

**PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI CERITA RAKYAT DIGITAL TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SDN 101764
BANDAR KLIPPA**

Josep Nainggolan¹, Zainuddin Muchtar², Eva Betty Simanjuntak³, Masta Marselina
Sembiring⁴, Irsan Rangkuti⁵

PGSD FIP Universitas Negeri Medan

Alamat e-mail : ¹ josepnainggolan06@gmail.com

ABSTRACT

Currently, students' reading comprehension skills are still relatively low. This study aims to determine the effect of digital folklore animated video media on the reading comprehension skills of class IV students at SD Negeri 101764 Bandar Klippa. This type of research was quantitative research. The research method used was a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design using a pretest and posttest. The population used consisted of class IV students at SD Negeri 101764 Bandar Klippa, totaling 69 students. The sample was selected using purposive sampling technique, consisting of 24 students in class IV-A and 25 students in class IV-C. Data collection techniques used were tests, observation, and documentation. The research instrument in the form of a multiple-choice test was tested for validity and reliability prior to use. The data were analyzed using the normality test (Shapiro-Wilk), homogeneity test (Levene), hypothesis testing (independent sample t-test), and N-gain test. The posttest average score of the experimental class was higher (78.29) compared to the control class average (67.99). Based on the data obtained from the hypothesis test, the $t_{count} > t_{table}$ value was $2.418 > 2.011$, thus H_0 was rejected and H_a was accepted. Then also the n-gain value in the control class was obtained at 27.22% with a low category with an interpretation of less effective, while in the experimental class the n-gain value was obtained at 56.02% in the medium category with an interpretation of quite effective. It can be concluded that there is a significant influence of the use of digital folklore animation video media on the reading comprehension ability of fourth grade students of SDN 101764 Bandar Klippa.

Keywords: Digital Folktale Animation Video Media, Reading Comprehension Skills, Lake Lau Kavar.

ABSTRAK

Saat ini, kemampuan membaca pemahaman siswa masih tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi cerita rakyat digital terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 101764 Bandar Klippa. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Metode Penelitian yang digunakan yaitu quasi eksperimen dengan design nonequivalent control group menggunakan pretest dan posttest. Populasi yang

digunakan adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 101764 Bandar Klippa yang berjumlah 69 siswa. Sampel yang digunakan adalah teknik purposive sampling yaitu IV-A sebanyak 24 siswa sebagai kelas eksperimen dan IV-C sebanyak 25 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa tes pilihan berganda telah dilakukan uji coba. Data dianalisis menggunakan uji normalitas (shapiro wilk), homogenitas (levene), uji hipotesis (independent sample t-test), dan uji n-gain. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi (78,29) dibandingkan rata-rata kelas kontrol (67,99). Berdasarkan data yang diperoleh dari uji hipotesis untuk nilai $t_{\text{(hitung)}} > t_{\text{(tabel)}}$ yaitu $2,418 > 2,011$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kemudian juga nilai n-gain pada kelas kontrol diperoleh sebesar 27,22% dengan kategori rendah dengan tafsiran kurang efektif, sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai n-gain sebesar 56,02% pada kategori sedang dengan tafsiran cukup efektif. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video animasi cerita rakyat digital terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 101764 Bandar Klippa.

Kata Kunci: Media Video Animasi Cerita Rakyat Digital, Kemampuan Membaca Pemahaman, Danau Lau Kavar.

A. Pendahuluan

Pendidikan memainkan peran penting dalam kemajuan suatu negara. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 Pasal 1 menekankan bahwa pendidikan adalah inisiatif yang disengaja dan bijaksana yang bertujuan untuk menumbuhkan lingkungan dan pengalaman belajar di mana siswa dapat secara bermakna mengembangkan kemampuan mereka untuk memiliki nilai-nilai inti spiritual dan keagamaan, disiplin diri, karakter, kecerdasan, nilai-nilai etika, dan

keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, negara, dan pemerintah. Di zaman digital yang semakin berkembang, bahasa menjadi sangat penting bagi perubahan sosial dan budaya (Fajri dkk., 2024, h. 104). Keterampilan bahasa Indonesia meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Arifin dkk., 2025, h. 21). Salah satu keterampilan yang membutuhkan fokus khusus adalah membaca.

