

Implementasi Bimbingan Kelompok Berbasis Video Animasi YouTube untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak

Aulia Syahrani Raidila¹, Sri Ngayomi Yudha Wastuti²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Indonesia
auliasyahrani589@gmail.com

Submit

13 Oktober 2025

Review

18 Oktober 2025

Publish

1 November 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan bimbingan kelompok berbasis video animasi YouTube guna meningkatkan minat belajar anak kelas 4 SD di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia. Masalah utama yang dihadapi adalah rendahnya minat belajar siswa akibat metode pengajaran yang kurang bervariasi dan monoton, yang menyebabkan distraksi dan rasa bosan. Pendekatan yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan design eksperimen OneGroup Pre-Test dan Post-Test, yang melibatkan 6 siswa sebagai sampel. Instrumen pengumpulan data berupa angket minat belajar (skala Likert, skor maksimal 40 poin) disebarakan sebelum (Pre-Test) dan sesudah (Post-Test) dengan durasi waktu bimbingan 35-45 menit, menggunakan video animasi YouTube yang sesuai dengan mata pelajaran pada saat pelaksanaan bimbingan yaitu Bahasa Inggris (perkenalan diri). Analisis data dilakukan dengan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji Paired t Test menggunakan SPSS. Hasil Pre-Test menunjukkan rata-rata skor 26 (kategori baik), sementara hasil Post-Test meningkat menjadi 30,33 (peningkatan 4,33 poin), dengan p-value 0,027 ($<0,05$) menunjukkan bahwa adanya peningkatan signifikan minat belajar. Hasil ini menyatakan bahwa implementasi ini efektif untuk lingkungan dasar dan penelitian ini merekomendasikan pengembangan model pembelajaran serupa untuk meningkatkan efektivitas dari bimbingan di lingkungan pendidikan dasar.

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, Video Animasi, Minat Belajar, Anak SD, YouTube

Abstract

This study aims to implement YouTube animated video-based group tutoring to increase the learning interest of fourth-grade elementary school students at the Kepong Tutoring Center in Malaysia. The main problem faced is low student interest in learning due to teaching methods that lack variety and are monotonous, causing distraction and boredom. The approach used is a quantitative method with a OneGroup Pre-Test and Post-Test experimental design, involving 6 students as samples. The data collection instrument was a learning interest questionnaire (Likert scale, maximum score of 40 points) distributed before (Pre-Test) and after (Post-Test) the 35-45-minute guidance session, using YouTube animated videos relevant to the subject being taught, namely English (self-introduction). Data analysis was performed using the Shapiro-Wilk normality test and the Paired t Test using SPSS. The Pre-Test results showed an average score of 26 (good category), while the Post-Test results increased to 30.33 (an increase of 4.33 points), with a p-value of 0.027 (<0.05), indicating a significant increase in learning interest. These results indicate that this implementation is effective for the basic environment, and this study recommends the development of similar learning models to improve the effectiveness of guidance in the basic education environment.

Keywords: Group Guidance, Animated Videos, Learning Interest, Elementary School, YouTube

PENDAHULUAN

Menurut Kartika & Marnoko (2022) pendidikan merupakan tahapan atau proses dalam mengubah sikap maupun etika melalui sebuah pelatihan. Pendidikan merupakan suatu struktur utama dalam kehidupan manusia, dengan pendidikan memungkinkan manusia untuk berkembang melalui kompetensi yang dimiliki masing-masing. Pendidikan juga dilihat sebagai usaha manusia dalam membentuk kepribadian dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan

dasar memiliki tujuan utama untuk memberikan kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengasah potensi dan kemampuan yang dimiliki mau itu dalam bentuk pribadi, masyarakat, anggota umat manusia serta peserta didik harus mempersiapkan diri untuk lanjut ke jenjang selanjutnya (Cholifah & Saputro, 2022; Aisyah & Jannah, 2023).

