

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI INTERAKTIF
TERHADAP KEDISIPLINAN SISWA SEKOLAH DASAR DI SDN SRI KARANG
REJO**

Nurul Khotimah¹, Bukman Lian², Syska Purnama Sari³

^{1,2}Pendidik Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas PGRI Palembang

³Pendidikan Bimbingan Konseling, FKIP Universitas PGRI Palembang

Alamat e-mail : ¹nurul120423@gmail.com, ²drbukmanlian@gmail.com,

³syska@univpgri-palembang.ic.id

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of using interactive animated video media on student discipline at SDN Sri Karang Rejo. This research used an experimental design with a single experimental class group receiving treatment in the form of interactive animated video media for one week. Data was collected through questionnaires that covered discipline indicators, namely punctuality, adherence to rules, personal responsibility, time management, social behavior, and active participation in learning. The results of the study show that the use of interactive animated video media significantly improved student discipline in the experimental class, with an average pretest score of 60.17 and a posttest score of 78.25. The use of interactive media proved to enhance student participation and time discipline. The study concludes that interactive animated video media has a positive impact on improving student discipline, and it is expected to be implemented in other elementary schools to enhance the quality of learning.

Keywords: *Animated Video Media, Student Discipline*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media video animasi interaktif terhadap kedisiplinan siswa di SDN Sri Karang Rejo. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan satu kelompok kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa media video animasi interaktif selama satu minggu. Data dikumpulkan melalui angket yang mencakup indikator kedisiplinan, yaitu kehadiran tepat waktu, kepatuhan terhadap aturan, tanggung jawab pribadi, pengelolaan waktu, perilaku sosial, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi interaktif berhasil meningkatkan kedisiplinan siswa di kelas eksperimen, dengan skor rata-rata pretest 60,17 dan posttest 78,25. Penggunaan media interaktif ini terbukti meningkatkan partisipasi aktif dan disiplin waktu siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media video animasi interaktif memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kedisiplinan

siswa, dan diharapkan dapat diterapkan di sekolah dasar lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci : *Media Video Animasi, Kedisiplinan Siswa*

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Kedisiplinan siswa di Sekolah Dasar (SD) merupakan faktor penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Kedisiplinan tidak hanya mencakup kepatuhan terhadap aturan sekolah, tetapi juga melibatkan kemampuan siswa untuk fokus dan terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Kedisiplinan yang baik akan mendorong siswa untuk lebih serius dalam mengikuti pelajaran, sehingga dapat menghasilkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan. Hal ini juga berdampak pada pengembangan karakter siswa yang lebih baik, yang sangat diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan (Sanjaya, 2021, p. 175).

Kedisiplinan siswa di Sekolah Dasar juga memiliki pengaruh yang besar terhadap kualitas pembelajaran di kelas. Siswa yang disiplin cenderung lebih tertib dalam mengikuti proses belajar mengajar, yang pada gilirannya akan

meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, kedisiplinan juga berperan dalam membentuk pola pikir positif dan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan bekerja sama, menghormati teman, dan mengelola waktu. Oleh karena itu, pembinaan kedisiplinan sejak dini sangat penting untuk menanamkan kebiasaan yang mendukung kesuksesan belajar jangka panjang dan keberhasilan di masa depan.

Dalam era digital, penggunaan teknologi dalam pembelajaran semakin berkembang dan diterima sebagai bagian integral dari proses pendidikan. Teknologi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efisien. Salah satu teknologi yang telah digunakan dalam dunia pendidikan adalah video animasi interaktif. Media ini menawarkan berbagai keuntungan, di antaranya mampu menarik perhatian siswa dan

membantu mereka memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Arief & Sugiarto, 2022). Dengan demikian, media video animasi interaktif diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kedisiplinan siswa.