Membaca ialah kegiatan mengucapkan kata atau kalimat untuk memperoleh makna dari bahan bacaan cetak. Membaca juga memahami, mengkomunikasikan,

dan menafsirkan makna simbol tertulis termasuk penglihatan, gerakan mata, dialog internal, dan memori, semuanya merupakan komponen membaca sebagai aktivitas kognitif (Harianto, 2020, h. 2). Membaca pemahaman ialah ketika siswa menganalisis, menafsirkan, dan mengemukakan pendapat terhadap teks yang dibaca, sehingga dapat merespons berbagai bidang pengetahuan dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan bacaan. Kemampuan membaca yang baik akan berpengaruh besar pada keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Sebaliknya, ketika kemampuan membaca rendah, hal tersebut akan menjadi faktor penghambat dalam keberhasilan pendidikan di sekolah.

Hal ini juga didukung oleh Duta Baca Indonesia periode 2016-2020, Najwa Shihab yang menyatakan bahwa tugasnya adalah mengajak masyarakat untuk jatuh cinta pada kegiatan membaca. Harapannya, generasi muda sebagai penerus bangsa menjadi sasaran utama dalam membangun budaya gemar membaca. Najwa menegaskan bahwa generasi yang menikmati

membaca akan menghasilkan generasi yang berhati baik, tidak mudah marah, dan tidak mengumpat (Antara News, 2019).

Data hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 menunjukkan bahwa Indonesia mencatatkan skor rata-rata 359 untuk kemampuan membaca, terpaut 117 poin dari skor rata-rata global yang berada di angka 476 (Databoks, 2023). Kondisi serupa juga telah ditunjukkan oleh hasil kajian *Progress in International Reading Literacy Study* (PIRLS) tahun 2011, yang menempatkan literasi siswa Indonesia di tingkat dasar pada peringkat 41 dari 45 negara (Pujiono dan Sari, 2017, h. 106). Rendahnya kemampuan literasi ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa memiliki kesulitan dalam memahami teks bacaan, yang apabila tidak diatasi sejak dini dapat berdampak pada kegagalan di jenjang pendidikan selanjutnya.

Hal ini sejalan dengan fakta yang ditemukan peneliti saat melakukan wawancara awal saat pra penelitian di SDN 101764 Bandar Klippa pada salah seorang guru yang menyatakan bahwa masih terdapat siswa memiliki kemampuan

membaca di bawah rata-rata. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa khususnya kelas IVA dan IVC disekolah tempat peneliti melakukan pra penelitian memperoleh nilai ulangan harian dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 1 Nilai Ulangan Harian Bahasa Indonesia Kelas IV A

N o.	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Ketera ngan	persen tase
1.	0 – 69	16	Belum tuntas	66,67 %
2.	70 – 100	8	tuntas	33,33 %

Sumber: Wali Kelas IVA

Tabel 2 Nilai Ulangan Harian Bahasa Indonesia Kelas IV C

N o.	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Ketera ngan	persen tase
1.	0 – 69	14	Belum tuntas	53,85 %
2.	70 – 100	12	tuntas	46,15 %

Sumber: Wali Kelas IVC

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah secara signifikan mengubah banyak aspek kehidupan di era globalisasi dan abad ke-21 ini, termasuk di bidang pendidikan. Hal tersebut dibuktikan oleh Presiden Prabowo Subianto secara resmi meluncurkan Program Digitalisasi Pembelajaran untuk Indonesia Cerdas yang merupakan

janji pada instruksi presiden No. 7 Tahun 2025 tentang percepatan pertumbuhan dan revitalisasi sekolah serta digitalisasi pembelajaran, dan juga Hari Guru Nasional 2024 (Presiden RI, 2025).

