

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED  
LEARNING BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI  
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR  
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III  
MIN 2 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

Diajukan Oleh :

**FARISA SABELA PUTRI**

**NIM : 210209060**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM, BANDA ACEH  
2024 M / 1446 H**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED  
LEARNING BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA  
SISWA KELAS III MIN 2 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi  
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

Farisa Sabela Putri  
NIM. 210209060

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Disetujui oleh:

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Pembimbing

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

  
Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed.  
Nip. 196505162000031001

  
Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.  
NIP. 197906172003122002

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING  
BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN  
MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III  
MIN 2 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munasasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

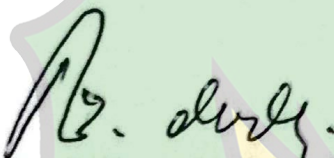
Pada Hari/ Tanggal

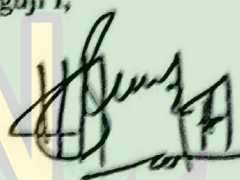
Senin, 11 Agustus 2023  
17 safar 1447

Tim Penguji Munasasyah Skripsi

Ketua,

Penguji I,

  
**Drs. Ridhwan M. Daul, M.Ed**  
NIP. 19650516200003/001

  
**Dr. Khadijah, M.Pd**  
NIP. 197008301994122001

Penguji II,

Penguji III,

  
**Mulia, M.Ed**  
NIP.197810132014111001

  
**Nida Jafrita, S.Pd.I., M.Pd.**  
NIP.198402232011012009



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

  
**Prof. Saifuddin Malik, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.**  
NIP. 19531021997031003

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang Bertanda Tangan Di Bawah Ini :

Nama : Farisa Sabela Putri  
MIM : 210209060  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan  
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning  
Berbantuan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat  
Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III MIN 2 Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang di temukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 5 Agustus 2025

Yang Menyatakan



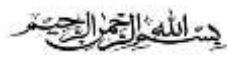
Farisa Sabela Putri  
NIM. 210209060

## ABSTRAK

Nama : Farisa Sabela Putri  
NIM : 210209060  
Fakultas/Prodi : FTK/PGMI  
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III MIN 2 Banda Aceh  
Pembimbing : Drs. Ridhwan M. Daud, M. Ed  
Kata Kunci : *Problem Based Learning*, video animasi, minat belajar siswa, cerita pendek, Bahasa Indonesia, siswa kelas III

Masalah yang mendasari dalam penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap materi cerita pendek, yang berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi cerita pendek narasi melalui penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video animasi di kelas III MIN 2 Banda Aceh. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 34 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan angket minat belajar siswa. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi dan angket minat belajar dengan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada setiap aspek. Aktivitas guru meningkat dari 91,12% pada Siklus I menjadi 98,35% pada Siklus II. Aktivitas siswa meningkat dari 72,58% pada Siklus I menjadi 95,96% pada Siklus II. Minat belajar siswa juga mengalami peningkatan, dari rata-rata 74,38 pada siklus I menjadi 85,38 pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi cerita pendek narasi di kelas III. Video animasi mampu menarik perhatian siswa, memberikan ilustrasi yang jelas, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Segala puji bagi Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang. Penulis panjatkan kepada Allah Ta'ala, atas segala rahmat, nikmat dan karunia-Nya, Alhamdulillah, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Min 2 Banda Aceh”** Shalawat dan salam tidak lupa pula penulis sanjungkan kepada Nabi Besar Muhammad shallallahu' alaihi wassalam, yang telah menuntun umat islam dari alam kebodohan ke alam yang penuh ilmu pengetahuan.

