

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL
BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III
SDN 296/VI RANTAU PANJANG**

Rismawati¹, Reni Guswita², Nurlev Avana³

¹PGSD Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

1rismaawati651@gmail.com 2guswitareni@gmail.com 3avananurlev10@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of students in the Indonesian language subject of grade III of SDN 296/VI Rantau Panjang. This study aims to determine the effect of animated video media with students who are not taught using animated video media. The sample of this study was students of grade III A and III B with a total of 40 students. Consisting of 20 students in each class. The data analysis technique used was to conduct a nonparametric statistical analysis of the Wilcoxon Signed-Rank Test. The results of the hypothesis test showed that $0.000 < 0.05$ was obtained, so H_0 was rejected and H_a was accepted. Based on these results, it can be concluded that animated video media can influence the learning outcomes of Indonesian language of grade III students.

Keywords: Media, Animated Video, results, Indonesian

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya nilai hasil belajar siswa yang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN 296/VI Rantau Panjang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi dengan siswa yang tidak diajarkan menggunakan media video animasi. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas III A dan III B dengan jumlah 40 orang siswa. Terdiri dari 20 peserta didik di masing-masing kelas. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan melakukan analisis *statistic nonparametric uji Wilcoxon Signed-Rank Test*. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa diperoleh $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media video animasi dapat berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III.

Kata kunci : Media, Video animasi, Hasil, Bahasa indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan sistematis dalam rangka meningkatkan taraf hidup menjadi lebih baik. Pendidikan memiliki kedudukan penting dalam hidup manusia,

melalui pendidikan kepribadian manusia dapat terbentuk. Pendidikan adalah proses sosial yang melibatkan interaksi antara individu dan lingkungan mereka. Dewey J (2022) menekankan bahwa pendidikan harus

mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dalam pandangan John Dewey (Mubarok, 2024).

Pendidikan merupakan proses yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi diri yang mereka miliki. Selain itu proses pendidikan bertujuan untuk mencetak lulusan yang berkompoten sehingga mampu bersaing di era global. Kelas III SD merupakan tahapan kritis di mana siswa mulai belajar konsep-konsep dasar dalam berbagai mata pelajaran.

Terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia dimana biasanya siswa hanya belajar konsep-konsep dasar dalam Bahasa Indonesia, seperti membaca, menulis, dan berbicara. Namun, seringkali siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan secara konvensional dan hanya mendengarkan guru menjelaskan materi. Penggunaan video animasi dapat membantu menyederhanakan konsep yang

kompleks dan membuatnya lebih mudah dipahami oleh siswa. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Sunami & Aslam (2021), Febriani et al (2022), Fisabilillah & Sakti (2021) serta Susanti dan Damayanti (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa. Anak-anak pada usia sekolah dasar memang cenderung lebih tertarik dengan gambar, warna, dan gerakan (Aryati, 2015).

Di era reformasi ini, ilmu pengetahuan dan teknologi perlu adanya perbaikan kegiatan belajar dan mengajar yang harus di upayakan secara maksimal agar mutu pendidikan meningkat. Pendidikan memerlukan pula sumber belajar agar menunjang proses pembelajaran. Di era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin meningkat. Salah satu inovasi yang menarik perhatian adalah penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran. Tidak tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik disebabkan karena siswa tidak mempunyai sumber

pembelajaran yang memadai dalam upaya membantu proses belajar mereka. Selain itu, banyak siswa merasa sulit untuk memahami pengetahuan karena mereka bosan saat proses pembelajaran (Putra, 2020). Oleh karena itu, untuk memastikan siswa tetap memahami materi, guru harus menerapkan inovasi di kelas (Adiati dkk., 2023).

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Bahari dkk (2018) Untuk mencapai tujuan pembelajaran, pendidik harus dapat menggunakan teknologi secara efektif karena pemilihan dan penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk pembelajaran (Mubarok, 2024).

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Jika

suatu media dapat menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran, maka dapat disebut dengan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat tentu hal ini akan memudahkan proses pembelajaran. Media pembelajaran juga memiliki keunggulan ketika digunakan, di antaranya pembelajaran menjadi lebih menarik daya tarik siswa serta dengan demikian meningkatkan dorongan bagi siswa untuk belajar, siswa bisa lebih lama mengingat pembelajaran dan hal ini dapat mempermudah guru selama proses pembelajaran (Isran, 2018).

