

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji penggunaan media animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan dampaknya terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi. Di era digital ini, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi semakin relevan, dengan animasi menawarkan potensi untuk meningkatkan engagement dan pemahaman siswa. Studi ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam bagaimana media animasi diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta persepsi siswa dan guru terhadap efektivitasnya. Menggunakan metode deskriptif kualitatif, penelitian ini melibatkan observasi langsung di kelas, wawancara mendalam dengan orang tua dan siswa, serta analisis dokumen pembelajaran. Sampel terdiri dari satu Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar yang menggunakan media animasi dalam pembelajaran mereka. Data dikumpulkan selama satu semester akademik untuk memberikan gambaran komprehensif tentang implementasi dan dampak media animasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik. Siswa melaporkan peningkatan motivasi dan konsentrasi selama pelajaran. Guru mengamati partisipasi yang lebih aktif dan peningkatan kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam Bahasa Indonesia. Analisis tematik mengungkapkan bahwa animasi terutama efektif dalam menjelaskan struktur kalimat, memvisualisasikan metafora, dan mendemonstrasikan penggunaan bahasa dalam konteks. Tantangan yang diidentifikasi meliputi kebutuhan akan pelatihan guru yang memadai dan infrastruktur teknologi yang mendukung. Penelitian ini menyoroti potensi media animasi sebagai alat pedagogis yang berharga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sambil menggarisbawahi pentingnya integrasi yang cermat dan dukungan institusional. Temuan ini memberikan wawasan berharga bagi pendidik dan pembuat kebijakan dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa.

Kata Kunci : Media animasi, Pemahaman Materi, Bahasa Indonesia

ABSTRACT

This research examines the use of animation media in Indonesian language learning and its impact on students' ability to understand the material. In this digital era, the integration of technology in education is becoming increasingly relevant, with animation offering the potential to increase student engagement and understanding. This study aims to describe and analyze in depth how animation media is implemented in Indonesian language learning as well as students' and teachers' perceptions of its effectiveness. Using qualitative descriptive methods, this research involved direct classroom observations, in-depth interviews with parents and students, and analysis of learning documents. The sample consists of one Indonesian at elementary school level who uses animation media in their learning. Data was collected over the course of one academic semester to provide a comprehensive picture of the implementation and impact of animation media. The research results show that the use of animation media creates a more interactive and interesting learning environment. Students reported increased motivation and concentration during lessons. Teachers observed more active participation and increased students' ability to understand abstract concepts in Indonesian. Thematic analysis revealed that animations were particularly effective in explaining sentence structure, visualizing metaphors, and demonstrating language use in context. Challenges identified include the need for adequate teacher training and supporting technological infrastructure. This research highlights the potential of animation media as a valuable pedagogical tool in Indonesian language learning, while underscoring the importance of careful integration and institutional support. These findings provide valuable insights for educators and policy makers in optimizing the use of technology to improve students' understanding and engagement in language learning.

Keywords: *Animation media, understanding of material, Indonesian*