Menurut penelitian oleh Nurhadi et al. (2021), video animasi interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang berdampak pada peningkatan motivasi dan kedisiplinan mereka. Video animasi memiliki keunggulan karena dapat menyajikan materi dalam bentuk visual yang lebih menarik, mempermudah siswa dalam memahami informasi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menyenangkan (Kurniawan, 2023). Hal ini menjadi sangat relevan dalam konteks pendidikan dasar, di mana karakteristik siswa yang cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek memerlukan metode pembelajaran yang mampu menarik minat mereka.

Selain itu, penggunaan video animasi interaktif juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih fleksibel, di mana siswa dapat belajar

sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2022), ditemukan bahwa siswa yang belajar melalui media video animasi menunjukkan tingkat disiplin yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan siswa yang hanya menggunakan metode konvensional. Video animasi tidak hanya berfungsi sebagai penyaji materi, tetapi juga dapat mengajak siswa untuk berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran, yang pada gilirannya membantu memperkuat pemahaman mereka.

Kedisiplinan dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Tanpa kedisiplinan yang baik, siswa akan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran secara efektif, yang akan berdampak pada hasil akademik mereka (Mulyasa, 2022). Oleh karena itu, penting untuk menciptakan metode pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan kedisiplinan siswa. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah media video animasi interaktif, yang dapat menciptakan pembelajaran yang lebih

menarik, interaktif, dan memotivasi siswa untuk lebih disiplin.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo (2023), penggunaan media animasi dalam pendidikan dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam dan lebih lama mengingatnya. Hal ini disebabkan oleh kemampuan video animasi untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih visual dan menarik. Dengan adanya interaktivitas, siswa tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran, yang berkontribusi pada peningkatan kedisiplinan mereka.

Selain itu, media video animasi interaktif juga dapat mengatasi tantangan dalam pembelajaran tradisional, seperti kurangnya variasi dalam penyampaian materi dan minimnya keterlibatan siswa. Pembelajaran berbasis video animasi yang dilengkapi dengan elemen interaktif, seperti kuis dan tantangan, memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini terbukti dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus siswa dalam mengikuti pelajaran,

yang pada akhirnya dapat meningkatkan kedisiplinan mereka dalam kelas (Hidayati & Arifianto, 2022).

Kedisiplinan siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi kedisiplinan siswa adalah metode pembelajaran yang digunakan di sekolah. Pembelajaran yang monoton dan tidak menarik dapat membuat siswa kehilangan minat dan fokus, yang berdampak pada rendahnya tingkat kedisiplinan mereka dalam mengikuti pelajaran. Sebaliknya, penggunaan media yang interaktif dan menarik, seperti video animasi, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga berpotensi meningkatkan kedisiplinan mereka (Rahman, 2021).

Pada bulan April 2025, peneliti melakukan observasi awal di SDN Sri Karang Rejo untuk mengamati kondisi kedisiplinan siswa dalam proses pembelajaran. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah berdasarkan enam indikator utama kedisiplinan siswa, yaitu: kehadiran tepat waktu, kepatuhan terhadap aturan, tanggung jawab pribadi,

pengelolaan waktu, perilaku sosial, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam menjaga fokus, khususnya saat pembelajaran berlangsung dengan metode konvensional seperti ceramah atau membaca teks tanpa dukungan media visual yang menarik. Hal ini tercermin dari rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan kelas (indikator partisipasi aktif), kurangnya perhatian saat guru menjelaskan (indikator tanggung jawab pribadi), serta keterlambatan dalam mengikuti instruksi atau kegiatan kelas (indikator kehadiran tepat waktu dan pengelolaan waktu).

Selain itu, masih ditemukan perilaku siswa yang tidak mencerminkan kedisiplinan, seperti berbicara dengan teman saat guru menjelaskan dan tidak mematuhi arahan guru (indikator kepatuhan terhadap aturan dan perilaku sosial). Meskipun pihak sekolah telah berupaya menerapkan berbagai pendekatan untuk meningkatkan disiplin, keterlibatan siswa tetap rendah, terutama ketika metode pembelajaran tidak bervariasi. Hal ini

menunjukkan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu merangsang perhatian, keterlibatan, dan disiplin siswa secara lebih menyeluruh.