Video adalah gambaran suatu objek yang bergerak dan merupakan teknologi yang merekam dan memproses gambar yang berwarna maupun tidak berwarna di sertai dengan suara. Video dapat memberikan pengalaman audiovisual dimana penonton dapat melihat dan mendengar secara langsung, biasanya video digunakan sebagai media hiburan, pembelajaran dan informasi.

Video animasi adalah sebuah alat yang membantu proses belajar yang bisa digunakan guru

untuk memberikan bantuan pada siswa untuk belajar. Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Media animasi dapat digunakan untuk memaparkan atau menggambarkan sesuatu yang sulit untuk dijelaskan secara verbal, hal ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan siswa.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses pembelajaran, yang mencakup penyerapan informasi, pemahaman dan pengetahuan siswa. Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Gronlund, N. E. (2022) mendefinisikan hasil belajar sebagai kriteria yang menunjukkan tingkat pencapaian siswa terhadap tujuan pembelajaran. Ia menekankan pentingnya perencanaan yang matang dalam penilaian untuk mengukur hasil

belajar secara akurat (Hardiani, 2022). Hasil belajar tidak hanya dilihat dari nilai saja namun dapat dilihat dari perubahan tingkah laku siswa, bagaimana siswa dapat bernalar kritis dan memecahkan suatu masalah, serta bagaimana kedisiplinan dan keterampilan siswa itu sendiri. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan hasil observasi Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan di kelas III SDN 296/VI Rantau Panjang Kecamatan Tabir Kabupaten Merangin, Ketika pembelajaran berlangsung banyak siswa yang kurang memahami dan mengerti apa materi yang disampaikan pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung. Guru hanya memberikan latihan dan penjelasan saja saat pembelajaran sehingga membuat siswa sulit memahami apa yang sedang dipelajari. Selain itu, masih banyak siswa yang kurang aktif dan kesulitan dalam memahami materi Bahasa Indonesia yang disampaikan. Kondisi seperti ini

membuat siswa mendapatkan nilai yang kurang baik pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tujuan penelitian ini ialah guna melihat bagaimana pengaruh video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Melalui kajian literatur dilakukan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi pendidik untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, hasil penelitian ini bisa menjadi referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif serta sesuai dengan kebutuhan siswa di masa depan.

Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 296/VI Rantantau Panjang?”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 296/VI Rantau Panjang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian kuantitatif Eksperimen Semu (*Quasi Experiment Design*) dengan pendekatan *The Non-Equivalent Control Group*.

Desain penelitiannya dapat digambarkan sebagai berikut

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan :

- X : perlakuan (treatment) berupa model pembelajaran menggunakan Media Video Animasi
- : perlakuan berupa model konvensional
- O₁: kelas eksperimen sebelum pembelajaran menggunakan Media video animasi
- O₂: kelas eksperimen setelah pembelajaran menggunakan Media video animasi
- O₃: kelas kontrol sebelum diberi perlakuan (*pre-test*)
- O₄: kelas kontrol setelah diberi perlakuan (*post-test*)

Pada desain penelitian ini digunakan dua sampel kelas. Dimana terdapat kelas eksperimen yaitu kelas yang pembelajaran diberi perlakuan menggunakan media video animasi. Dan terdapat kelas kontrol yaitu kelas yang pembelajarannya dilakukan secara konvensional.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 296/VI Rantau Panjang. Penelitian ini menggunakan teknik *Random Sampling* (Sampel Acak). Dalam penelitian ini sampel yang akan diteliti adalah seluruh siswa kelas III SDN 296/VI Rantau Panjang dengan jumlah sebanyak 40 siswa. Kemudian di bagi menjadi dua kelas yaitu kelas III A sebagai kelas Kontrol dan kelas III B sebagai kelas Eksperimen.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan tes dan observasi.

1. Tes, penelitian ini menggunakan tes berupa pretest dan posttest. Bentuk tesnya adalah pilihan ganda berjumlah 15 soal.
2. Observasi, peneliti melakukan observasi secara langsung

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan

melakukan uji coba tes, uji validitas tes, uji Rliabilitas, daya pembeda dan kesukaran soal. Analisis data yang digunakan yaitu dengan uji Normalitas dan uji hipotesis. sebelum instrumen digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa maka instrumen akan diuji validasi dan reliabilitas agar tahu kevalidan dan keabsahan instrumen yang akan digunakan.

