



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 5953 - 5960

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Efektivitas Video Animasi melalui YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar

Dwi Aulia Lestari^{1✉}, Tri Wintolo Apoko²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia^{1,2}

E-mail: dwiaulial74@gmail.com¹, triwin_apoko@uhamka.ac.id²

Abstrak

Pendidikan Bahasa Indonesia ialah pendidikan yang wajib ditekuni oleh setiap siswa sejak sekolah dasar, namun masih banyak siswa memandang Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang kurang diminati dan cenderung membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan efektivitas video animasi melalui YouTube terhadap minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. Pada penelitian ini menggunakan quasi eksperimen dimana keterkaitan sampel penelitian tidak dikerjakan secara acak, namun menggunakan kelas yang sudah tersedia lalu dipilih menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan instrumen angket. Sampel yang diambil pada penelitian ini yaitu siswa kelas II sekolah dasar yang berlokasi di Jakarta Barat. Data penelitian yang digunakan dianalisis dengan uji beda rerata (uji-t). Hasil pada eksperimen ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi melalui YouTube efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar pada muatan Bahasa Indonesia. Dengan kata lain, siswa yang menggunakan video animasi dalam pembelajaran pada pelajaran Bahasa Indonesia lebih tinggi dibanding pembelajaran konvensional. Maka dari itu, direkomendasikan kepada guru untuk dapat memanfaatkan aplikasi YouTube dengan menonton video-video animasi yang menampilkan materi yang relevan dengan pembelajaran pendidikan Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Video animasi, YouTube, Minat belajar, Bahasa Indonesia.

Abstract

Indonesian Language is a compulsory subject that every student must take since elementary school. However, there are still many students who consider Indonesian Language a subject that is less desirable and tends to be boring. This study aims to find out the effectiveness of animated videos through YouTube towards the interest in learning Indonesian Language in elementary school students. In this study, a quasi-experimental study was used where the relationship between the research samples was not carried out randomly, but using an already available class which was then selected as an experimental class and a control class using a questionnaire instrument. The sample in this study was the second grade students at one of the private schools in West Jakarta. The research data used was analyzed with a different average test (t-test). The results of this experiment indicate that the use of animated videos through YouTube effectively increased the interest in learning Indonesian Language in elementary school students. In other words, the students' interests in learning Indonesian Language who use the animated video through YouTube is higher compared to conventional learning. Therefore, it is recommended to the teachers to be able to take advantage of the YouTube application by watching animated videos featuring materials relevant to the learning of Indonesian Language subjects.

Keywords: Animated videos, YouTube, Interest in learning, Indonesian Language.

Copyright (c) 2022 Dwi Aulia Lestari, Tri Wintolo Apoko

✉ Corresponding author :

Email : dwiaulial74@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3180>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Berbicara mengenai peranan pendidikan di era Revolusi Industri 4.0, nyatanya mempunyai peranan yang sangat bermakna dalam peningkatan kapasitas yang berdaya saing dan bermutu. Bidang pendidikan pada Era Industri 4.0 ini dapat diperuntukkan untuk menjunjung model pembelajaran dan model berpikir, serta mengembangkan kreativitas dan kemampuan inovasi siswa sehingga mampu menumbuhkan generasi penerus yang memiliki bakat dan daya saing yang luar biasa. (Khair, 2018), tidak terkecuali model pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia.

Siswa yang menduduki bangku sekolah dasar hingga perguruan tinggi harus mengikuti mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib (Saddhono et al., 2019). Mempelajari Bahasa Indonesia dianggap penting di dalam kehidupan karena digunakan sebagai alat komunikasi nasional baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan Bahasa seseorang dapat mengungkapkan pendapat, perasaan, isi hati dan berkomunikasi dengan sesama. 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 (IPTEK).

Namun demikian, saat ini mata pelajaran Bahasa Indonesia masih banyak tidak disukai oleh para siswa bahkan tidak jarang terkesan diabaikan (Nurhasanah, 2017). Mata pelajaran Bahasa Indonesia banyak yang kurang diminati, bahkan banyak orang tua bangga dengan anaknya jika anaknya lebih menyukai dan menguasai Bahasa asing atau Bahasa Inggris dibandingkan menguasai Bahasa Indonesia. Hal ini terjadi karena belum banyak ditemukan metode atau media pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik di kelas. Dengan demikian, banyak siswa yang menganggap Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran membosankan, bahkan tidak sedikit siswa berpendapat bahwa Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sulit sedangkan Bahasa sehari-hari yang mereka gunakan untuk berkomunikasi adalah Bahasa Indonesia.