Adapun penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, yaitu:

1. Kedua Orang tua tercinta kepada Ayahanda tercinta (Alm) Bapak Lazuardi yang telah berpulang ke rahmatullah. Meski kehadiran secara fisik tidak lagi menyertai, penulis meyakini bahwa cinta, semangat dan do'a terus mengalir tanpa henti bagi penulis. Dan kepada Ibunda Tercinta, Ibu Sartina wanita hebat menjadi sosok ibu sekaligus ayah bagi ketiga putra putrinya, yang sudah berjuang dan mendo'akan penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Rekot dan Wakil Rektor serta kepala Biro UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memfasilitasi segala kebutuhan penulis selama perkuliahan ini
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry serta jajarannya. Wakil dekan 1,2 dan 3 serta pihak Tata Usaha yang telah memberikan pelayanan dalam perkuliahan.
4. Ibu Yuni Setia Ningsih, M.Ag. selaku ketua prodi PGMI beserta staf dan para dosen yang telah memberikan pelayanan akademik, motivasi

serta arahan yang bermanfaat selama perkuliahan hingga penyusunan skripsi.

5. Bapak Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed selaku Penasihat Akademik dan sekaligus pembimbing yang telah senantiasa ikhlas dan banyak meluangkan waktu untuk memberikan nasihat dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Ibu Dr. Khadijah, M.Pd. dan Bapak Mulia, M.Ed. yang telah berkontribusi ganda sebagai dosen validator instrumen dan dosen penguji, serta Ibu Nida Jarmita, S.Pd.I., M.Pd, selaku dosen penguji. Berbagai masukan, kritis dan arahan yang diberikan telah membantu penulis dalam memperbaiki instrumen, serta menyempurnakan isi skripsi ini sehingga memenuhi standar akademik yang diharapkan.
7. Seluruh Karyawan/i Perpustakaan UIN Ar-Raniry, Perpustakaan wilayah, ruang baca Prodi PGMI rujukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepala Madrasah MIN 2 Banda Aceh Ibu Mufyeni Musady, S.Pd.I dan guru kelas Ibu Rita Hariani, S.Pd.I yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di Madrasah tersebut.
9. Kedua Abang kandung tercinta, Khalid Syifa Alfarisi, S.E dan Farhan Sayyidina Hamzah yang selama ini telah menjadi sosok pelindung, penyemangat, sehingga penulis mampu melewati berbagai proses dalam menyelesaikan perkuliahan. Dan kepada Kakak Adella Hukmah W.P yang sudah membrikan semangat, perhatian dan dukungan juga pedengar yang baik dalam keluh kesah penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
10. Rekan-rekan seperjuangan yang telah memberikan dukungan, berbagi informasi, dan semangat serta bantuan selama proses perkuliahan hingga sidang skripsi berlangsung.

Banda Aceh, 23 Juli 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

|                                                                                      |             |
|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>                                                          |             |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN</b>                                                             | <b>ii</b>   |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH SKRIPSI</b>                               | <b>iii</b>  |
| <b>ABSTRAK</b>                                                                       | <b>iv</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR</b>                                                                | <b>v</b>    |
| <b>DAFTAR ISI</b>                                                                    | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL</b>                                                                  | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b>                                                                 | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b>                                                               | <b>x</b>    |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                                                             | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang Masalah                                                            | 1           |
| B. Rumusan Masalah                                                                   | 5           |
| C. Tujuan Penelitian                                                                 | 5           |
| D. Manfaat Penelitian                                                                | 5           |
| E. Definisi Operasional                                                              | 6           |
| <b>BAB II KAJIAN TEORI</b>                                                           | <b>9</b>    |
| A. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>                                  | 9           |
| B. Jenis-jenis Model <i>Problem Based Learning</i>                                   | 10          |
| C. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dengan menggunakan video animasi | 12          |
| D. Minat Belajar                                                                     | 15          |
| E. Materi Bahasa Indonesia                                                           | 17          |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>                                                     | <b>19</b>   |
| A. Jenis Penelitian                                                                  | 19          |
| B. Rancangan Penelitian                                                              | 19          |
| C. Tempat Penelitian                                                                 | 22          |
| D. Subjek Penelitian                                                                 | 22          |
| E. Teknik Pengumpulan Data                                                           | 23          |
| F. Instrumen Pengumpulan Data                                                        | 24          |
| G. Teknik Analisis Data                                                              | 24          |
| H. Indikator Keberhasilan                                                            | 26          |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>                                                       | <b>27</b>   |
| A. Hasil Penelitian                                                                  | 27          |
| 1. Siklus I                                                                          | 28          |
| 2. Siklus II                                                                         | 40          |
| B. Pembahasan                                                                        | 52          |
| <b>BAB V PENUTUP</b>                                                                 | <b>57</b>   |
| A. Kesimpulan                                                                        | 57          |
| B. Saran                                                                             | 58          |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b>                                                                | <b>58</b>   |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>                                                             | <b>61</b>   |