Soal tes yang sudah divalidasi oleh validator ahli diuji cobakan terlebih dahulu untuk mengetahui kevalidan setiap butir soal. Dimana validasi soal ini diuji cobakan pada siswa kelas III dengan jumlah 20 siswa. SDN 296/VI Rantau Panjang. Uji coba dilakukan dengan soal pilihan ganda berjumlah 20 soal. Setelah setiap butir soal diuji cobakan maka dilakukan pengujian validitas dengan menggunakan software SPSS 19. Setiap soal dapat dikatakan valid apabila rhitung lebih besar rtabel. Dengan taraf signifikan yang digunakan adalah 5% dan terdapat 15 soal yang valid dari 20 soal. Setelah diketahui validitas instrumen pretest posttest dari hasil belajar, maka selanjutnya dilakukan uji reliabilitas

dengan menggunakan rumus Cronbach Alpha untuk 20 soal pilihan ganda, dengan menggunakan kriteria jawaban setiap pertanyaan benar bernilai 1 dan jika setiap pertanyaan salah bernilai 0. Kriteria koefisien untuk setiap soal pilihan ganda menggunakan $\alpha = 5\%$.

Setelah dilakukan validitas dan reliabilitas, langkah selanjutnya adalah analisis hasil penelitian. Pada tahap ini yang dilakukan adalah Uji normalitas dan uji hipotesis. Dalam perhitungan hasil penelitian ini menggunakan bantuan *software* SPSS19. Pada hasil penelitian yang pertama kali dilakukan adalah uji normalitas, uji normalitas dilakukan agar mengetahui apakah data yang diperoleh peneliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada kelas kontrol dan juga kelas eksperimen. Digunakan rumus Shapiro Wilk dikarenakan data yang digunakan pada uji normalitas kurang dari 50 siswa. Untuk pengambilan keputusan sebagai berikut :

- Jika $\text{sig} > \alpha = 0,05$ maka H_0 diterima
- Jika $\text{sig} < \alpha = 0.05$ maka H_0 ditolak

(Priyatno,2014)

Uji t-test digunakan untuk menguji hipotesis apakah terdapat perbedaan antara kelas kontrol yang diberikan perlakuan secara konvensional dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan media video animasi. Peneliti menggunakan bantuan *software* SPSS 19 dengan metode *Independent Simple T Test* yang memiliki kriteria sebagai berikut :

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 diterima
- Jika $t_{tabel} \geq t_{hitung}$, maka H_0 ditolak
- Jika $\text{sig} > \alpha = 0,05$ maka H_0 diterima
- Jika $\text{sig} < \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada hasil validasi instrumen, lembar tes hasil belajar yang divalidasi oleh validator ahli mendapatkan hasil layak digunakan dengan perbaikan. Langkah selanjutnya lembar tes yang sudah divalidasi di uji cobakan kepada siswa kelas III SDN 296/Vi Rantau Panjang dengan jumlah 20 siswa. Dengan soal pilihan ganda berjumlah 20 soal. Tujuannya untuk mengetahui kevalidan soal yang akan digunakan. Uji validitas ini menggunakan bantuan *software* SPSS 19, dimana setiap soal dikatakan valid jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} .

Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas dengan bantuan *software* SPSS 19 dan dapat diketahui bahwa hasil uji reliabilitas dinyatakan reliabel.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan memperoleh hasil penelitian yakni hasil belahar siswa dengan menggunakan media video animasi materi Teks Narasi. Kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen adalah kelas III B sedangkan kelas kontrol adalah kelas III A. Sebelum dilakukan proses pembelajaran siswa diminta untuk mengerjakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal sebelum diberikan perlakuan. Sedangkan pada akhir pembelajaran diberikan lembar *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa dan perbandingan peningkatan hasil belajar pada masing-masing kelas.

Adapun rata-rata *pretest* pada kelas kontrol adalah 50,7% sedangkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen adalah 61,8%. Kemudian untuk nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol 66,15% sedangkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen 77,65%. Hasil belajar siswa dapat dinyatakan tuntas apabila nilai yang diperoleh siswa mencapai KKTP, dimana KKTP mata pelajaran Bahasa Indonesia

adalah ≥ 75 . Berikut adalah jumlah ketuntasan siswa.

