
PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 51 SUNGAI RAYA

Asih Yuniarni¹, Yunika Afryaningsih², Suriyana³

^{1,2,3} Universitas Nahdlatul Ulama

¹asihyuniarni@gmail.com, ²yunikaafryaningsih@unukalbar.ac.id,

³suriyana@unukalbar.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the extent to which the use of animated video media can affect the learning outcomes of Indonesian students in grade III of SDN 51 Sungai Raya. The research method used is an experiment, with a research design of Nonequivalent Control Group Design. The population in this study were all students in grades III A, B, and C of SDN 51 Sungai Raya. The sample in this study were students in grades III A (Control Class) and III B (Experimental Class) of SDN 51 Sungai Raya. The technique used to determine the experimental and control classes used Purposive Sampling techniques. In the research data collection techniques used observation and tests. The data analysis technique used instrument tests, namely validity tests, then prerequisite tests, namely normality and homogeneity tests. Hypothesis testing used a non-parametric test, namely the Mann-Whitney test. The results of this study indicate that there is an effect of the use of animated video media on the learning outcomes of Indonesian students in grade III of SDN 51 Sungai Raya. This is indicated by the results of sig. (2-tailed) of 0.000, smaller than 0.05. The average posttest score for the experimental class was 85.00, which was better than the average posttest score for the control class, which was 52.00. still conditional and has not been consistently scheduled. The implementation of the literacy movement at the school has only been running at the habituation stage, one of which is reading 15 minutes before lesson begin.

Keywords: Animated Video Media, Learning Outcomes, Indonesian

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media video animasi dapat mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik di kelas III SDN 51 Sungai Raya. Metode penelitian ini yang digunakan adalah eksperimen, dengan desain penelitian Nonequivalent Control Group Design. Poulasi pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas III A,B, dan C SDN 51 Sungai Raya. Sampel pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas III A (Kelas Kontrol) dan III B (Kelas Eksperimen) SDN 51 Sungai Raya. Teknik yang digunakan untuk penentuan kelas eksperimen dan kontrol menggunakan teknik Purposive Sampling. Pada teknik pengumpulan data penelitian menggunakan observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan uji instrumen yaitu uji validitas, selanjutnya uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Pengujian hipotesis menggunakan uji non-parametrik yaitu uji Mann-whitney. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas III SDN 51 Sungai Raya. Hal ini ditunjukkan dengan hasil sig. (2-

tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hasil rata-rata perolehan nilai posttest kelas eksperimen sebesar 85,00 lebih baik dari hasil rata-rata posttest kelas kontrol yaitu 52,00.

Kata Kunci: Media Video Animasi, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan fondasi utama dalam dunia pendidikan, yang berperan penting dalam pengembangan kemampuan berpikir dan berkomunikasi peserta didik. Dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat, bahasa Indonesia digunakan untuk menyampaikan berbagai informasi, pendapat, dan berinteraksi dengan orang lain. Menurut Ali (2020) pembelajaran bahasa di Indonesia mengutamakan pengembangan kemampuan berbahasa peserta didik yang mencakup keterampilan berbicara, membaca, menulis dan menyimak. Kemampuan berbahasa yang baik ditingkat sekolah dasar akan mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran ditingkat yang lebih tinggi, karena bahasa Indonesia adalah sebagai dasar untuk memahami mata pelajaran lain.

Video animasi, sebagai salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi, menawarkan berbagai manfaat dalam proses belajar. Salah satunya adalah peningkatan kualitas pembelajaran, yang memungkinkan peserta didik untuk lebih efektif dalam memecahkan berbagai masalah terkait materi yang diajarkan. Video animasi merupakan media yang menggabungkan media visual dan audiovisual yang menjelaskan materi dengan cara yang lebih efektif dan menarik, mampu menampilkan objek dengan rinci, serta membantu dalam memahami materi pelajaran yang tergolong sulit (Apriansyah et al., 2020). Video animasi merupakan media pembelajaran yang berisi sekumpulan gambar yang kemudian disusun menjadi sebuah runtutan gambar yang jika disatukan akan terlihat bergerak dan memiliki kesan hidup. Animasi terlihat menarik ketika dipadukan dengan warna dan teks pendukung yang sesuai, dan akan semakin menarik jika dilengkapi dengan audio atau suara (Rahmayanti & Istianah, 2018).

Hal ini akan menimbulkan masalah apabila tidak diantisipasi dengan tepat. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang tepat sehingga peserta didik dapat memahami materi yang sedang dipelajari. Integrasi media pembelajaran dalam proses pendidikan dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman dan

aktivitas belajar peserta didik, sekaligus memberikan dampak positif terhadap hasil belajar akademiknya. Berdasarkan observasi awal, masalah yang ditemui khususnya pada peserta didik kelas III di SDN 51 Sungai Raya terhadap hasil belajar. Diketahui bahwa peserta didik yang mencapai KKM pada kelas IIIA yaitu dengan rata-rata 67,81% Di kelas IIIB dengan rata-rata 66,81 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas pada hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas IIIB lebih rendah, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran pada materi karakteristik hewan, karena dalam materi ini diperlukan visual yang menarik beserta audionya maka media audiovisual tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Hal ini mengindikasikan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran yang perlu segera diatasi. Penggunaan media yang kurang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran, guru jarang menyajikan media yang berhubungan dengan materi yang dipelajari. Menurut Elpira & Ghufro (2015) menjelaskan materi pembelajaran dengan media seperti gambar, film, video animasi dapat membantu guru memberikan penjelasan yang mudah. selain itu dapat menghemat waktu dan dapat dipahami oleh peserta didik. Proses pembelajaran bahasa Indonesia, media video animasi menawarkan solusi menarik untuk mengatasi permasalahan ini dengan kemampuannya menyajikan informasi secara visual dan dinamis serta peluang untuk tenaga pendidik untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan fleksibel serta mudah dipahami oleh peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme dan digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu. Jenis penelitian ini yaitu Quasi Experiment dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Populasi penelitian ini seluruh peserta didik kelas III A,C,D dengan pengambilan sampel menggunakan teknik Purposive Sampling yaitu kelas III A (Kontrol) dan B (Eksperimen) karena nilai rata-rata hampir sama. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes dengan instrumen 10 soal esai mencakup pretest dan posttest.