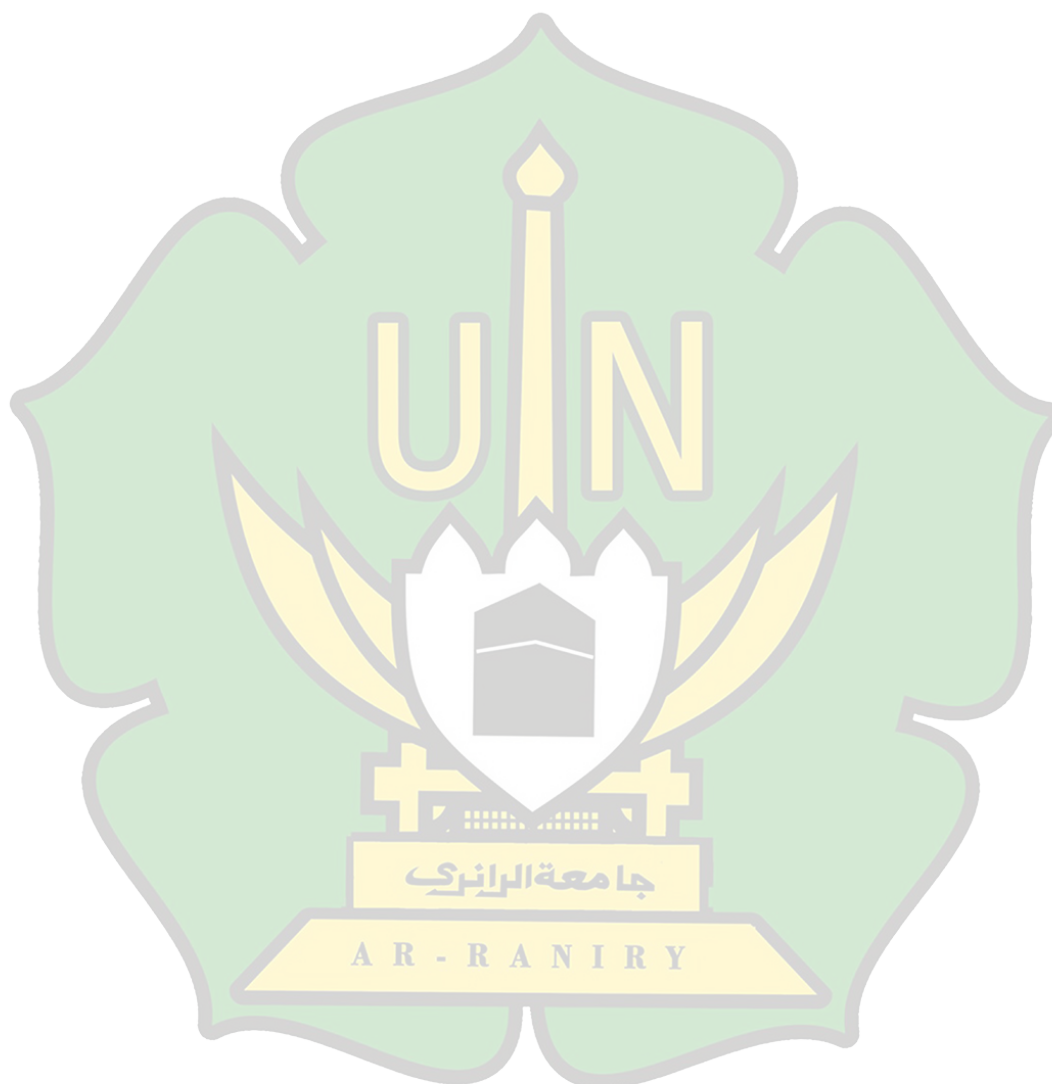
## DAFTAR TABEL

|                                                                              |    |
|------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa .....        | 24 |
| Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Peningkatan Minat .....                         | 24 |
| Tabel 4.2 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I .....                    | 26 |
| Tabel 4.2 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I .....                    | 28 |
| Tabel 4.3 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I .....                   | 32 |
| Tabel 4.4 Lembar Observasi Angket Minat Belajar pada Siklus I .....          | 35 |
| Tabel 4.6 Hasil Temuan Dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus I.....   | 37 |
| Tabel 4.7 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I .....                    | 41 |
| Tabel 4.8 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I .....                    | 45 |
| Tabel 4.9 Lembar Observasi Angket Minat Belajar pada Siklus II .....         | 48 |
| Tabel 4.10 Hasil Temuan dan Revisi selama proses pembelajaran Siklus II..... | 50 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| Gambar 4.1 Hasil Aktivitas Guru .....     | 52 |
| Gambar 4.2 Hasil Aktivitas Siswa .....    | 53 |
| Gambar 4.3 Hasil Angket Minat Siswa ..... | 54 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                                                         |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1 : Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-....<br>Raniry Banda Aceh..... | 61  |
| Lampiran 2 : Surat Izin Melakukan Penelitian .....                                                      | 62  |
| Lampiran 3 Surat telah melakukan Penelitian .....                                                       | 63  |
| Lampiran 4 : Surat Keterangan Lulus Plagiasi .....                                                      | 64  |
| Lampiran 5 : Modul Ajar Siklus I.....                                                                   | 65  |