Pendidikan merupakan suatu siklus dimana manusia menjadi seutuhnya dengan berbagai pembelajaran yang bersangkutan dengan kompetensi dan tingkah laku manusia. Pada masa kini, pendidikan menjadi gardu terdepan. Sebagian besar manusia sangat membutuhkan pendidikan demi meningkatkan kualitas hidup menjadi jauh lebih bermutu (Puspawan & Soesilo, 2019). Pendidikan dapat dikatakan juga sebagai bentuk usaha dalam membuat suasana belajar jauh lebih nyaman dan dapat memberikan pembelajaran dengan karakter peserta didik, bertambahnya ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup untuk peserta didik menjadi lebih berkarakter dan bermutu. Pendidikan berfungsi sebagai sarana mengembangkan ilmu pengetahuan untuk membentuk karakter anak bangsa menjadi lebih baik (Maharani et al., 2025).

Dalam menempuh pendidikan sudah pasti melewati siklus interaksi antar satu sama lain dengan peserta didik lainnya, peserta didik dengan sumber belajar, dan peserta didik dengan pendidik. Pembelajaran menjadi bermakna jika dilaksanakan di lingkungan yang semestinya, yang dimana berada dapat memberi dukungan penuh untuk mencapai hasil belajar yang baik. Pembelajaran memiliki tujuan untuk memunculkan perubahan yang signifikan baik dalam tingkah laku dan pola pikir peserta didik. Suatu proses yang terjadi dalam pembelajaran tidak jauh dari belajar mengajar (Nugraha & Husni, 2025).

Belajar membutuhkan kerja sama dan latihan. Pada dasarnya belajar merupakan kegiatan yang sering dilakukan, maka dalam proses pembelajaran peserta didik perlu banyak bekerjasama. Kerja sama yang dimaksud teruntuk peserta didik yaitu melakukan yang semestinya dilakukan oleh peserta didik pada umumnya seperti mendengarkan ketika guru menjelaskan materi, melihat guru menyampaikan materi, menulis tugas yang diberikan oleh guru, merasakan dan memikirkan (Susanto & Hidayat, 2022).

Dalam Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, yang dimana seorang pengajar dapat mengatur pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, model pembelajaran, dan metode pembelajaran untuk peserta didik. Akan tetapi, dalam proses belajar mengajar memiliki tantangan seperti kurangnya akses pendidikan, kurangnya kualitas pendidikan, dan perbedaan kualitas pendidikan satu dengan lainnya. Maka dari itu, sangat dibutuhkan peningkatan kualitas pendidikan dan menyebar luaskan akses pendidikan untuk semua kalangan. Hal tersebut bertujuan untuk memberi fasilitas pembelajaran yang efektif dan efisien (Riza & Barrulwalidin, 2023).

Menurut (Febrianti et al., 2021) minat belajar merupakan faktor utama sebagai pendorong suatu keberhasilan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, yang dimana minat tersebut muncul atas kehendak diri sendiri. Turunnya minat belajar peserta didik saat pembelajaran adalah salah satu masalah yang harus diselesaikan dengan guru, orang tua maupun pihak sekolah. Sekolah akan sangat berupaya untuk mendorong minat belajar peserta didik menjadi lebih balik, terutama ketika pembelajaran dilakukan secara daring. Selain itu, guru juga harus mengetahui gaya belajar peserta didik yang di ajar. Gaya belajar adalah salah satu faktor utama dalam meningkatkan hasil belajar serta kualitas pendidikan di sekolah. Jika guru sudah mengetahui gaya belajar para peserta didik, maka guru bisa menentukan strategi mengajar sesuai dengan gaya belajar para peserta didik. Terdapat beberapa jenis gaya belajar seperti, visual, auditorial, dan tipe kinestetik. Namun, guru dapat menggabungkan beberapa tipe belajar dengan satu metode dan media belajar yang dapat di inovasikan agar lebih menarik dan terkesan kreatif (Kotimah, 2024).

Adapun salah satu penyebab peserta didik mengalami penurunan minat belajar dikarenakan kurang adanya interaksi yang baik dengan guru, materi pelajaran yang sulit dipahami, dan guru yang jarang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberi pertanyaan atau menjawab (Barouza et al., 2024). Sering sekali guru berfokus pada materi yang disampaikan dan waktu pembelajaran tanpa melibatkan peserta didik untuk bertanya sehingga tidak ada kemajuan ilmu pengetahuan yang di dapat dari materi tersebut. Sering dijumpai banyak peserta didik yang meminta bermain game ketika belajar karena metode belajar guru yang membosankan. Maka dari itu, guru memerlukan metode belajar lain seperti menggunakan media belajar.

