar dan faktor Eksternal berupa: lingkungan Sekolah dan Lingkungan Keluarga (Marlina & Sholehun, 2021). Selain itu dalam memproses informasi faktor yang mempengaruhi adalah ingatan, lupa, retensi, dan transfer serta faktor diri pembelajar yaitu kondisi belajar, tujuan belajar dan pemberian umpan balik (feedback) (Kusiah, 2020). Menurut Nana Sujana (Pratiwi A, 2023), hasil belajar ada tiga macam yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Yendra (2018) mengartikan bahasa sebagai sistem bunyi yang bermakna dengan adanya lambang bunyi yang kemudian dituturkan dari arbiter manusia dalam situasi yang wajar sehingga dapat digunakan sebagai alat komunikasi. Maka dari itu, bahasa itu adalah sistem lambang bunyi yang arbiter dengan alat ucap manusia yang menghasilkan suatu makna sehingga dapat dimengerti oleh manusia lainnya. Bahasa Indonesia merupakan lambang tanda diri bangsa, dan harus dilestarikan agar memiliki identitas. Sebagai tempat komunikasi antarwarga, daerah, dan suku bangsa, bahasa Indonesia merupakan tempat penting bagi pengujar di daerah Indonesia agar setiap orang dapat leluasa menjelajahi tempat di Indonesia tanpa susah akan memahami bahasa (Purnamasari & hartono,2023). Bahasa Indonesia mempunyai peranan penting juga dalam dunia pendidikan, hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia dalam segala hal juga termasuk fungsinya, sebagai sarana komunikasi, sarana persatuan, sarana berfikir dan sarana kebudayaan (Khair,2018).

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam dunia pendidika, secara umum tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu: peserta didik menghargai dan membanggakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, peserta didik memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna dan fungsinya, peserta didik memiliki kemampuan menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan, kematangan emosional dan kematang sosial, peserta didik memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa (menulis dan berbicara), serta peserta didik menghargai dan membanggakan karya sastra indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia (Mardiyah, 2017). Selain itu tujuan mata pelajaran bahasa indonesia adalah siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karrya serta untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, meningkatkan

kemampuan dan pengetahuan berbahasa, agar peserta didik memiliki kegemaran membaca, mempertajam kepekaan perasaan (Nafi'ah, 2018).

Media video animasi merupakan suatu bentuk gambar yang dapat bergerak serta diciptakan dari berbagai objek yang disusun secara khusus mengikuti alur cerita yang telah ditentukan (Cici dkk. 2022). Menggunakan media animasi dalam pembelajaran menjadi nilai tambah karena dapat menjelaskan suatu konsep dengan lebih jelas dan mudah dari pada menggunakan metode lain (Luhulima, 2018). Penggunaan media video animasi memiliki daya Tarik visual sehingga membuat siswa menjadi lebih termotivasi dalam melakukan proses pembelajaran (Prasetya, 2021). Melalui media video animasi dapat memberikan penjelasan lebih rinci terhadap materi yang akan dibawakan sehingga lebih efektif (Ambri dan Rahmi, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara guru kelas IV SD Negeri 84 Buton pada hari Selasa 23 Januari 2024 bahwa hasil belajar bahasa Indonesia siswa masih cukup rendah, hal tersebut dikarenakan kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran masih terdapat siswa yang berbicara dalam kelas dan masih saling mengganggu satu sama lain. Hal tersebut menjadi perhatian tersendiri bagi guru agar melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode atau media pembelajaran yang sesuai atau membuat siswa tertarik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, sehingga peneliti tertarik ingin melakukan penelitian "Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Media Pembelajaran Video Animasi Siswa Kelas IV SD Negeri 84 Buton". Melalui metode pembelajaran video animasi peneliti berharap dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 84 Buton, yang terletak di Kecamatan Kapontori, Kabupaten Buton. Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada 8 Mei 2024 sampai 8 Juni 2024 Tahun Ajaran 2023/2024. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa sebanyak 9 orang yang terdiri dari 5 orang siswa laki-laki dan 4 orang siswa perempuan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk memberikan informasi bagaimana tindakan yang tepat untuk aktivitas siswa dengan pendekatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian tindakan ini direncanakan atas beberapa siklus, di mana setiap siklus akan dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai seperti apa yang telah didesain dalam faktor sesuai prosedur; perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection).