| Lampiran 6 : LKPD siklus I.....                                                                         | 76  |
| Lampiran 7 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I .....                                             | 77  |
| Lampiran 8 : Modul Ajar Siklus II.....                                                                  | 81  |
| Lampiran 9 : LKPD Siklus II.....                                                                        | 92  |
| Lampiran 10 : Lembar Validasi Modul Ajar Siklus I .....                                                 | 93  |
| Lampiran 11 : Lembar Validasi Modul Ajar Siklus II.....                                                 | 95  |
| Lampiran 12 : Lembar Validasi Aktivitas Guru .....                                                      | 97  |
| Lampiran 13 : Lembar Validasi Aktivitas Siswa .....                                                     | 99  |
| Lampiran 14 : Lembar Validasi Angket Minat Belajar Siswa.....                                           | 101 |
| Lampiran 15 : Lembar Validasi Media Video Animasi.....                                                  | 104 |
| Lampiran 16 : Hasil Penelitian Siklus I .....                                                           | 106 |
| Lampiran 17 : Hasil Penelitian Siklus II.....                                                           | 111 |
| Lampiran 18 : Dokumentasi Penelitian.....                                                               | 118 |

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Model pembelajaran yang baik merupakan kunci utama dalam membentuk generasi yang cerdas secara akademis. Dalam konteks pendidikan dasar, perencanaan model pembelajaran yang aktif dan relevan bagi peserta didik menjadi aspek yang sangat penting. Salah satu model pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang aktif dan interaktif, dimana siswa dapat berpartisipasi secara langsung serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Pendekatan ini diharapkan mampu membuat siswa tertarik dan senang dalam berperan aktif dalam meningkatkan antusiasme belajar, termasuk pada pembelajaran cerita pendek.