Penggunaan di era digital, materi pendidikan yang tepat dan menarik dapat membantu siswa, khususnya siswa sekolah dasar, mengembangkan kemampuan pemahaman bacaan mereka. Siswa yang berhasil mengatasi kesulitan membaca pemahaman melalui media pembelajaran yang menarik cenderung akan mengalami peningkatan kepercayaan diri, motivasi belajar yang lebih tinggi, dan kemampuan untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih baik. Salah satu media yang bisa digunakan adalah video animasi digital dengan konten cerita rakyat. Video animasi cerita rakyat digital merupakan media yang menggabungkan unsur visual, audio, dan cerita yang menarik sehingga dapat membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah sekaligus menguatkan dan melestarikan nilai budaya yang semakin memudar.

Hal tersebut sangat didukung kuat oleh teori Mayer pada multimedia membahas bagaimana proses kognitif manusia dipengaruhi melalui penggunaan dua saluran, yaitu visual dan audio. Kedua saluran ini melibatkan indera penglihatan dan pendengaran yang bekerja secara optimal ketika informasi disajikan dengan komposisi yang seimbang. Mayer menyatakan bahwa kemampuan seseorang untuk menerima informasi secara efektif dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan multimedia dan memaksimalkan dua saluran ganda: pendengaran dan visual. Karena setiap saluran memiliki kapasitasnya sendiri untuk menerima informasi, menerima informasi dari dua saluran mengurangi beban pada satu saluran hingga setengahnya. Siswa mungkin merasa lebih mudah untuk mendapatkan lebih banyak informasi jika kedua saluran tersebut dipisahkan (Budiharto dkk., 2024, h. 353). Sweller (2019) mengungkapkan bahwa pemanfaatan unsur visual dalam kegiatan pembelajaran terbukti dapat meringankan beban kognitif yang dirasakan peserta didik pada saat membaca, sehingga perhatian peserta didik dapat lebih terpusat

dalam memahami isi teks yang sedang dipelajari (Widyastuti dkk., 2024, h. 29).

Pada buku *Membaca Cerdas: Revolusi Video animasi Untuk Anak*, menjelaskan bahwa peserta didik lebih mudah memahami informasi yang kompleks apabila informasi tersebut disajikan dalam bagian-bagian yang lebih sederhana melalui media animasi. Video animasi menawarkan model yang jelas dalam mengajarkan fonetik, sintaksis, serta pengucapan kepada peserta didik yang sedang belajar membaca. Melalui tayangan video animasi, peserta didik dapat menyimak dan melihat kata-kata secara bersamaan ketika teks ditampilkan selaras dengan suara dan narasi yang terstruktur. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk menghubungkan unsur suara, visual, dan tulisan secara lebih terintegrasi. Sebagai hasilnya, anak-anak lebih mampu menghubungkan fonem dengan grafem, yang merupakan kemampuan penting untuk pengembangan kemampuan membaca dasar (Widyastuti dkk., 2024, h. 29).

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengatasi kesulitan membaca

pemahaman yang jika tidak ditangani secara dini akan menetap dan terbawa hingga jenjang pendidikan selanjutnya. Fenomena ini menciptakan hambatan dalam prestasi akademik siswa, di mana ketidakmampuan memahami teks akan menghambat penguasaan seluruh mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman bacaan sebagai dasarnya. Kondisi tersebut berpotensi menyebabkan penurunan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran. Mengingat video animasi cerita rakyat digital belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran di SDN 101764 Bandar Klippa, padahal media ini memiliki potensi untuk menjembatani kesenjangan antara kemampuan membaca teknis dengan kemampuan membaca pemahaman melalui visualisasi yang menarik dan sesuai konteks.

Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi cerita rakyat digital terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 101764 Bandar Klippa. Sehingga diharapkan dapat memberikan manfaat berupa teori untuk memperkaya kajian literasi

membaca pemahaman khususnya mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital, serta bermanfaat secara praktis yakni bagi guru untuk memberikan gambaran mengenai pemanfaatan media video animasi cerita rakyat digital, bagi siswa untuk dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan dalam kegiatan membaca melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, ataupun bagi sekolah yang sebagai bahan evaluasi dan pengembangan kebijakan pembelajaran literasi yang lebih inovatif dan berkelanjutan.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan *quasi experiment* atau eksperimen semu, dengan pendekatan kuantitatif yakni pendekatan ini tidak menuntut peneliti untuk mengontrol seluruh variabel maupun situasi yang berlangsung selama proses penelitian, termasuk keadaan serta kegiatan yang dilakukan peserta didik di lingkungan sekolah. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah "*non equivalent pretest-posttest control group design*" yaitu penelitian yang dilaksanakan dengan menggunakan

satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol yang di ambil secara tidak acak (Sugiyono, 2019, h. 120).

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa di kelas IV yang ada di SDN 101764 Bandar Klippa dengan jumlah 69 siswa (IV A berjumlah 24 siswa, IV B berjumlah 19, dan IV C berjumlah 26). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling* untuk memilih kelas IV-A dan IV-C secara utuh, yang mana dilakukan pemilihan berdasarkan pertimbangan atas jumlah siswa yang hampir relatif sama/jumlah kelompok yang setara dibandingkan IV-B.

Sebelum dilakukan penelitian diberikan uji coba instrumen kepada siswa yang satu tingkat lebih tinggi di sekolah tersebut yakni di kelas V SD dengan jumlah siswa yang mengikuti kegiatan uji coba instrumen sebanyak 25 orang pada 30 butir soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan. Soal yang valid akan dijadikan sebagai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol didasarkan pada nilai *pretest* yang

lebih rendah diantara kedua kelas pada sampel.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil uji coba diperoleh 6 soal tidak valid dan 24 soal dinyatakan valid. Soal yang valid dianalisis lebih lanjut untuk pengujian butir soal lainnya. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus *Kuder Richardson 20*, diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,9264. Nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat tinggi yang menunjukkan bahwa instrumen tes memiliki tingkat konsistensi yang sangat baik. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan *Microsoft Excell* diperoleh nilai tingkat kesukaran setiap butir soal yang kemudian dikelompokkan kedalam kategori mudah, sedang, dan sukar sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Dari 24 butir soal yang dianalisis terdapat 3 soal kategori mudah, 19 soal kategori sedang, dan 2 soal kategori sukar. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar soal berada pada kategori sedang. Dominasi soal kategori sedang menunjukkan bahwa tingkat kesulitan tes sudah cukup seimbang dan mampu

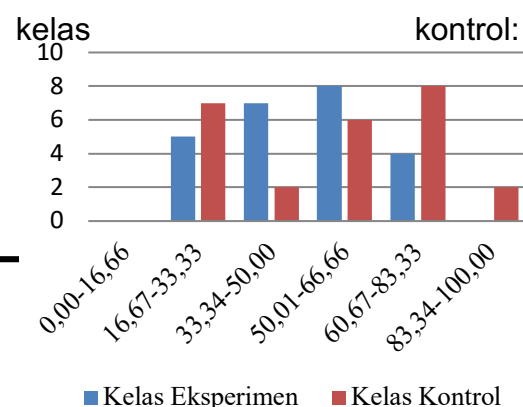
menggambarkan kemampuan siswa dengan baik. Hasil pengujian daya beda diperoleh dari 24 butir soal menunjukkan bahwa terdapat 16 butir soal yang memiliki daya pembeda sangat baik, 6 butir soal yang memiliki daya pembeda pada kategori baik, 1 butir soal berada pada kategori cukup dan 1 butir soal lainnya termasuk dalam kategori jelek atau kurang baik.