Salah satu target diadakannya mata pelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar ialah untuk memperluas tatabahasa siswa agar mereka dapat berbahasa dengan efektif dan efisien sesuai dengan pedoman yang berlaku. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan Khair (2018) bahwa tujuan pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar yaitu agar siswa dapat berkomunikasi dengan baik dan tepat sesuai dengan keadaan dan tujuan berbicara pada jenjang Sekolah Dasar. Selain itu dengan mempelajari Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, kemampuan intelektual, kematangan emosional dan sosial siswa diharapkan mengalami peningkatan. Oleh karena itu, minat siswa sekolah dasar akan mata pelajaran Bahasa Indonesia harus diperhatikan. Minat merupakan respon atas sesuatu yang disukai atau tidak disukai. Minat merupakan Tindakan terhadap suatu hal. Biasanya jika minat sudah tumbuh, dengan natural seseorang dapat melakukan sesuatu yang ingin dilakukan. Namun pada kenyataannya banyak siswa yang kurang minat belajar, mereka belajar hanya karena terpaksa atau menggugurkan kewajibannya dengan sekedar mengerjakan tugas (Studi & Informatika, 2022).

Minat merupakan suatu hal yang harus diusahakan karena minat tidak dapat muncul dengan sendirinya, minat memiliki peranan penting untuk menentukan cara berpikir dan cara kerja seseorang (Bekti et al., 2019). Dengan demikian salah satu faktor keberhasilan pembelajaran yaitu minat belajar walaupun banyak faktor yang dapat memunculkan minat siswa terhadap pembelajaran seperti sarana pembelajaran, lingkungan belajar, dan kemampuan guru dalam mengajar (Halik et al., 2018). Tentunya guru juga harus lebih meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran dan mengatur strategi pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik. Untuk memahami minat belajar siswa, pengajar harus melihat seberapa tinggi minat belajar siswa, pengajar harus memperhatikan keinginan siswa dalam mengikuti pembelajaran ataupun perlakuan penolakan terhadap pembelajaran (Ardiansyah et al., 2022).

Teknologi dan komunikasi informasi yang sangat berkembang pada zaman ini membantu komunitas pendidikan untuk menjadikan media digital sebagai media pembelajaran. Dahulu banyak orang yang

menyukai budaya membaca untuk memperoleh informasi, namun karena perkembangan zaman, budaya membaca berangsur-angsur pudar karena budaya menonton. Dengan fungsi multimedia, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan interaktif. Karenanya, teknologi media digital diharapkan dapat menjadi media pembelajaran untuk membantu siswa belajar lebih interaktif dan efektif yang dapat memberikan dukungan bagi para guru. Dalam proses pembelajaran, aplikasi berbasis media digital dapat membantu siswa dalam belajar dengan mudah. Dengan Aplikasi media digital siswa akan lebih tertarik karena tampilannya yang menampilkan audio dan visual yaitu dapat didengar dan dilihat. Salah satu contoh aplikasi media digital yang dapat dijadikan media pembelajaran adalah YouTube, karena YouTube juga dapat menampilkan video yang membuat siswa tertarik sehingga meningkatkan keinginan belajar siswa (Hanif, 2020).

YouTube merupakan platform gratis, praktis dan mudah diakses yang sedang marak di era ini. Di dunia pendidikan, YouTube selain dapat digunakan untuk sarana pengajaran juga mampu menambah minat belajar. Kini YouTube menjadi aplikasi yang banyak diminati. Popularitas YouTube terus meningkat bersamaan dengan menambahnya jumlah pengguna. Platform YouTube dalam waktu dekat ini mendapat total pengguna aktifnya (*logged-in monthly users*) hingga mencapai 2 miliar. Angka tersebut meningkat kurang lebih 5% dari pengguna aktif bulanan di tahun 2018 yang berada di angka kurang dari 2 miliar. YouTube menjadi semakin populer karena platform berbagi video pada aplikasi YouTube telah meningkatkan nilainya bagi penggunanya. Kemajuan YouTube sebagai salah satu media digital terpopuler merupakan peluang untuk dunia Pendidikan (Maziriri et al., 2020; Mujianto, 2019; Rahmatika et al., 2021).

