

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR KELAS V SDN KOTABUMI
CILEGON**

Dandy Rizky Oktariansyah¹, Beni Junedi², Ade Fricticarani³
Universitas Bina Bangsa, Universitas Bina Bangsa, Universitas Bina Bangsa
Alamat e-mail : dandyrizkyoktariansyah.31@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of animated learning videos on the learning outcomes of fifth-grade students at SDN Kotabumi, Cilegon. Unsatisfactory learning outcomes, particularly in subjects requiring complex concept understanding, prompted this research. A quasi-experimental design was employed, involving 50 students divided into experimental (using animated videos) and control (conventional methods) groups. Data were collected through pre-tests and post-tests, analyzed using descriptive statistics, normality tests (Kolmogorov-Smirnov and Shapiro-Wilk), homogeneity tests (Levene's Test), independent t-tests, and N-gain analysis. Results showed a significant difference between groups ($t = -4.542$, $p < 0.001$), with a mean difference of -4.040 (95% CI: -5.829 to -2.251). The N-gain analysis indicated a greater improvement in the experimental group ($M = 36.385$, $SD = 4.221$) compared to the control group ($M = 10.801$, $SD = 4.526$). These findings confirm that animated videos effectively enhance student learning outcomes. Recommendations include teacher training in technology integration and further research on combining instructional media.

Keywords: Learning Media, Animated Video, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN Kotabumi, Cilegon. Hasil belajar yang kurang memuaskan, terutama pada pelajaran dengan konsep kompleks, mendorong penelitian ini. Desain quasi-experimental digunakan, melibatkan 50 siswa yang dibagi menjadi kelompok eksperimen (menggunakan video animasi) dan kontrol (metode konvensional). Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test, dianalisis dengan statistik deskriptif, uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk), uji homogenitas (Levene's Test), uji t independen, dan analisis N-gain. Hasil menunjukkan perbedaan signifikan antar kelompok ($t = -4.542$, $p < 0.001$), dengan selisih rata-rata -4.040 (95% CI: -5.829 hingga -2.251). Analisis N-gain menunjukkan peningkatan lebih besar pada kelompok eksperimen ($M = 36.385$, $SD = 4.221$) dibandingkan kontrol ($M = 10.801$, $SD = 4.526$). Temuan ini membuktikan video animasi efektif meningkatkan hasil belajar. Saran meliputi

pelatihan guru dalam integrasi teknologi dan penelitian lanjutan tentang kombinasi media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah lanskap pendidikan, menuntut metode pembelajaran yang interaktif dan menarik. Di SDN Kotabumi, Cilegon, hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menunjukkan angka yang kurang memuaskan, terutama akibat metode pengajaran konvensional yang monoton, keterbatasan sarana, dan kurangnya pelatihan guru. Pengamatan awal mengindikasikan rendahnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap konsep kompleks, seperti penggunaan perangkat komputer. Video animasi sebagai media pembelajaran menawarkan solusi dengan visualisasi yang menarik dan interaktif, meningkatkan minat dan pemahaman siswa (Arsyad, 2017).

Penelitian ini berfokus pada rendahnya hasil belajar siswa akibat kurangnya pemanfaatan teknologi. Rumusan masalah: (1) Apakah

terdapat pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V? (2) Seberapa besar peningkatan hasil belajar setelah penerapan video animasi? Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh dan besaran peningkatan hasil belajar. Manfaatnya mencakup kontribusi bagi pendidik dalam meningkatkan literasi teknologi siswa dan pengembangan metode pengajaran di SDN Kotabumi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental. Populasi adalah siswa kelas V SDN Kotabumi, Cilegon, dengan sampel 50 siswa (25 kelompok eksperimen, 25 kelompok kontrol) yang dipilih secara acak. Variabel independen adalah penggunaan video animasi, sedangkan variabel dependen adalah hasil belajar siswa. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test berupa esai (5 soal, masing-masing bernilai 20) tentang materi PowerPoint.

Instrumen divalidasi untuk memastikan kesesuaian dengan materi TIK. Analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk), uji homogenitas (Levene's Test), uji t independen, dan uji N-gain menggunakan SPSS. Penelitian dilakukan pada Mei-Juni 2024 di SDN Kotabumi, Cilegon.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data statistik deskriptif menunjukkan rata-rata pre-test kelompok kontrol adalah 58, sedangkan kelompok eksperimen 61, mengindikasikan tingkat pengetahuan awal yang relatif seimbang. Pada post-test, kelompok kontrol mencatat rata-rata 63, sementara kelompok eksperimen mencapai 77, menunjukkan peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen.

Uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk) menghasilkan nilai $p > 0.05$ untuk semua data, menunjukkan distribusi normal. Uji homogenitas (Levene's Test) juga menunjukkan $p > 0.05$ (Sig. = 0.819), mengkonfirmasi varians homogen. Uji t independen menghasilkan $t = -4.542$, $p < 0.001$,

dengan selisih rata-rata -4.040 (95% CI: -5.829 hingga -2.251), menunjukkan perbedaan signifikan antar kelompok. Analisis N-gain menunjukkan kelompok eksperimen memiliki rata-rata 36.385 (SD = 4.221), jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (M = 10.801, SD = 4.526).

Tabel 1 Pretes, Postes dan N-Gain Hasil Belajar Siswa SDN Kotabumi

Kelompok	Pre-test	Post-test	N-Gain	SD-N-Gain
Kontrol	58	63	10.801	4526
Eksperimen	61	77	36.385	4.221

Peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menekankan pembelajaran aktif dan bermakna (Ponza et al., 2018).

Video animasi meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep sulit, seperti penggunaan PowerPoint, melalui visualisasi yang menarik. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya (Astafrina et al., 2022; Melisa & Fadlan, 2023). Faktor lain, seperti kualitas video dan kemampuan guru, juga memengaruhi keberhasilan.

E. Kesimpulan

Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Kotabumi, Cilegon. Uji t independen ($t = -4.542$, $p < 0.001$) dan N-gain (eksperimen: 36.385 vs kontrol: 10.801) menunjukkan perbedaan signifikan. Saran: Guru perlu mengintegrasikan video animasi secara rutin dan mengikuti pelatihan teknologi. Penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi kombinasi media pembelajaran dan evaluasi berkala untuk memastikan relevansi metode.

Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8754–8765. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3940>

Melisa, A. D., & Fadlan, M. N. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbantuan Doratoon Pada Tema Makanan Sehat Di Kelas V Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 901–908.

Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan Pkn Dan Sosial Budaya*, 9924, 88–100.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astafrina, S., Hadiyanto, H., Alwi, N. A., & Fitria, Y. (2022). Penggunaan