Berdasarkan nilai *pretest*, penelitian yang melibatkan dua kelas tersebut ditetapkan bahwa kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVC sebagai kelas kontrol karena mempunyai nilai kemampuan yang lebih tinggi. Saat penelitian berlangsung terdapat 1 siswa pada kelas kontrol yang selama pemberian *pretest* dan *treatment* tidak hadir di kelas. Siswa tersebut hanya mengikuti *posttest* saja tanpa mengikuti pembelajaran atau tanpa adanya perlakuan. Oleh karena itu, 1 siswa di kelas kontrol tidak menjadi bagian dalam analisis data. Sehingga jumlah siswa yang dianalisis pada kelas kontrol sebanyak 25. Berikut gambar tabel perbandingan rata-rata *pretest* pada kedua kelas:

Gambar 1 Perbandingan Skor *Pretest* Kedua Kelas (Eksperimen dan Kontrol)

Kelas Kontrol				Kelas Eksperimen			
Nilai	Frekuensi	Rata-rata	Standar Deviasi	Nilai	Frekuensi	Rata-rata	Standar Deviasi
0,00-16,66	0	56,49	23,07	0,00-16,66	0	54,33	17,82
16,67-33,33	7			16,67-33,33	5		
33,34-50,00	2			33,34-50,00	7		
50,01-66,66	6			50,01-66,66	8		
66,67-83,33	8			66,67-83,33	4		
83,34-100,00	2			83,34-100,00	0		
$\Sigma = 25$				$\Sigma = 24$			

Berdasarkan gambar tabel tersebut, rata-rata nilai *pretest* siswa pada kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan dengan media konvensional adalah sebesar 56,496 dengan standar deviasi 23,076. Sementara itu pada kelas eksperimen, rata-rata nilai *pretest* siswa sebelum diterapkan menggunakan media pembelajaran video animasi cerita rakyat digital adalah sebesar 54,336 dengan standar deviasi 17,825. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dilaporkan bahwa siswa di kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang relatif rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai *pretest* yang diperoleh siswa sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Grafik berikut menunjukkan perbandingan skor *pretest* antara kelas eksperimen dan



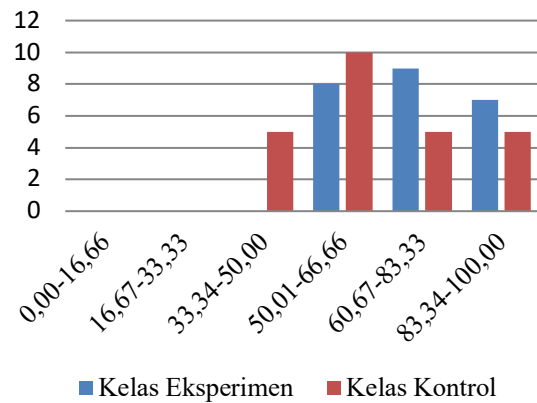
Grafik 1 Perbandingan Skor *Pretest* Kedua Kelas (Eksperimen dan Kontrol)

Posttest adalah bentuk evaluasi yang diberikan kepada siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan sesuai dengan perlakuan masing-masing. Pada penelitian ini, kedua kelas memperoleh perlakuan yang berbeda, di mana kelas kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional (teks cetak cerita rakyat), sedangkan kelas eksperimen menerapkan media digital video animasi cerita rakyat. Setelah perlakuan diberikan, diperoleh rata-rata nilai posttest siswa pada kelas kontrol sebesar 67,996 dengan standar deviasi 16,697. Sementara itu, pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media video animasi cerita rakyat digital, diperoleh rata-rata nilai posttest sebesar 78,294 dengan standar deviasi 12,768. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Berikut gambar tabel perbandingan rata-rata *posttest* pada kedua kelas dan grafiknya:

Kelas Kontrol				Kelas Eksperimen			
Nilai	Frekuensi	Rata-rata	Standar Deviasi	Nilai	Frekuensi	Rata-rata	Standar Deviasi
0,00-16,66	0	67,99	16,69	0,00-16,66	0	78,29	12,76
16,67-33,33	0			16,67-33,33	0		
33,34-50,00	5			33,34-50,00	0		
50,01-66,66	10			50,01-66,66	8		
66,67-83,33	5			66,67-83,33	9		
83,34-100,00	5			83,34-100,00	7		
$\Sigma = 25$				$\Sigma = 24$			

Gambar 2 Perbandingan Skor *Posttest* Kedua Kelas (Eksperimen dan Kontrol)



Grafik 2 Perbandingan Skor *Posttest* Kedua Kelas (Eksperimen dan Kontrol)

Pengujian lebih lanjut pada hasil analisis yang diperoleh dari *output Test of Normality*, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada uji *Shapiro-Wilk* untuk masing-masing kelompok yakni pada pretest kelas eksperimen sebesar 0,080, posttest kelas eksperimen sebesar 0,067, pretest kelas kontrol sebesar 0,071, dan posttest kelas kontrol sebesar 0,062. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05.