Dalam hal pembelajaran, YouTube merupakan media pembelajaran bagi siswa. Adanya fasilitas berbagi video memungkinkan siswa dapat menyimak dan berbagi informasi terkait materi yang dipelajarinya. Salah satu bidang yang diinspirasi oleh adanya kemajuan globalisasi adalah bidang teknologi. Informasi yang semakin kompleks, yaitu bisa dibaca dan didengar bersama. Dengan kemajuan zaman, kita perlu sungguh-sungguh mengembangkan, mengikuti semua kemajuan dengan baik, benar dan efektif (Mujianto, 2019).

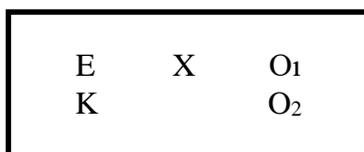
Pertanyaan dalam penelitian ini diungkapkan agar siswa dapat memahami bagaimana menggunakan YouTube sebagai media pembelajaran, dan salah satunya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Akan tetapi, minimnya sumber belajar membuat pengkajian di kelas menjadi kurang menarik dan monoton. Ditemukan masih banyak guru yang menggunakan “Teks Bacaan” dan buku untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri bahwa buku adalah alat yang sering dijadikan sebagai media pembelajaran, Namun siswa sekolah dasar juga perlu bukti yang konkret dalam memahami suatu hal. Dengan Aplikasi YouTube siswa dapat melihat contoh konkret orang yang sedang beraktivitas. Oleh sebab itu, pentingnya guru memilih media yang tepat untuk pembelajaran agar siswa tertarik saat melakukan aktivitasnya dalam pembelajaran secara mandiri (Fynn et al., 2021). Dalam banyak penelitian, penggunaan YouTube sering dibahas, namun untuk jenis video animasi sebagai sumber pembelajaran masih belum banyak.

Berdasarkan ide-ide di atas, penggunaan video animasi melalui YouTube diyakini efektif sebagai media pembelajaran (Shiu et al., 2020); karenanya, siswa dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia dengan memahami materi yang telah didapat dengan cara mempelajari video yang ditontonnya. Selain itu, siswa juga diminta untuk mempresentasikan kesimpulan serta contoh dari materi pelajaran yang telah diberikan. Dengan begitu minat belajar siswa dapat bertambah. Dengan demikian, peneliti tertarik melakukan sebuah eksperimen tentang efektivitas video animasi melalui YouTube terhadap minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas II SD Barunawati II, Jakarta Barat.

METODE

Studi ini menggunakan quasi eksperimen dimana keterkaitan sampel penelitian tidak dikerjakan secara acak, namun menggunakan kelas yang sudah tersedia lalu dipilih menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol (Creswell, 2018). Pada pelaksanaannya pembelajaran dilakukan dengan natural sama seperti pembelajaran biasanya sehingga siswa tidak merasa sedang dieksperimenkan. Dengan situasi penelitian demikian diharapkan dapat mencapai kevalidan penelitian. Pada penelitian ini peneliti melibatkan dua jenis variabel yaitu pembelajaran dengan video animasi dan minat belajar Bahasa Indonesia.

Sampel penelitian yang diambil yakni seluruh siswa kelas II yang ada di SD Barunawati II Jakarta Barat, kelas II-B dengan jumlah 14 perempuan dan 16 laki-laki pada penempatan kelas eksperimen yaitu kelas yang diberi *treatment* menggunakan video animasi dan kelas II-A dengan jumlah 17 perempuan dan 13 laki-laki sebagai kelas kontrol dimana kelas tersebut diberikan pembelajaran konvensional. Berikut desain penelitian *Posttest Only Control Group Design*



Gambar 1. Desain Penelitian *Posttest Only Control Group Design*

Keterangan:

- E : Kelompok yang diberi perlakuan
- K :Kelompok yang tidak diberi perlakuan
- X : Perlakuan yang diberikan
- O₁ :Skor kuesioner pada kelas eksperimen
- O₂ : Skor kuesioner pada kelas kontrol

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran semester genap 2021/2022 dengan mengikuti jadwal yang telah ditentukan dari sekolah. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner dengan menggunakan Skala Likert yaitu dengan lima alternatif jawaban meliputi sangat setuju (5), setuju (4), netral (3), tidak setuju (2), sangat tidak setuju (1).