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: a) Tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran bahasa Indonesia melalui media video animasi dilakukan. Tes ini dilakukan untuk memperoleh data hasil belajar bahasa Indonesia selama pembelajaran dengan menggunakan media video animasi. b) Wawancara yang merupakan cara untuk memperoleh data dengan mengadakan komunikasi dengan narasumber. Peneliti melakukan wawancara untuk memperoleh informasi mengenai sekolah, siswa, diri pribadi guru ataupun kondisi pembelajaran di kelas. Wawancara dengan guru ini berlangsung sebelum penelitian dimulai. c) Observasi yang merupakan kegiatan mengamati secara langsung suatu objek penelitian tanpa perantara apapun. Dalam penelitian ini, peneliti mengamati aktivitas

belajar mengajar pembelajaran bahasa indonesia di kelas IV SD Negeri 84 Buton.
 d) Dokumentasi yang berupa data-data siswa yang diberikan oleh guru kepada peneliti berupa sarana yang terdapat pada siklus I dan dijadikan sebagai masukan tindakan pada siklus II. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus II sama halnya pada tindakan siklus I hanya saja pada siklus II ini lebih ditekankan dengan tujuan untuk perbaikan siklus I. Teknik analisis data digunakan untuk mengetahui perubahan hasil tindakan yang telah dilaksanakan dapat menimbulkan perbaikan, peningkatan dan perubahan dari keadaan sebelumnya maka peneliti menggunakan rumus untuk menentukan nilai akhir hasil belajar yang di peroleh masing-masing siswa.

Hasil belajar individu siswa dihitung dengan rumus:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

- S = Nilai yang diharapkan
- R = Jumlah skor perolehan dari peserta didik
- N = Skor maksimum

Nilai rata-rata hasil belajar siswa dapat dihitung dengan rumus:

$$x = \frac{\sum x (\text{skor tiap pesera didik})}{n (\text{jumlah pesera didik})}$$

Keterangan:

- X = rata-rata
- $\sum x$ = skor
- N = jumlah data/banyak data

Hasil belajar klasikal dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100$$

Keterangan:

- P = ketuntasan belajar siswa

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Hasil analisis pada nilai hasil penggunaan media video animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Media Pembelajaran Video Animasi Siswa Kelas IV SD Negeri 84 Buton.

Tabel 1. Ketuntasan Pembelajaran Siswa Siswa Pra Siklus

No.	Uraian	Jumlah	Presentase%
1	Tuntas	3	33%
2	Tidak Tuntas	6	67%
Jumlah		9	100%

Tabel diatas menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 6 siswa (67%) dan yang tuntas sebanyak 3 siswa (33%). Ini menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan

hasil belajar bahasa Indonesia siswa masih kurang, sehingga peneliti akan melaksanakan tindakan penelitian menggunakan media video animasi pada siklus I.

Tabel 2. Ketuntasan Pembelajaran Media Video Animasi Siswa Siklus I

No.	Uraian	Jumlah	Presentase%
1	Tuntas	6	67%
2	Tidak Tuntas	3	33%
	Jumlah	9	100%

Tabel diatas menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa mencapai 67% atau 6 siswa yang tuntas dari 9 jumlah siswa dan 33% atau 3 siswa belum tuntas. Nilai presentase tersebut diperoleh dari jumlah siswa yang tuntas dibagi dengan jumlah siswa keseluruhan, begitupun sebaliknya dengan presentase nilai siswa yang belum tuntas. hasil tersebut menunjukkan bahwa siklus I secara klasikal siswa belum tuntas, karena siswa yang memperoleh ketuntasan sebesar 67% lebih kecil dari presentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 80%. Sehingga peneliti berkeinginan untuk melaksanakan tindakan perbaikan pada siklus II.

Tabel 3. Ketuntasan Pembelajaran Media Video Animasi Siswa Siklus II

No.	Uraian	Jumlah	Presentase%
1	Tuntas	8	89%
2	Tidak Tuntas	1	11%
	Jumlah	9	100%

Tabel diatas menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa mencapai 89% atau 8 siswa yang tuntas dari 9 jumlah siswa dan 11% atau 1 siswa belum tuntas. Nilai presentase tersebut diperoleh dari jumlah siswa yang tuntas dibagi dengan jumlah siswa keseluruhan, begitupun sebaliknya dengan presentase nilai siswa yang belum tuntas. hasil tersebut menunjukkan bahwa siklus II secara klasikal siswa telah mencapai keberhasilan karena siswa yang memperoleh ketuntasan sebesar 89% lebih dari presentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 80% sehingga penelitian dapat dihentikan.

3.2. Pembahasan

Hasil belajar bahasa Indonesia pada prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa ini membuktikan bahwa dengan menggunakan media video animasi hasil belajar siswa meningkat dengan signifikan dengan merupakan bukti dari keberhasilan media ini. Tabel menjelaskan bahwa pada kegiatan prasiklus 9 siswa terdapat 6 orang siswa mendapat kategori tidak tuntas sedangkan 3 orang siswa mendapat kategori tuntas dengan nilai rata-rata 65,5 dan ketuntasan klasikal 33% hasil tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Pada kegiatan siklus I terdapat 6 siswa dikategorikan tuntas sedangkan 3 orang siswa dikategorikan tidak tuntas dengan nilai rata-rata 75 dan ketuntasan klasikal 66% dari hasil tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang ditetapkan yaitu sebesar 80%. Maka penelitian ini dilanjutkan dengan siklus II