Tabel 3 Nilai Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan kontrol

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Output pengolahan data melalui program SPSS pada tabel *Test of Homogeneity of Variances* menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji *Levene* pada data posttest sebesar 0,076 jika ditinjau

<i>Tests of Normality</i>				
Kelas		Shapiro-Wilk Stat	df	Sig.
Kemampuan Membaca Pemahaman	Pretest Kelas Kontrol	,926	25	,071
	Posttest Kelas Kontrol	,924	25	,062
	Pretest Kelas Eksperimen	,926	24	,080
	Posttest Kelas Eksperimen	,923	24	,067

dari *mean*. Nilai signifikansi berdasarkan median tercatat sebesar 0,187, baik dengan penyesuaian derajat kebebasan maupun tanpa penyesuaian. Sementara itu, pada pendekatan *trimmed mean* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,076.

Tabel 4 Nilai Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan kontrol

Pengujian selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Analisis dilakukan menggunakan uji Independent Samples t-test dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Pada tahap awal, dilakukan uji kesamaan

varians menggunakan uji *Levene*.

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	3,289	1	47	,076
Based on Median	1,796	1	47	,187
Based on Median and with adjusted df	1,796	1	45,752	,187
Based on trimmed mean	3,293	1	47	,076

Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,459. Nilai ini berada diatas 0,05 yang menunjukkan bahwa varians kedua kelompok memiliki tingkat keragaman yang sama. Oleh karena itu, interpretasi uji t mengacu pada baris *Equal Variances Assumed*.

Pada hasil uji t, diperoleh nilai t hitung sebesar -2,418 dengan derajat kebebasan (df) 47. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,020. Nilai ini lebih kecil dari 0,05. Nilai mean difference sebesar -10,29818 menunjukkan adanya selisih rata-rata kemampuan membaca pemahaman antara kedua kelompok. Nilai ini mengindikasikan bahwa rata-rata kemampuan membaca pemahaman siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selisih ini juga didukung oleh nilai interval kepercayaan 95% yang berada pada rentang -18,86691

hingga -1,72946. Rentang tersebut seluruhnya berada pada nilai positif yang menunjukkan bahwa perbedaan yang terjadi bersifat konsisten.

Tabel 5 Nilai Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan kontrol

Independent Samples Test									
		Sig.		Std. Error		95% Confidence Interval of the Difference			
F		t		df		nce		wer	
Eq		-		,		,		,	
ual		2,		47		,0		18,	
vari		8		1		2		593	
anc		9		8		0		6	
es									
ass									
um									
ed									
Eq		-		,		,		,	
ual		2,		44		,0		18,	
vari		8		,7		1		361	
anc		3		98		9		6	
es		1							
not									
ass									
um									
ed									

Pengujian yang terakhir digunakan adalah uji N-Gain. Uji N-Gain digunakan oleh peneliti untuk menggambarkan kategori data perolehan skor tertinggi. Nilai

diperoleh dari *pretest* dan *posttest* kelas IV-A dan IV-C. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain Score memperlihatkan bahwa nilai rata-rata(mean) N-Gain Score untuk kelas eksperimen adalah 56,0258% atau 56,03% termasuk dalam kategori sedang dengan tafsiran efektivitas cukup efektif, dengan nilai n-gain score minimal 35,29% dan maksimal 87,49%. Ditegaskan lebih lanjut, berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain Score untuk kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) N-Gain Score adalah sebesar 27,2214% atau 27,22% termasuk dalam kategori rendah dan tingkat tafsiran efektivitas yaitu kurang efektif dengan nilai n-gain score minimal 0% dan maksimal 50%.