Berdasarkan observasi ini, peneliti melihat adanya peluang untuk memperkenalkan media video animasi interaktif sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kedisiplinan siswa di SDN Sri Karang Rejo. Media video animasi interaktif yang lebih menarik dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dapat mendorong mereka untuk lebih aktif dan fokus, sehingga dapat meningkatkan kedisiplinan mereka dalam mengikuti pembelajaran. Observasi ini memberikan dasar yang kuat untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media video animasi interaktif terhadap kedisiplinan siswa di sekolah dasar.

Meskipun terdapat banyak penelitian yang menunjukkan keberhasilan penggunaan video animasi interaktif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, sedikit sekali penelitian yang mengkaji secara khusus pengaruhnya terhadap kedisiplinan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi

kekosongan tersebut dengan mengkaji pengaruh penggunaan media video animasi interaktif terhadap kedisiplinan siswa sekolah dasar, terutama dalam konteks pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media video animasi interaktif dapat berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kedisiplinan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, serta memberikan wawasan baru bagi para pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang lebih disiplin dan produktif.

Dengan demikian, penting untuk mengeksplorasi potensi penggunaan media video animasi interaktif dalam meningkatkan kedisiplinan siswa. Penelitian ini akan memberikan bukti empiris tentang pengaruh media tersebut dalam pembelajaran, serta memberikan rekomendasi bagi para pendidik dalam merancang metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif untuk meningkatkan kedisiplinan siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen di SDN Sri Karang Rejo untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media video animasi interaktif terhadap kedisiplinan siswa dalam proses pembelajaran. Dari observasi awal yang dilakukan, terlihat adanya perbedaan kondisi kelas antara guru yang menggunakan media video animasi interaktif dengan guru yang lebih mengandalkan metode pembelajaran konvensional tanpa melibatkan media menarik. Dalam hal ini, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Interaktif Terhadap Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar di SDN Sri Karang Rejo”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Experimental Design dengan One-Group Pretest-Posttest Design, yang diterapkan untuk menguji perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan kepada kelompok eksperimen. Dalam desain ini, hanya

ada satu kelompok yang mendapatkan perlakuan, dan dilakukan pengukuran pada kondisi sebelum dan sesudah perlakuan.

Berdasarkan desain penelitian yang dilakukan di SD Negeri Sri Karang Rejo, sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 24 siswa kelas IV. Semua siswa dalam sampel ini termasuk dalam kelompok eksperimen, yang menerima perlakuan berupa media video animasi interaktif dalam pembelajaran. Perlakuan ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media video animasi interaktif terhadap kedisiplinan siswa.

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan pada penelitian ini adalah observasi dan angket (kuesioner). Serta Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, uji normalitas, homogenitas dan hipotesis.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Pretest (Sebelum Perlakuan)

Pada tanggal 26 Mei 2025, dilakukan pengukuran awal untuk tingkat kedisiplinan siswa di SDN Sri Karang Rejo melalui pretest. Siswa yang berjumlah 24 orang dipilih secara acak untuk mengikuti angket yang berfokus pada berbagai indikator kedisiplinan, seperti kehadiran tepat waktu, kepatuhan terhadap aturan,

tanggung jawab pribadi, pengelolaan waktu yang baik, perilaku sosial yang baik, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Pengukuran ini dilakukan di pagi hari sebelum pelajaran dimulai, saat siswa datang ke sekolah. Pada hari tersebut, suasana di kelas terlihat sedikit kurang teratur. Beberapa siswa datang terlambat, dan sebagian dari mereka tampak sedikit kurang fokus dan lebih banyak berbicara dengan teman sebangkunya. Ini menunjukkan bahwa tingkat kedisiplinan siswa, meskipun cukup baik, masih membutuhkan peningkatan.