Metode pengumpulan data yang digunakan pada eksperimen ini yaitu mendistribusikan kuesioner untuk mengumpulkan data mengenai minat belajar Bahasa Indonesia. Peneliti menggunakan angket yang bersifat terikat, di mana angket sudah tersedia jawaban singkat dan siswa hanya dapat memilih satu jawaban yang dianggap paling tepat. Sebelum diberikan, soal angket diuji terlebih dahulu validitas dan reabilitasnya. Untuk menguji validitas angket dengan membandingkan r -hitung < r -tabel, hasilnya soal dinyatakan valid. Jumlah soal valid dalam studi ini yakni sebanyak 25 butir dan 5 butir soal tidak valid. Oleh karena itu, 25 soal digunakan dalam penelitian ini. Sedangkan uji reliabilitas instrument pada penelitian ini dilakukan sekali lalu akan dinyatakan terreliabilitas jika $Alpha$ Cronbach > r -tabel (Yusup et al., 2018). Adapun hasil reliabilitas instrumen terbilang tinggi seperti tabel di bawah ini.

Tabel 1. Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of items</i>
.742	30

Penelitian ini menggunakan strategi pembelajaran menggunakan media video animasi. Agar berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan secara efektif dan efisien, dapat menggunakan suatu

sudut pandang yang menyeluruh pada kegiatan pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi ajar secara runtut dan terstruktur merupakan pengertian strategi pembelajaran. (Pratiwi, 2016)

Teknis pelaksanaan studi ini dilakukan dengan 3 langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan dan laporan. Pada tahap perencanaan terdiri dari: 1) Memilih sampel penelitian, 2) Membuat perangkat pembelajaran berupa RPP, LKPD serta media pembelajaran, 3) Mengembangkan instrumen penelitian, dan 4) Melakukan validasi instrument penelitian. Tahap pelaksanaan terdiri atas: 1) Memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dalam bentuk pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan video animasi di YouTube selama empat kali pertemuan, dan 2) Memberikan kuesioner minat belajar kepada siswa baik kelas A dan kelas B. Tahap laporan terdiri atas: 1) Menghitung skor yang diperoleh, 2) Menganalisis hasil yang dihitung dengan menggunakan uji-t, dan 3) Menyajikan laporan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian terkait video animasi terhadap minat belajar siswa ditemukan adanya perubahan yang signifikan. Dari hasil hipotesis yang dilakukan menggunakan rumus uji rerata atau Uji-t berbantu software SPSS versi 25.

Tabel 2. Hasil Uji Group Statistics (Uji-t)

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Minat Belajar Bahasa Indonesia	Kelas A	30	67.8000	5.11522	.93391
	Kelas B	30	88.4000	2.44385	.44618

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah data minat belajar Bahasa Indonesia pada kelas A dan kelas B masing-masing terdapat 30 siswa. Skor rata-rata minat belajar Bahasa Indonesia atau Mean tiap kelompok, yaitu pada kelas A nilainya 67,8 di mana lebih rendah dari kelas B yaitu 88,4. Maka dari itu secara deskripsi statistik dinyatakan terdapat perbedaan skor rata-rata minat belajar Bahasa Indonesia antara siswa kelas A dan siswa kelas B.

Tabel 3. Hasil Uji Rerata (Uji-t)

	<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>T-test for Equality of Means</i>		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>HBM Equal Variances Assumed</i>	16.204	.001	19.903	-58	.001
<i>Equal Variances not assumed</i>			-19.903	41.583	.001

Hasil penelitian ini menunjukkan nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini menggambarkan adanya perbedaan yang signifikan atau nyata rata-rata skor minat belajar yang dimiliki kelas kontrol dan kelas eksperimen. Artinya terdapat efektivitas video animasi melalui YouTube terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa.