Pembelajaran yang efektif, kreatif dan produktif merupakan hasil belajar dari penerapakan model belajar yang baik dalam usaha belajar mengajar yang diyakini dapat meningkatkan bobot proses dan hasil belajar. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru harus kreatif dan menarik untuk mengembalikan fokus dan minat belajar peserta didik agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik dan mudah (Suryadi, 2024; Ramadhani & Izar, 2022). Dalam dunia pembelajaran sangat dibutuhkan metode pembelajaran yang baik sehingga mampu mempertimbangkan berbagai karakteristik peserta didik, seperti kebutuhan belajar, minat, motivasi, bakat, dan kemampuan kognitif. Adapun, metode pembelajaran yang diharuskan untuk guru memfasilitasi penguasaan konten dan keterampilan dari peserta didik. Pengembangan model belajar yang memfasilitasi peserta didik untuk lebih giat dan aktif dalam memahami materi pembelajaran berdasarkan pengalaman (Wahyuni, 2019).

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh para pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik seperti teknologi, buku, bahan ajar, serta sumber belajar menarik lainnya. Penggunaan media pembelajaran harus didasari pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar tercapainya pembelajaran yang efektif dan efisien serta peserta didik mampu memberikan umpan balik yang dapat dijadikan evaluasi pembelajaran. Pada dasarnya media merupakan salah satu susunan sistem pembelajaran. Sebagai susunan dari pembelajaran, media termasuk dari bagian integral dan harus dapat menyesuaikan dengan proses pembelajaran secara kompleks (Riza & Barrulwalidin, 2023; Nurfadhillah et al., 2021; Ningsih & Dongoran, 2022).

Pengaplikasian media dalam pembelajaran yang baik akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik sehingga tercapainya tujuan belajar yang efektif (Afrilia et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran dengan bimbingan kelompok. Menurut Tohirin, 2011 (Astuti & Mering, 2022) menyatakan bahwa bimbingan kelompok memanfaatkan dinamika kelompok guna membahas yang bermanfaat dalam mengembangkan maupun memecahkan masalah dari siswa. Pembelajaran dalam bentuk bimbingan kelompok seringkali menggunakan teknologi seiring berjalannya perkembangan zaman. Menurut Hamid 2018 (Ghazali et al., 2021) menyatakan bahwa pembelajaran dalam bentuk bimbingan kelompok dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Secara berkala, perkembangan zaman semakin pesat dan penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan semakin bervariasi seperti aplikasi pembelajaran digital, simulasi, atau video animasi yang mampu memberikan eksperimen belajar lebih menarik dan kreatif (Aqmarina & Susilo, 2025). Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan sebagai alat bantu ketika proses belajar berlangsung yaitu video animasi. Media yang digunakan harus dapat menyampaikan isi pesan serta menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, karena ketika siswa belajar saat ini banyak memanfaatkan teknologi, maka penggunaan media pembelajaran akan lebih baik menggunakan video animasi untuk menyampaikan materi pembelajaran secara praktis dan fleksibel (Suryadi, 2024).

Pembelajaran dengan media audiovisual akan memberikan suasana belajar yang fleksibel agar proses pembelajaran tidak terasa jenuh. Video animasi mampu menggabungkan unsur visual dan audio yang menarik, sehingga memudahkan siswa memahami konsep-konsep kompleks dan meningkatkan minat belajar mereka (Suryadi, 2024; Manik et al., 2024; Khayati et al., 2022)). Video animasi merupakan alat bantu pembelajaran yang efektif digunakan sebagai gambar bergerak yang dipilih dalam mengembangkan produk karena dapat menyampaikan isi pesan dengan mudah secara visual dan audio, sehingga peserta didik dapat memahami tujuan pesan disampaikan (Astuti & Mering, 2022). Ada banyak sekali media sosial yang digunakan sebagai alat bantu pendidikan seperti, Zoom, Google Meet, Google Classroom, Canva, dan YouTube.