E. Kesimpulan

1. Terdapat pengaruh dari perlakuan atas media video animasi cerita rakyat digital terhadap kemampuan membaca pemahaman. Tabulasi skor siswa yang meningkat pesat pada *posttest*, menunjukkan hal ini. Pada awalnya saat melakukan uji *pretest* terdapat 20 siswa yang belum mencapai KKTP (70), setelah diberikan perlakuan hanya

terdapat 8 siswa yang tidak tuntas KKTP.

2. Sebaliknya, pada kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan berupa media video animasi cerita rakyat digital hanya memiliki sedikit peningkatan nilai. Meskipun begitu, perubahan siswa atas ketuntasan KKTP tidak berubah sama sekali yang pada saat *pretest* 15 siswa tidak tuntas KKTP, saat diberikan *posttest* juga masih terdapat 15 siswa yang tidak tuntas KKTP. Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.
3. Hasil perhitungan berdasarkan data akhir (*posttest*) menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi 5% diperoleh untuk nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} yaitu $2,418 > 2,011$. Nilai *n-gain* juga diperoleh pada kelas eksperimen sebesar 56,02% di kategori sedang, hal tersebut lebih unggul jika dibandingkan kelas kontrol sebesar 27,22% di kategori rendah. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan statistik, maka H_0 ditolak dan

H_a diterima tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media video animasi cerita rakyat digital terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa pada cerita rakyat danau lau kawat materi teks narasi di kelas IV SDN 101764 Bandar Klippa T.A 2025/2026.

DAFTAR PUSTAKA

- Antara News. (2019, November 15). *Najwa Shihab motivasi warga NTB gemar membaca*. Diakses tanggal 13 Januari 2026, dari: <https://www.antaraneews.com/berita/1165735/najwa-shihab-motivasi-warga-ntb-gemar-membaca>
- Arifin, F. R., Arpianti, N. J., Nugraha, R. H., Rizkyanfi, M. W., Surya, M. C., & Tambunan, K. R., (2025). Analisis keterampilan bahasa Indonesia melalui aktivitas pendidikan jasmani. *Jurnal ilmiah spirit*, 25(1), 20-26.
- Budiharto, T., Marmoah, S., & Rahayu, P. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 353-361.
- Databoks. (2023, Desember 8). PISA 2022: Kemampuan membaca pelajar Indonesia tergolong rendah di ASEAN. Diakses tanggal 18 Januari 2026, dari <https://databoks.katadata.co.id/>

[demografi/statistik/871e4e286982d42/pisa-2022-kemampuan-membaca-pelajar-indonesia-tergolong-rendah-di-asean](#)

- Fajri, F., Messy, M., Oktaviany, K., Pratama, A. R., & Rawati, M. (2024). Dinamika organisasi mahasiswa: pengembangan, komitmen, dan transformasi di zaman modern. *Jurnal Manajemen & Budaya*, 4(2), 28-38.
- Harianto, E. (2020). Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa. *Didaktika: jurnal kependidikan*, 9(1), 1-8.
- Presiden RI. (2025, November 17). *Presiden Prabowo resmi meluncurkan program digitalisasi pembelajaran untuk Indonesia cerdas di 38 provinsi*. Sekretariat Presiden Republik Indonesia. Diakses dari <https://www.presidentri.go.id/siaran-pers/presiden-prabowo-resmi-luncurkan-program-digitalisasi-pembelajaran-untuk-indonesia-cerdas-di-38-provinsi/>
- Pujiono, S., & Sari, E. S. (2017). Budaya literasi di kalangan mahasiswa FBS UNY. *Litera*, 16(1), 105–113
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, RnD*. Bandung: Cv Alfabeta.
- Widyastuti, A., Solihati, N., & Zulaiha, S. (2024). *Membaca cerdas: Revolusi video animasi untuk anak*. Yayasan Kita Menulis