Lebih jauh, hasil pada tabel yang telah dipaparkan juga menunjukkan video animasi mampu menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia yang semulanya dianggap membosankan. Oleh karena itu, siswa mampu mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya terhadap masalah

kesehariannya yang berkaitan dalam pelajaran Bahasa Indonesia dan siswa dapat menemukan solusi dari berbagai permasalahan yang dihadapinya sehari-hari.

Terpaut dengan pembahasan hasil penelitian, secara umum video animasi membawa dampak positif bagi dunia pendidikan di era Revolusi 4.0 yang dapat dimanfaatkan untuk menjunjung model pembelajaran dan model berpikir, serta mengembangkan kreativitas dan kemampuan inovasi siswa, sehingga mampu menumbuhkan generasi penerus yang memiliki bakat dan daya saing. Video animasi membantu penggunaannya untuk memberikan informasi kebahasaan atau sastra dengan tampilan menarik dan kreatif (Devi et al., 2020). Media video pembelajaran seperti video animasi ialah media yang menampilkan informasi seperti materi pelajaran, konsep, teori, dan prosedur dalam bentuk visual dan audio yang dapat dinikmati bagi para peserta didik (Alfianti et al., 2020).

Karenanya, proses belajar mengajar menggunakan video animasi memberikan dampak positif bagi minat belajar siswa (Bello-Bravo et al., 2018). Ditemukan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan video animasi melalui YouTube terhadap minat belajar siswa. Pada Studi ini didapatkan hasil yang efektif terkait minat penggunaan video animasi dalam pembelajaran jika dibandingkan pada penggunaan metode konvensional seperti ceramah dan hanya terpaku pada buku. Fenomena ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat apabila pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan video animasi melalui YouTube sebagai media pembelajaran (Hapsari & Hanif, 2019).

Bahasa Indonesia tidak lagi menjadi mata pelajaran yang membosankan jika media pembelajaran kreatif diterapkan dengan baik. Karenanya, siswa akan tertarik dan senang dalam belajar Bahasa Indonesia. Peristiwa ini dapat terjadi karena pendidik menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran yang dianggap menarik serta dapat terciptanya suasana yang didapatkan siswa melalui kesenangannya dalam belajar serta mendorong pembelajaran mandiri di kalangan siswa (Liu & Elms, 2019). Dengan meningkatnya minat belajar siswa, siswa dapat mengaplikasikan pelajaran Bahasa Indonesia ke dalam kehidupan sehari-harinya. Kondisi ini dapat dilihat dari perolehan skor angket efektivitas video animasi melalui YouTube terhadap minat belajar siswa pada dua kelas yang telah dieksperimenkan.

KESIMPULAN

Bersumber dari hasil dan pembahasan penelitian, maka terdapat kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan video animasi melalui YouTube efektif dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Barunawati II. Hal ini terlihat dari skor angket siswa kelas eksperimen (siswa yang mendapat perlakuan menggunakan video animasi melalui YouTube) lebih tinggi dibanding skor angket siswa kelas kontrol (siswa yang tidak mendapat perlakuan menggunakan video animasi melalui YouTube). Selanjutnya, siswa juga terlihat tertarik dan menikmati pelajaran Bahasa Indonesia melalui video animasi yang disediakan guru dalam sebuah pembelajaran dan hal ini juga mampu mendorong kemandirian siswa dalam belajar. Penelitian ini juga merekomendasikan kepada para guru agar dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, video-video animasi melalui YouTube perlu digunakan agar siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar. Dalam hal ini, guru juga didorong untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis animasi. Siswa juga perlu disarankan untuk lebih banyak belajar Bahasa Indonesia secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

Alfianti, A., Taufik, M., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku. *Indonesian Journal Of Elementary Education (Ijoe)*, 1(2), 1–12. <https://doi.org/10.31000/Ijoe.V1i2.2927>