Salah satu aplikasi yang sering digunakan untuk media pembelajaran video animasi yaitu YouTube, karena YouTube dapat menampilkan beragam video yang menarik. Seiring berkembangnya zaman dan teknologi, penggunaan YouTube dalam pembelajaran merupakan media yang sering digunakan oleh guru yang memungkinkan tersampainya informasi secara singkat dan kreatif sehingga siswa dapat memperhatikan materi melalui video animasi YouTube. Salah satu platform paling digemari yang menyediakan berbagai informasi berupa audiovisual yang menarik sehingga menjadi peluang besar digunakan dalam dunia pendidikan (Lestari & Apoko, 2022; Khoirudin et al., 2025).

Penelitian terdahulu membahas mengenai penggunaan video animasi (Widiyasanti & Ayriza, 2018) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan video animasi dapat mempengaruhi dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, maka dari itu seluruh guru sangat disarankan menggunakan media pembelajar yang dapat mendorong pembelajaran menjadi efektif dan fleksibel serta mampu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran video animasi kepada siswa SD. Penggunaan media ini sangat cocok digunakan ketika proses awal pembelajaran SD, dapat dilihat dari hasil data $p = 0,015$ ($p < 0,05$) yang menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar pada siswa yang menggunakan media animasi lebih tinggi dibanding dengan pembelajaran biasa. bahwa pada saat ini banyak siswa yang kurang aktif saat proses belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan lingkungan belajar di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia, yang terdiri dari anak-anak SD dari kelas 1 hingga 6 masih menghadapi beberapa kendala. Salah satu tantangan utama adalah banyak peserta didik yang kurang fokus ketika mengikuti proses pembelajaran. Fokus belajar mereka terganggu karena teman yang mengajak berbicara dan bermain. Selain itu, cara mengajar guru yang monoton dan penggunaan media belajar yang hanya menggunakan buku membuat suasana belajar kurang menarik bagi siswa. Maka dari itu, sangat diperlukan inovasi dan kreatifitas dalam metode pengajaran agar belajar lebih variatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dalam penelitian ini, penulis mengharapkan bahwa penggunaan media belajar video animasi YouTube dapat membangun minat belajar dan mendorong kemauan peserta didik untuk belajar tanpa merasa jenuh.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen (Creswell & Creswell, 2018). Design yang digunakan adalah tipe One Group Pretest-Posttest (Sugiyono, 2009) yang dimana penelitian dilakukan pada bulan Agustus 2025 pada siswa kelas IV SD untuk mengukur minat belajar sebelum dan sesudah memberikan metode pembelajaran dengan video animasi YouTube. Pada penelitian ini melibatkan seluruh peserta didik kelas IV sebagai sampel. Sampel penelitian berjumlah 6 siswa (usia 9-10 tahun, 4 laki-laki, dan 2 perempuan) dengan menggunakan instrumen berupa angket minat belajar yang disebarkan dua kali yaitu sebelum pembelajaran (pre-test) dan sesudah pembelajaran (post-test) dengan memberikan video animasi sesuai dengan mata pelajaran pada hari itu sebagai media pembelajaran. Prosedur penelitian dimulai dari pengisian angket pre-test, kemudian peserta didik mengikuti proses pembelajaran seperti biasa dengan media video animasi YouTube, dan pada ujung kegiatan pembelajaran peserta didik mengisi angket post-test.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket minat belajar (10 butir pernyataan, skala Likert: 1= sangat tidak setuju; 2= tidak setuju; 3= setuju; dan 4= sangat setuju, skor maksimal 40 poin). Bimbingan kelompok dilaksanakan selama 35-35 menit, menonton video animasi berdurasi 5-10 menit mengenai pengenalan diri dalam Bahasa Inggris, kemudian dilakukan sesi diskusi kelompok. Data yang terkumpul dari dua tahap pengukuran tersebut kemudian akan di analisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji paired sample t-test ($\alpha = 0,05$) menggunakan SPSS untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan yang signifikan pada minat belajar siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan video animasi YouTube. Sehingga penelitian ini dapat memberi gambaran efektivitas penggunaan video animasi YouTube dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD secara kuantitatif dan sistematis sesuai design eksperimen yang dipilih.