Berdasarkan hasil **pretest**, rata-rata skor kedisiplinan siswa berada pada kategori **sedang**, dengan skor rata-rata **60,17**. Berikut adalah rincian hasil pretest berdasarkan indikator kedisiplinan:

Tabel 4.1 Hasil Pretest (Sebelum Perlakuan)

Indikator Kedisiplinan	Skor Rata-rata	Kategori
Kehadiran Tepat Waktu	60,0	Sedang
Kepatuhan terhadap Aturan	58,5	Sedang

Indikator	Skor Rata-rata	Kategori
Kedisiplinan		
Tanggung Jawab Pribadi	62,0	Sedang
Pengelolaan Waktu yang Baik	59,5	Sedang
Perilaku Sosial yang Baik	61,0	Sedang
Partisipasi Aktif dalam Pembelajaran	59,0	Sedang
Rata-rata Total	60,17	Sedang

Sumber: Data Primer, Diolah (2025)

Sebelum perlakuan, mayoritas siswa menunjukkan tingkat kedisiplinan yang tergolong **sedang**. Hal ini mencerminkan bahwa siswa memiliki tingkat kedisiplinan yang perlu ditingkatkan, khususnya dalam hal kehadiran tepat waktu, kepatuhan terhadap aturan, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Hasil Posttest (Setelah Perlakuan)

Pada tanggal 28 Mei 2025, setelah dilakukan perlakuan berupa media video animasi interaktif selama 1 minggu, dilakukan pengukuran kedua untuk melihat apakah ada perubahan dalam tingkat kedisiplinan

siswa. Pada hari tersebut, suasana di kelas tampak jauh berbeda dibandingkan dengan kondisi pada pretest. Siswa terlihat lebih antusias dan bersemangat untuk mengikuti pelajaran. Mereka datang lebih awal ke sekolah dan menunjukkan tingkat konsentrasi yang lebih baik. Sebagian besar siswa tampak lebih siap mengikuti pelajaran, dengan banyak dari mereka yang sudah duduk di tempat masing-masing sebelum pelajaran dimulai.

Berdasarkan hasil posttest, rata-rata skor kedisiplinan siswa meningkat secara signifikan dan berada pada kategori **baik**, dengan skor rata-rata **78,25**. Berikut adalah rincian hasil posttest berdasarkan indikator kedisiplinan:

Tabel 4.2 Hasil Posttest

Indikator	Skor Rata-rata	Kategori
Kehadiran Tepat Waktu	78,0	Baik
Kepatuhan terhadap Aturan	76,5	Baik
Tanggung Jawab Pribadi	80,0	Baik
Pengelolaan Waktu yang Baik	77,5	Baik

Indikator	Skor	
	Rata-rata	Kategori
Perilaku Sosial yang Baik	79,0	Baik
Partisipasi Aktif dalam Pembelajaran	78,5	Baik
Rata-rata Total	78,25	Baik

Sumber: Data Primer, Diolah (2025)

Setelah diberikan perlakuan, terjadi peningkatan yang signifikan pada semua indikator kedisiplinan siswa. Skor rata-rata **78,25** menunjukkan bahwa kedisiplinan siswa setelah perlakuan masuk ke dalam kategori **baik**, dengan peningkatan yang terlihat pada indikator **tanggung jawab pribadi** dan **partisipasi aktif dalam pembelajaran**.