- 5959 *Efektivitas Video Animasi melalui YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar – Dwi Aulia Lestari, Tri Wintolo Apoko*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3180>
- Ardiansyah, M., Studi, P., Informatika, T., Belajar, M., & Matematika, P. K. (2022). *Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz Dalam*. 6(3), 417–423.
- Bekti, B. A. P., Muslim, A., & Yuliansyah, T. B. (2019). *Jurnal Educatio Fkip Unma*. 5(2), 68–74. <https://doi.org/10.31949/educatio.v5i2.14>
- Bello-Bravo, J., Tamò, M., Dannon, E. A., & Pittendrigh, B. R. (2018). An Assessment Of Learning Gains From Educational Animated Videos Versus Traditional Extension Presentations Among Farmers In Benin. *Information Technology For Development*, 24(2), 224–244.
- Creswell, J. W. C. J. D. (2018). Research Design: Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches. In *Sage* (5th Ed., Vol. 53, Issue 9). Sage. <http://www.elsevier.com/locate/scp>
- Devi, W. S., Fadly, A., & Kartikasari, R. D. (2020). Pelatihan Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Guru Di Kota Sukabumi. *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 162–168. <https://doi.org/10.46576/Rjpkm.V1i2.599>
- Fynn, P. K., Kwegyiriba, A., & Mensah, R. O. (2021). Exploring The Use Of Youtube And Its Implications To Teaching And Learning In Technical University Education In Ghana. *Journal Of African Interdisciplinary Studies*, 5(7), 46–59.
- Halik, A., Zulfianah, Z., & Naim, M. (2018). Strategies Of Islamic Education Teachers To Increase Students' Interest In Learning And Practicing In State Junior High School Lanrisang (Smpn) 1 Lanrisang, Pinrang. *Madania: Jurnal Kajian Keislaman*, 22(2), 253–264.
- Hanif, M. (2020). The Development And Effectiveness Of Motion Graphic Animation Videos To Improve Primary School Students' Sciences Learning Outcomes. *International Journal Of Instruction*, 13(3), 247–266.
- Hapsari, A. S., & Hanif, M. (2019). Motion Graphic Animation Videos To Improve The Learning Outcomes Of Elementary School Students. *European Journal Of Educational Research*, 8(4), 1245–1255.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sd Dan Mi. *Ar-Riyah : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>
- Liu, C., & Elms, P. (2019). Animating Student Engagement: The Impacts Of Cartoon Instructional Videos On Learning Experience. *Research In Learning Technology*, 27.
- Maziriri, E. T., Gapa, P., & Chuchu, T. (2020). Student Perceptions Towards The Use Of Youtube As An Educational Tool For Learning And Tutorials. *International Journal Of Instruction*, 13(2), 119–138.
- Mujianto, H. (2019). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 5(1), 135–159.
- Nurhasanah, N. (2017). Peranan Bahasa Sebagai Mata Pelajaran Wajib Di Indonesia. *Eduscience*, 2(2), 87–93.
- Pratiwi, S. N. (2016). Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Meningkatkan Kualiti Sekolah. *Jurnal Edutech*, 2(1), 86–96.
- Rahmatika, R., Yusuf, M., & Agung, L. (2021). The Effectiveness Of Youtube As An Online Learning Media. *Journal Of Education Technology*, 5(1), 152–158.
- Rozal, E., Ananda, R., Zb, A., Fauziddin, M., & Sulman, F. (2021). The Effect Of Project-Based Learning Through Youtube Presentations On English Learning Outcomes In Physics. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 1924–1933.
- Saddhono, K., Sudarsana, I. K., & Iskandar, A. (2019). Implementation Of Indonesian Language The Learning Based On Information And Communication Technology In Improving Senior High School Students' Achievement In Surakarta. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1254(1), 12059.
- Shiu, A., Chow, J., & Watson, J. (2020). The Effectiveness Of Animated Video And Written Text Resources For Learning Microeconomics: A Laboratory Experiment. *Education And Information Technologies*, 25(3), 1999–2022.

5960 *Efektivitas Video Animasi melalui YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar – Dwi Aulia Lestari, Tri Wintolo Apoko*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3180>

Studi, P., & Informatika, T. (2022). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dan Minat Matematika Siswa Dengan Metode Hitung Trachternberg*. 6(3), 431–438.

Yusup, F., Studi, P., Biologi, T., Islam, U., & Antasari, N. (2018). *Uji Validitas Dan Reliabilitas*. 7(1), 17–23.