Pembelajaran yang ideal harus memenuhi beberapa kriteria, seperti interaktif dan relevansi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Metode pengajaran yang melibatkan diskusi kelompok, dan kegiatan kreatif dapat membantu siswa merasa lebih terlibat. Dengan memberi peluang pada siswa untuk mengeksplorasi dan mencari informasi akan membuat rasa ingin belajar mereka akan meningkat.<sup>1</sup>

Salah satu media pembelajaran yang efektif untuk mendorong minat belajar siswa adalah video animasi. Media ini mampu menyajikan informasi yang menarik dan tidak rumit. Dalam konteks pembelajaran cerita pendek, video animasi dapat membantu siswa memahami alur cerita, karakter, dan pesan moral dengan lebih baik. Dengan visualisasi yang dinamis dan elemen audio yang menarik, video animasi membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan pengamatan awal di MIN 2 Banda Aceh, terlihat bahwa minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia, masih tergolong rendah. Banyak dari mereka belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan

---

<sup>1</sup> Agustin, V.N, Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model problem based learning (PBL). *Jurnal of Elementary Education*, vol. 2 no. 1 (2013).

Pembelajaran (KKTP). Sebagian besar dari mereka menunjukkan pemahaman yang kurang terhadap materi cerita pendek.<sup>2</sup>

Selama ini siswa di kelas III MIN 2 Banda Aceh belum memanfaatkan video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sementara itu, MIN 2 Banda Aceh ini sudah memiliki teknologi yang mendukung proses belajar mengajar, seperti laptop dan proyektor. Para guru juga telah memiliki kemampuan untuk mengoperasikan alat tersebut. Namun, hingga saat ini, pemanfaatan teknologi tersebut masih belum dilakukan secara maksimal. Akibat dari kurangnya optimalisasi teknologi ini berdampak langsung kepada siswa.<sup>3</sup>

Selain itu, banyak siswa mengalami kesulitan dalam membaca dan memahami teks cerita pendek. Hal ini menyebabkan mereka kesulitan saat menghadapi materi pelajaran. Sebagian besar siswa tidak terbiasa membaca di luar buku pelajaran. Kurangnya kebiasaan membaca buku cerita atau literatur lainnya membuat mereka kurang tertarik pada materi cerita pendek dan merasa bosan akibat metode pembelajaran yang sama dan tidak mengajak mereka untuk berpartisipasi. Hal ini menyebabkan mereka kehilangan minat untuk belajar lebih lanjut.<sup>4</sup>

Rendahnya ketertarikan siswa dapat menghalangi tercapainya tujuan pendidikan dan harus diatasi dengan cara yang tepat. Seseorang yang sangat cerdas dapat gagal karena kurangnya motivasi untuk belajar, hasil belajar akan maksimal jika siswa memiliki minat belajar.<sup>5</sup> Kegunaan media ini berguna agar pembelajaran tidak terlalu monoton. Saat ini, penggunaan video sebagai media menjadi pilihan dalam penyampaian materi oleh guru.

Berdasarkan masalah diatas, peneliti menawarkan pendekatan untuk menambah ketertarikan belajar siswa dengan menggunakan *model Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh media video animasi. Setelah dilakukan percobaan menggunakan media pembelajaran melalui penggunaan proyektor dengan menampilkan video animasi yang mencakup materi pembelajaran, siswa

---

<sup>2</sup> Observasi awal di MIN 2 Banda Aceh, April 2024

<sup>3</sup> Observasi awal di MIN 2 Banda Aceh, April 2024

<sup>4</sup> Observasi awal di MIN 2 Banda Aceh, April 2024

<sup>5</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 75

terlihat fokus terhadap penampilan materinya sehingga membuat siswa terlihat lebih semangat dalam belajar.

Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dengan dukungan media video animasi dapat menghasilkan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Dengan mengintegrasikan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dan media video animasi mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi cerita pendek serta meningkatkan minat belajar mereka. Dengan demikian, bertujuan untuk mengeksplorasi seberapa sukses dengan menggunakan model PBL dengan bantuan media video animasi guna menumbuhkan minat belajar siswa kelas III di MIN 2 Banda Aceh.