HASIL

Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia dengan melibatkan siswa kelas 4 SD sebagai peserta. Tujuan utama dari pelaksanaan ini adalah untuk mengimplementasikan bimbingan kelompok berbasis video animasi YouTube guna meningkatkan minat belajar pada anak-anak di Sanggar Bimbingan Kepong serta mengamati dan menganalisis perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media belajar video animasi YouTube. Sampel penelitian terdiri dari 6 anak yang mengikuti sesi bimbingan, dengan pengukuran minat belajar melalui skor pre-test dan post-test (skor maksimal 40 poin). Metode pembelajaran dengan video animasi dipilih sebagai upaya inovatif untuk meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar siswa secara lebih menarik dan interaktif.

Tabel 1. Hasil Skor Pre-Test dan Post-Test

Nama	Pre-Test	Kategori	Post-Test	Kategori	Skor Maksimal
Aiman	26	Baik	29	Baik	40
Faqih	28	Baik	27	Baik	40
Azizi	22	Baik	26	Baik	40
Keiysha	26	Baik	35	Sangai Baik	40
Faiza	28	Baik	32	Sangat Baik	40
Putra	26	Baik	33	Sangat Baik	40
Rata-Rata	26		30,33		

Data pre-test menunjukkan rata-rata skor sebesar 26, sementara post-test mencapai rata-rata 30,33 yang menandakan peningkatan rata-rata sebesar 4,33 poin setelah intervensi. Jika dilihat secara individual, 5 dari 6 anak mengalami peningkatan skor seperti (Aiman: 26 menjadi 29; Azizi: 22 menjadi 26; Keiysha: 26 menjadi 35; Faiza 28 menjadi 32; Putra: 26 menjadi 33), sementara itu 1 anak mengalami penurunan ringan (Faqih: 28 menjadi 27) yang kemungkinan dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti konsentrasi sementara.

Uji Normalitas

Pada uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk yang menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre test	0.333	6	0.036	0.814	6	0.078
Post test	0.180	6	0.200	0.945	6	0.699

Berdasarkan uji normalitas Shapiro Wilk test diketahui bahwa nilai signifikan Asymp. Sig (2-tailed) untuk kelompok Pre-test adalah sebesar 0,078 dan kelompok Post-test adalah sebesar 0,699 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini terdistribusi normal. Data telah memenuhi asumsi normalitas, sehingga analisis parametrik seperti paired t Test dapat diterapkan tanpa transformasi lebih lanjut. Hal ini mendukung validitas hasil penelitian dalam mengukur perubahan minat belajar pasca-intervensi video animasi.

Uji Paired t Test

Selanjutnya, dilakukan uji Paired t Test untuk menguji apakah ada perbedaan rata-rata nilai antara Pre-Test dan Post-Test. Analisis Paired t Test membandingkan rata-rata pre-test dan post-test untuk mendeteksi perbedaan signifikan.

Tabel 3. Hasil Uji Paired t Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test - Post test	-4.333	3.445	1.406	-7.948	-0.718	-3.081	5	0.027

Berdasarkan hasil analisis tabel Paired Samples Test, diketahui nilai signifikan (2-tailed) dari penelitian ini adalah $0,027 < 0,05$ yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan nilai pre-test dan post-test. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi

bimbingan kelompok berbasis video animasi YouTube efektif dalam meningkatkan minat belajar anak-anak di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia.

PEMBAHASAN

Peningkatan minat belajar sebesar 4,33 poin rata-rata selaras dengan teori pembelajaran multimedia Mayer (2014) yang menyatakan bahwa produk visual seperti video animasi dapat meningkatkan retensi dan motivasi belajar dengan mengurangi beban kognitif. Dalam pembahasan bimbingan kelompok, video animasi berfungsi sebagai alat bantu yang inovatif sehingga mampu membuat proses belajar jauh lebih menarik bagi anak-anak, terutama di lingkungan Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia yang dimana anak-anak sering sekali menghadapi rintangan dalam mendorong minat belajar akibat faktor lingkungan.

Hasil penelitian mirip dengan penelitian yang dilakukan oleh Lina Novita (2019) yang dimana penelitian terkait penggunaan video animasi dilakukan guna meningkatkan pencapaian belajar peserta didik, ia menjelaskan bahwa pencapaian belajar dapat meningkat jika adanya dukungan dari media ajar yang digunakan oleh guru, media tersebut harus kreatif dan menyesuaikan dengan materi pembelajaran di kelas sehingga peserta didik dapat fokus ketika belajar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan terhadap hasil belajar pada peserta didik sekolah dasar. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Khoirudin et al., 2025) yang menunjukkan hasil data bahwa melakukan kombinasi bimbingan kelompok dengan media pembelajaran YouTube dapat meningkatkan minat belajar dan mempermudah peserta didik untuk memahami materi pelajaran melalui video yang diberikan.