Hasil belajar siklus II diperoleh 8 siswa tuntas dan 1 siswa tidak tuntas dengan nilai rata-rata 85 dan ketuntasan klasikalnya 89%. Maka pada siklus II

telah mengalami peningkatan dan memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang ditetapkan yaitu 80%. Berdasarkan penjelasan diatas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia melalui media pembelajaran video animasi siswa kelas IV SD Negeri 84 Buton, hal tersebut dikarenakan dari prasiklus, siklus I dan siklus II terjadi peningkatan. Hasil belajar siswa terus meningkat yang dimana pada prasiklus dari 9 siswa terdapat 3 siswa yang tuntas dan 6 siswa yang tidak tuntas, pada siklus I meningkat menjadi 6 orang tuntas dan 3 orang yang tidak tuntas dan pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar yang sangat baik dimana pada siklus II terdapat 8 siswa yang tuntas dan hanya terdapat 1 orang siswa yang tidak tuntas.

4. Kesimpulan

Penggunaan media video animasi kelas IV SD Negeri 84 Buton dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan presentase aktivitas guru dan siswa. Rata-rata presentasi guru pada siklus I adalah 67,7 % pada siklus II meningkat menjadi 83,3%. sedangkan rata-rata presentasi siswa pada siklus I 77,5%, siklus II meningkat menjadi 87,5%. meningkatnya aktivitas guru dan siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pada hasil prasiklus ketuntasan siswa mencapai (33%) 3 siswa yang tuntas. Kemudian pada siklus I mengalami peningkatan menjadi (66%) 6 orang siswa yang tuntas. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik mencapai (89%) 8 orang siswa yang tuntas. Keberhasilan ini disebabkan oleh pembelajaran dengan menggunakan media video animasi yang dilaksanakan sesuai dengan RRP.

Daftar Pustaka

- Ambri, A. & Rahmi, A. N. (2021). *Pembuatan Animasi 2d Terbentuknya Gunung Berapi Dan Dampak Bagi Lingkungan Ditimbulkan Menggunakan Teknik Motion Grafik. Information System Journal, 4(2), 1-6.*
- Cici, Farida D. & Faudilah, N. F. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Penyajian Data. Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika, 2(1), 53-66*
- Dinda Nirwana. P. B. (2017). *Penggunaan Metode Outdoor Study Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita (PTK di Kelas V SD Negeri Ciateul Kota Bandung). Skripsi(S1), Thesis, FKIP Unpas.*
- Eka Rosmitha Sari, Muhammad Yusnan, Irman Matje. (2022). *Peran Guru dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran. Jurnal Eduscience Vo.9 No.2*
- Hardiyanti, N. (2020). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan, 7(2), 787-800.*
- Hikmah, N. (2018). *Pengaruh Kompetensi Guru dan Pengetahuan Awal Siswa terhadap Motivasi Belajar dan Implikasinya terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa. Indonesian Journal of Economic Education (IJEE), 1(1).* <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/102989649/6620>

- Khair Ummul. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sartra di SD dan MI*. Terampil Jurnal pendidikan Dasar Vol.2, N o 1. 2018 p ISSN 2580-362x;e-ISSN 2580-361.
- Kusiah, Y. (2020). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Kompetisi Dan Aktifitas (Kompak)*. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 6(1), 171-176. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i1.286>
- Lahulima, Denissa A. (2018). *Pengembangan Media Vidio Animasi Untuk Materi Pembelajaran Karakter Bersaksi Di Sekolah Minggu*. Jurnal Pendidikan Agama Kristen. Vol.4. No.1
- Mardiyah. (2017). *Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, Vol. 4 No. ISSN: 2580-8915
- Marlina, L., & Sholehun, S. (2021). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar bahasa indonesia pada siswa kelas iv sd muhammadiyah majaran kabupaten sorong. *FRASA: Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(1), 66-74. <https://unimuda.ejournal.id/jurnalbahasaindonesia/article/download/952/582>
- Nafi'ah, Siti Anisatun (2018). *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Prasetya, Perdana. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Budha Di Indonesia*. SOSEARCH, 1(2), 93-104
- Pratiwi, A. (2023). *Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK PGRI Pandeyan, Ngemplak, Boyolali Tahun Pelajaran 2022/2023*. Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
- Purnamasari, A., & Hartono, W. J. (2023). *Pentingnya Penggunaan Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi*. Jotika Journal in Education, 2(2), 57-64. <https://doi.org/10.56445/jje.v2i2.84>
- Rokhman, dan Onik Farida, N. (2020). *Metode Problem Solving, Minat Belajar, Dan Pengalaman Belajar Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis*. Jurnal; Penelitian Dan Pendidikan IPS. (Vol.14, No.2)
- Sulfemi Bagja, W. Dan Setianingsih. (2018). *Penggunaan Tames Games Tournament (TGT) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. *Journal Of Komodo Science Education*, 01.01. 1-14
- Yendra. (2018). *Mengenal Ilmu Bahasa (Linguistik)*. Yogyakarta: Deepublish.