Hal tersebut juga berdasarkan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Safira Deswita dan Febrina Dafit berjudul “Pemanfaatan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 169 Pekanbaru”. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan media video animasi dapat terbukti efektif dalam meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. Melalui pengamatan dan respon siswa pada pengajaran yang menggunakan video animasi, tampak bahwa media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang sangat menarik dan menyenangkan. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa pada siklus pertama, minat belajar peserta didik berada pada angka 70%, setelah penerapan video animasi di siklus kedua, minat belajar bertambah menjadi 90%. Ini memperlihatkan peningkatan sebesar 20% dalam minat belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan minat belajar siswa dalam pembelajaran berdampak baik dengan penggunaan video animasi.<sup>6</sup>

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rina dan Prasetyo, tahun 2023 berjudul “Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III SDN 1 Talunglipu” menghasilkan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas

---

<sup>6</sup> Safira Deswita, Febrina Dafit. Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 169 Pekanbaru. *Jurnal of Sains Cooperative Learning and Law*, vol. 1 no. 2 (2024): 791

III. Dalam studi ini, dilaksanakan dalam dua siklus PTK. Pada siklus I, minat belajar siswa tercatat sebesar 59% sedangkan Siklus II meningkat menjadi 94%. Hal tersebut menghasilkan bahwa penggunaan video animasi secara signifikan berhasil menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat mereka terhadap pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini mengindikasikan bahwa media yang interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.<sup>7</sup>

Studi yang dilakukan oleh Dian Rahmawati, tahun 2024 berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Kelas V di SD Negeri 178 Kota Jambi" menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan melibatkan siswa kelas V sebagai subjek. Proses ini terbagi menjadi dua tahap yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil dari penelitian ini menghasilkan adanya peningkatan signifikan dalam ketertarikan belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus pertama, rata-rata ketertarikan belajar siswa tercatat sebesar 56,92%, yang kemudian meningkat menjadi 80,15%. Kenaikan ini disebabkan oleh penggunaan video animasi yang menarik, yang membantu siswa memahami materi secara visual, proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Disamping itu, guru melakukan perbaikan proses pembelajaran seperti pengelolaan kelas yang sangat dan memberikan penghargaan yang memotivasi siswa sehingga minat belajar semakin meningkat.<sup>8</sup>

Adapun studi yang diteliti oleh Fitriani, tahun 2024 dengan judul "Penerapan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III" mengungkapkan peningkatan partisipasi siswa dalam belajar setelah menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran. Dalam penelitian tersebut, partisipasi aktif siswa secara signifikan bertambah dari 70% pada siklus pertama menjadi 90% pada siklus kedua. Hal ini

<sup>7</sup> Rina, D., dan A. Prasetyo. "Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III SDN 1 Tulinglipu." *Jurnal Pendidikan Dasar* 12, no. 1 (2023): 45–56.

<sup>8</sup> Dian Rahmawati, Atri Widowati, dan Indryani, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Kelas IV di SD Negeri 178 Kota Jambi," *Jurnal Pendidikan Dasar* 9, no. 2 (2024).

menunjukkan bahwa video animasi tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga mendorong mereka untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran.<sup>9</sup>

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana aktivitas guru dalam menerapkan Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video animasi untuk meningkatkan minat belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III MIN 2 Banda Aceh?
2. Bagaimana aktivitas siswa saat menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa siswa kelas III MIN 2 Banda Aceh ?
3. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa kelas III MIN 2 Banda Aceh dengan menggunakan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui aktivitas guru saat menerapkan media video animasi.
2. Mengetahui aktivitas siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berbantuan media video animasi.
3. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media video animasi

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis
  - a. Menambah wawasan
  - b. Menjadi referensi dan pertimbangan bagi peneliti-peneliti di masa mendatang
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Guru  
Guru bisa mengidentifikasi masalah prsoses belajar di kelas yang mengakibatkan rendahnya minat siswa untuk belajar.

---

<sup>9</sup> Fitriani, R. "Penerapan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III." *Jurnal Inovasi Pendidikan* 3, no. 1 (2024): 78–85.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat meningkatkan minat belajar sehingga mampu memiliki sikap dan perilaku yang positif terhadap belajar

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat memperhatikan dengan baik kendala yang ada di dalam pembelajaran yang menyebabkan minat belajar siswa menurun.

d. Bagi Peneliti

Menambah ilmu dan pemahaman dalam menganalisis isu-isu yang berkaitan dengan proses belajar mengajar.