Teori Dale (1947) mendukung pembelajaran dengan audiovisual untuk fleksibilitas belajar. Video animasi yang digunakan dalam bimbingan kelompok di desain sederhana dan relevan sesuai dengan mata pelajaran pada hari dilaksanakannya penelitian. Pada hari dilaksanakannya penelitian, peneliti memasuki waktu jadwal pelajaran Bahasa Inggris mengenai pengenalan diri. Waktu pelaksanaan bimbingan kelompok di Sanggar Bimbingan Kepong berdurasi 35-45 menit) yang memungkinkan interaksi antar siswa, mengurangi rasa jenuh saat proses belajar, serta membangun rasa percaya diri dalam belajar. Pembelajaran dengan media video animasi sangat direkomendasikan dalam program bimbingan kelompok di Sanggar Bimbingan serupa di Malaysia, terutama untuk anak-anak dengan minat belajar rendah.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi bimbingan kelompok berbasis video animasi YouTube efektif dalam meningkatkan minat belajar anak kelas 4 SD di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia. Dapat dilihat dari hasil data adanya peningkatan skor rata-rata minat belajar sebesar 4,33 poin dengan hasil uji statistik yang signifikan ($p=0,27$). Video animasi memberikan suasana belajar yang menarik dan interaktif sehingga membantu mengatasi masalah kurang fokus dan menurunnya minat belajar pada peserta didik. Dengan durasi bimbingan kelompok selama 35-45 menit, media ini memberi dukungan selama sesi pembelajaran menjadi lebih aktif dan fleksibel.

SARAN

Penelitian selanjutnya dapat melibatkan sampel lebih besar ($n>30$), durasi jangka panjang (3-6 bulan), dan gabungan metode mixed-methods untuk menelusuri faktor emosional. Uji kontrol kelompok tanpa video animasi juga sangat diperlukan untuk penilaian efek intervensi. Dengan demikian, implementasi bimbingan ini berpotensi menjadi model standar untuk meningkatkan minat belajar anak di bidang bimbingan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia, khususnya anak-anak kelas 4 SD yang telah berpartisipasi dengan antusias tinggi dalam menjalankan penelitian ini. Selain itu, penulis sangat berterima kasih kepada para guru dan pengelola sanggar yang memberikan izin, dukungan, dan fasilitas selama proses pengumpulan data sehingga penelitian berjalan dengan lancar dan sukses. Bantuan dan kerjasama dari semua pihak sangat berharga bagi penulis. Semoga hasil penelitian ini dapat