Teknik analisis data dalam penelitian pertama uji instrumen yaitu uji validitas menggunakan rumus Aiken's V, selanjutnya uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas menggunakan uji Levene. Terakhir uji hipotesis dikarenakan data tidak homogen maka menggunakan uji non-parametrik yaitu uji Mann-Whitney.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Deskripsi data dalam penelitian ini akan dikaji pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik SDN 51 Sungai Raya, dengan sampel pada penelitian ini yaitu kelas III B sebagai kelas kontrol terdiri dari 25 peserta didik, sedangkan kelas III A sebagai kelas eksperimen terdiri dari 26 peserta didik. Kelas kontrol diberikan media video pembelajaran biasa atau non animasi, sedangkan kelas eksperimen diberikan media video animasi dengan materi yang sama yaitu karakteristik hewan. Hal ini dikarenakan media video animasi dapat menjelaskan materi secara menarik melalui visual dan audiovisual yang membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat berperan dalam keberhasilan belajar peserta didik.

Dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, pada nilai pretest kelas kontrol nilai sig sebesar $0.200 > 0.05$ dan hasil uji normalitas pada nilai pretest kelas eksperimen mendapatkan nilai sig sebesar $0.198 > 0.05$ maka pada pretest kelas kontrol dan eksperimen dinyatakan berdistribusi normal. Sedangkan untuk hasil uji normalitas posttest pada kelas kontrol mendapatkan nilai sig $0.200 > 0.05$ dan untuk uji normalitas posttest kelas eksperimen mendapatkan nilai sebesar $0.116 > 0.05$ sehingga pada uji normalitas posttest kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

Selanjutnya mencari nilai homogenitas, uji homogenitas adalah suatu metode dalam statistik yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang serupa. Dalam penelitian ini pengujian homogenitas data menggunakan Uji Levene's, Levene's Test adalah metode statistik yang digunakan untuk menguji kesamaan varians antara dua kelompok. Jika nilai signifikansi dari Levene's Test kurang dari $0,05$ ($p < 0,05$), maka hasilnya dianggap signifikan, yang menunjukkan bahwa varians kedua kelompok berbeda. Di sisi lain, jika nilai signifikansinya lebih besar dari $0,05$ ($p > 0,05$), ini menunjukkan bahwa varians kedua kelompok adalah sama.

Hasil uji homogenitas dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikan Based on Mean $0.049 > 0.05$ dinyatakan tidak homogen atau varians antar kelompok tidak sama. maka disimpulkan bahwa varians data posttest kelas eksperimen dan kontrol tidak sama atau tidak homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas pada kedua kelompok, maka setelah itu dilakukan uji hipotesis. Karena nilai levene's test tidak signifikan atau tidak homogen maka hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji non-parametrik yaitu uji Mann-whitney, untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan antara dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan eksperimen, serta membandingkan rata-rata dua kelompok untuk melihat apakah perbedaan di antara kelompok signifikan secara statistik. Hasil menunjukkan sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya, terdapat perbedaan nilai rata-rata posttest antara kelas yang menggunakan media video animasi dan kelas kontrol yang menggunakan media video biasa. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran video animasi berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik di SDN 51 Sungai Raya diterima.

Hasil perhitungan data di atas, diperoleh bahwa sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen memperoleh nilai lebih besar dibandingkan sebelum diberikan perlakuan dan juga menunjukkan perbedaan yang jauh dengan data awal yang ditemui oleh peneliti. Kelas eksperimen yang menggunakan video animasi menunjukkan peningkatan rata-rata nilai posttest lebih tinggi yaitu 85,00% dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan video non animasi dengan rata-rata nilai posttest yaitu 52,00%. Maka penggunaan media video animasi dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pangestika Endah Pramesty ,dkk menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, menunjukkan rata-rata hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen mendapatkan hasil yang bagus atau mencapai KKM dengan menggunakan media video animasi. Maka dapat

disimpulkan bahwa media video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas III SDN 51 Sungai Raya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pembahasan yang telah diuraikan di atas, bahwa penggunaan media video animasi secara signifikan meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik. Diketahui nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan video animasi menunjukkan peningkatan nilai posttest lebih tinggi yaitu 85,00% dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan video non animasi dengan rata-rata nilai posttest yaitu 52,00%. Ditunjukkan oleh hasil nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen. Rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Maka, media video animasi terbukti efektif dalam menyajikan materi secara visual dan audio, yang mempermudah pemahaman materi dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga meningkatnya hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pendidikan Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Diakses 11 februari 2025. Ahmadi, Farid., Hamidulloh, Ibda. 2018. *Media Literasi Sekolah (Teori dan Praktik)*. Semarang: CV Pilar Nusantara hal. 25.
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi*. Skripsi. Jakarta: Prodi M Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. 9(1), 8–18.
- Elpira, N., & Ghufro, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1). 94-104. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5207>.
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol 6(no 4), 429–439.