### E. Definisi Operasional

Berikut definisi operasional dalam penelitian ini:

#### 1. Model PBL (*Problem based learning*)

Model PBL (*Problem Based Learning*) adalah suatu model belajar yang berpusat pada siswa dengan cara menghadapkan mereka pada suatu permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam model ini, siswa dikelompokkan untuk berdiskusi dan mencari solusi atas masalah yang diberikan, kemudian hasil diskusi tersebut dipresentasikan di depan kelas. PBL menekankan pada pembelajaran yang efektif, di mana siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berketerampilan dalam berpikir kritis, memecahkan masalah dan bekerja sama dalam kelompok. Tahapan dalam PBL meliputi berorientasi pada masalah, mengorganisaikan belajar, penyelidikan secara individu atau kelompok, menyajikan hasil karya, serta analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah.<sup>10</sup>

Model PBL dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran yang mengarahkan siswa kelas III MIN 2 Banda Aceh untuk aktif terlibat dalam memecahkan masalah melalui diskusi kelompok dan presentasi hasil, dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan ketertarikan belajar dalam Bahasa Indonesia. Model ini mengubah peran guru menjadi fasilitator yang membimbing siswa dalam menemukan solusi secara mandiri dan kolaboratif, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa.

#### 2. Media Video Animasi

---

<sup>10</sup> Santyasa, I. M, *Definisi Operasional Model Problem Based Learning*. Repository Universitas Muhammadiyah Jember(2008).

Video animasi adalah media yang menggabungkan unsur gambar bergerak (animasi) dan audio sehingga menghasilkan tampilan yang menarik dan hidup untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media ini berupa gambar yang dimodifikasi sedemikian rupa sehingga terlihat hidup dan disertai dengan audio yang mendukung penyampaian pesan pembelajaran secara efektif. Video animasi berfungsi sebagai alat bantu yang dapat memvisualisasikan konsep agar lebih mudah dipahami oleh siswa, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar mereka.

Dalam penelitian ini, video animasi ini dioperasionalkan sebagai media berbasis audio visual yang digunakan untuk menyajikan materi Bahasa Indonesia kepada siswa kelas 3 MIN 2 Banda Aceh. Media ini mencakup video yang berisi animasi gambar bergerak yang relevan dengan materi pelajaran, dilengkapi dengan narasi atau suara pendukung, yang bertujuan untuk mempermudah pemahaman siswa dan meningkatkan ketertarikan belajar siswa. Penggunaan media video animasi diharapkan mampu mewujudkan proses belajar yang menarik dan aktif.<sup>11</sup>

### 3. Minat belajar siswa

Minat belajar siswa merupakan suatu perasaan senang atau ketertarikan dalam diri individu yang mengarahkan aktivitas belajar guna memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman. Minat belajar timbul sebagai respons terhadap keinginan untuk memahami sesuatu, sehingga membuat siswa berperan aktif dan bersungguh-sungguh dalam belajar.

Unsur-unsur yang membentuk minat belajar mencakup perhatian, perasaan senang, serta motivasi internal yang berperan dalam menentukan keberlangsungan dan kualitas kegiatan belajar. Indikator minat belajar dapat diidentifikasi melalui beberapa aspek, seperti ketertarikan belajar, konsisten

---

<sup>11</sup> S. Nurhayati, S. Fadilah, dan M. Mutmainah., "Penerapan Metode Demonstrasi Berbantuan media video animasi Software Phet Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Listrik Dinamis Kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Pontianakl." *Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya* 4, no. 2 (2014).

dalam pengerjaan tugas, memiliki jadwal yang teratur, serta kedisiplinan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.<sup>12</sup>

#### 4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu interaktif dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menguasai bahasa Indonesia secara efektif dan efisien. Proses ini mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca, menulis.<sup>13</sup>



---

<sup>12</sup> Andi Achru P., “Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran,” *Jurnal Idaarah* 3, no. 2 (Desember 2019): 208-214.

<sup>13</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Depdiknas, 2006)