memberikan berkah bagi pengembangan layanan bimbingan dan konseling di lingkungan sekolah maupun sanggar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, L., Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559>
- Aisyah, N., & Jannah, L. Z. M. (2023). Penerapan video pembelajaran animasi dalam meningkatkan minat belajar SKI. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 3(4), 202–212.
- Aqmarina, D. N., & Susilo, M. J. (2025). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Ta'lif: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 1(1), 39–53. <http://purpendijournal.com/index.php/talif/article/view/10>.
- Astuti, I., & Mering, A. (2022). Pengembangan Video Animasi Layanan Bimbingan Kelompok Tentang Etika Bergaul pada SMP. *Jurnal Education and Development*, 10(1), 172–178. <https://doi.org/10.37081/ed.v10i1.3361>
- Barouza, I., Sheptiani, R., Mardisudin, R. F., & Suhartini, A. (2024). Layanan Dasar Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(2), 160–168. <https://www.riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1783>
- Cholifah, T. N., & Saputro, G. I. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDAM (VIDEO ANIMASI) PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 3 SD. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 2(2), 120–130. <https://doi.org/10.33379/primed.v2i2.1613>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. Sage publications. <https://doi.org/10.3316/qjrj0602205>
- Ghazali, A., Swatinah, T., & Budiono, A. N. (2021). Efektifitas Bimbingan Kelompok Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 4(2), 60–67. <https://doi.org/10.36835/jcbkp.v4i2.1073>
- Kartika, A. D., & Marnoko, M. (2022). Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Akuntansi UMSU. *Jurnal SOMASI (Sosial Humaniora Komunikasi)*, 3(1), 122–129. <https://doi.org/10.53695/js.v3i1.713>
- Khayati, N., Lathifah, M., & Sutijono, S. (2022). IMPLEMENTASI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN VIDEO ANIMASI DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB BELAJAR SISWA SAAT PANDEMI DI SMA WACHID HASYIM 5 SURABAYA. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 8(2), 107–116. <https://doi.org/10.22373/je.v8i2.12524>
- Khoirudin, A. L., Utami, W. M., & Suprihyatin, N. (2025). PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MEDIA YOUTUBE TERHADAP GAYA BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 3 SENTOLO YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2024/2025: PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MEDIA YOUTUBE TERHADAP GAYA BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 3 SENTOLO YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2024/2025. *AKADEMIKA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 24(1). <https://journal.ipw.ac.id/index.php/akademika/article/view/176>
- Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Audiovisual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Ipa. *Katera: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 5–12. <https://doi.org/10.69688/jpip.v2i1.55>
- 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, D. I., Nisa, S., & Suriani, A. (2025). Peran Pendidikan Karakter Dalam Menumbuhkan Sikap Positif Siswa Sekolah Dasar. *HUMANITIS: Jurnal Homaniora, Sosial Dan Bisnis*, 3(3), 669–676. <http://humanisa.my.id/index.php/hms/article/view/370>
- Manik, A., Sari, D. M., Lumbangaol, L., Manurung, R. G., Gajahmanik, S. E., Siagian, L., & Rachman, F. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi di SMP Negeri 27 Medan. *Pancasila and Civics Education Journal (PCEJ)*, 3(2), 1–6. <https://doi.org/10.30596/pcej.v3i2.16842>
- Mayer, R. E. (2014). Incorporating motivation into multimedia learning. *Learning and Instruction*, 29, 171–173. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2013.04.003>

- Miller, N., & Dale, E. (1947). Audio-Visual Methods. *The English Journal*, 36(6), 330. <https://doi.org/10.2307/806494>
- Ningsih, R. S., & Dongoran, F. R. (2022). Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Dan Motivasi Belajar Terhadap Kepuasan Belajar Mahasiswa. *LIABILITIES (JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI)*, 5(2), 40-49. <https://doi.org/10.30596/liabilities.v5i2.11824>
- Novita, Lina & Sutisna, Entis & Rabbani, Khansa. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Manusia Dan Lingkungan. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*. <https://doi.org/10.26858/jkp.v4i3.14669>
- Nugraha, D., & Husni, F. A. N. (2025). Implementasi Teori Belajar Bermakna David Ausubel Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bildung: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://journal.bihacendekia.com/bjip>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Puspawan, Y. E., & Soesilo, T. D. (2019). Peningkatan minat belajar siswa kelas ix melalui layanan bimbingan kelompok di smp kristen 1 salatiga. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 83–88. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17455>
- Ramadhani, Sri, and Sri L. Izar. "Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Bahasa Inggris Dasar dengan Model Kooperatif Learning Prodi PGSD FKIP UMSU." *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 1, 14 Feb. 2022, pp. 1430-1434, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1884>.
- Riza, S., & Barrulwalidin, B. (2023). Ruang Lingkup Metode Pembelajaran. *ISLAMIC PEDAGOGY: Journal of Islamic Education*, 1(2), 120–131. <https://doi.org/10.52029/ipjie.v1i2.157>
- Sugiyono, D. (2009). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D.
- Suryadi, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Attractive: Innovative Education Journal*, 6(1), 178–187. <https://doi.org/10.51278/aj.v6i1.910>
- Susanto, B. H., & Hidayat, M. I. (2022). Peran guru dalam meningkatkan minat belajar anak hiperaktif kelas V SD muhammadiyah ambarketawang 2, gamping, sleman. *El Midad: Jurnal Jurusan PGMI*, 14(1), 40–51. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v14i1.5169>
- Wahyuni, S. (2019). Pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap kemampuan pemahaman konsep mahasiswa mata kuliah kapita selekta matematika pendidikan dasar fkip umsu. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 5(1). <https://doi.org/10.30596/edutech.v5i1.2982>
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>