Tabel 1 jumlah ketuntasan siswa

Kelas	Pretest		posttest	
	T	TT	T	TT
K	3	17	9	11
E	6	14	15	5

Keterangan :

K : Kelas Kontrol

E : Kelas Eksperimen

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Hasil belajar pada *pretest* kelas eksperimen hanya 6 siswa tuntas dan 14 tidak tuntas, pada kelas kontrol hanya 3 siswa yang tuntas dan 17 tidak tuntas, sedangkan pada *posttes* kelas eksperimen ada 15 siswa yang tuntas dan 5 tidak tuntas, pada kelas kontrol ada 9 siswa tuntas dan 11 tidak tuntas. Setelah dilakukan *pretest*, pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media video animasi sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan dengan media gambar. Selanjutnya pada akhir pembelajaran diberikan *Posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mendapatkan pembelajaran. Ternyata terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen yaitu sebanyak 15 siswa tuntas dan 5 siswa tidak tuntas,

sedangkan nilai *Posttest* pada kelas kontrol terdapat 9 siswa tuntas dan 11 siswa tidak tuntas.

Hasil *Pretest* dan *posttest* yang sudah diketahui oleh peneliti kemudian dilakukan uji normalitas. Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui data yang didapat peneliti apakah berdistribusi normal atau tidak. Uji ini dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan data *pretest* dan *posttest*. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi $> 0,05$.

Dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas pada nilai *pretest* kelas eksperimen mendapatkan nilai sig sebesar $0,076 > 0,05$ yang berarti data terdistribusi normal, sedangkan kelas kontrol mendapat nilai sig $0,009 < 0,005$ yang berarti data tidak terdistribusi normal. Sedangkan hasil uji normalitas pada nilai *posttest* kelas eksperimen mendapatkan nilai sig sebesar $0,015 < 0,05$ yang berarti data tidak terdistribusi normal, sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai sig $0,005 < 0,05$ yang berarti data tidak terdistribusi normal. Dengan demikian, karena hanya satu dari empat data yang terdistribusi normal, penggunaan uji *parametric* (seperti uji t-test) menjadi kurang tepat. Oleh

karena itu, peneliti melakukan pengujian hipotesis sampel berpasangan menggunakan uji *Wilcoxon Singned-Rank Test*. Uji ini menjadi alternatif dikarenakan data terdistribusi tidak normal. Dengan kriteria :

1. P-value (sig) $< \alpha$ (5% atau 0,05), maka H_0 ditolak
2. P-value (sig) $\geq \alpha$ (5% atau 0,05), maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Tabel 2 Hasil Uji Wilcoxon Singned-Rank Test

Test Statistics ^b	
	posttest - pretest
Z	-4,346 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Based on negative ranks.
b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Berdasarkan data pada tabel 2 dapat dilihat nilai signifikan nonparametric uji wilcoxon singned-Rank Test pada kolom asympt sig. [2*(1-tailed sig)] sebesar 0,000. Nilai tersebut kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, dan H_a diterima. Artinya Media Video Animasi dapat berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelaas III.

E. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil analisis data yang telah diuraikan pada pembahasan, maka

terbukti bahwa hipotesis awal sesuai dengan hasil penelitian yang di dapatkan, yang dimana hipotesisnya yaitu ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 296/VI Rantau Panjang.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada kelas eksperimen lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol nilai signifikan nonparametric uji wilcoxon signed-Rank Test pada kolom asympt sig. [$2*(1\text{-tailed sig})$] sebesar 0,000. Nilai tersebut kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, dan H_a diterima. Artinya Media Video Animasi dapat berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III.

SARAN

Bagi pendidik pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video animasi dapat dijadikan salah satu alternatif variasi dalam pembelajaran untuk dapat meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia dan mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan rencana

pembelajaran yang dibuat pendidik dan bagi peserta didik, disarankan untuk meningkatkan hasil dan prestasi belajar dengan cara berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Hardiani, N. (2022). *Pengaruh pembelajaran jarak jauh dan gaya belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS SMA Negeri 2 Kota Jambi*. 11–53.
- Isran, S. K. R. (2018). *Manfaat Media Pembelajaran*. VII, 91–96.
- Mubarok, A. K. (2024). Pendidikan dan Perkembangan Masyarakat perspektif John Dewey. *SOSIAL HORIZON Jurnal Pendidikan Sosial Pendidikan Dan Perkembangan Masyarakat Perspektif John*, 11(3), 282. <https://doi.org/10.31571/sosial.v11i3.8265>
- Priyatno, D. (2014). *SPSS Pengolah Data Terpraktis*. Yogyakarta: Andi.
- Putra. (2020). Efektivitas Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Akademika*, 12(01), 69–81. <https://doi.org/10.34005/akademika.v12i01.2663>