Pada bagian analisis data statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, dalam hal ini digunakan program *SPSS for Windows* versi 26. Sebelum uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

1) Uji Normalitas

Menguji normalitas adalah langkah pertama dalam analisis data tertentu. SPSS untuk Windows versi 26

digunakan untuk uji normalitas ini. Pengujian menggunakan SPSS didasarkan pada uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov dengan tingkat signifikansi 5% atau 0,05. Jika P-value $\geq 0,05$, distribusinya normal dan jika P-value

Tabel 4.4 Uji Normalitas

		PRET EST	POST EST
	N	25	25
Normal Parameters ^a	Mean	61.1111	85.5556
	Std. Deviation	10.22620	11.49026
Most Extreme Difference	Absolute	0.210	0.186
	Positive	0.210	0.186
	Negative	-0.141	-0.173
Kolmogorov-Smirnov Z		0.891	0.788
Asymp. Sig. (2-tailed)		0.406	0.565
a. Test distribution is Normal			

Sumber: Data Primer, Diolah (2025)

Berdasarkan hasil analisis, pada pretest, nilai Asymp. Sig. = 0.406, yang lebih besar dari 0.05, menunjukkan bahwa data pretest terdistribusi normal. Demikian pula, pada posttest, nilai Asymp. Sig. =

0.565, yang juga lebih besar dari 0.05, menunjukkan bahwa data posttest terdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest kedisiplinan siswa terdistribusi normal

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji yang menguji apakah varians dari dua atau lebih distribusi adalah sama. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan SPSS for Windows 26 menggunakan *One Way Anova* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika Nilai $\geq 0,05$, distribusinya seragam.

Setelah hasil belajar pretest dan posttest diolah menggunakan program SPSS for windows versi 26, maka berikut adalah output uji homogenitasnya:

Tabel 4.5
Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of
Variances
Kedisiplinan Siswa

Levene Statistic	df1	df2	df3
1.022	1	34	.319

Sumber: Data Primer, Diolah (2025)

Tabel 4.3 Menunjukkan bahwa nilai sig. pada *pretest* dan *posttest*

adalah 0,319. Jika dilihat dari hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa $0,319 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi homogen.

3) Uji Hipotesis

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Setelah memastikan bahwa data yang diolah berdistribusi normal dan homogen melalui uji premis, langkah berikutnya adalah melakukan uji hipotesis. Tujuan dari pengujian hipotesis adalah untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t sampel berpasangan, yang merupakan uji untuk membandingkan dua pasang sampel yang berasal dari subjek yang sama namun dengan perlakuan yang berbeda (*pretest* dan *posttest*).

Kriteria keputusan dalam uji ini adalah jika nilai Sig. $\geq 0,05$, maka H0 diterima dan H1 ditolak, sedangkan jika Sig. $< 0,05$, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Berdasarkan hal tersebut, berikut adalah keterangan mengenai H0 dan H1 yang diajukan dalam penelitian ini:

H0: Tidak ada pengaruh penggunaan media video animasi interaktif terhadap kedisiplinan siswa di SDN Sri Karang Rejo.

H1: Ada pengaruh penggunaan media video animasi interaktif terhadap kedisiplinan siswa di SDN Sri Karang Rejo.

Setelah hasil belajar pretest dan posttest diolah menggunakan program SPSS for Windows versi 26, berikut adalah output uji hipotesis yang dihasilkan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada kedisiplinan siswa setelah diberi perlakuan menggunakan media video animasi interaktif.

Tabel 4.6
Hasil Uji Hipotesis
Paired Sample Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Paired 1	PRESTES	-							
	POSTES	2.44							
	POSTES	4.44	9.2	2.17	29.12	19.86	11.05	.219	
	POSTES	4.44	9.2	2.17	29.12	19.86	11.05	.219	
	POSTES	4.44	9.2	2.17	29.12	19.86	11.05	.219	

Sumber: Data Primer, Diolah (2025)

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa nilai t hitung. pada *pretest* dan *posttest*

adalah 11,251 dan nilai t table sebesar 2,110. Jika dilihat dari hasil uji hipotesis *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa $t_{hitung} \geq t_{table}$ atau $11,251 \geq 2,110$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh penggunaan media video animasi interaktif terhadap kedisiplinan siswa di SDN Sri Karang Rejo.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media video animasi interaktif terhadap kedisiplinan siswa di SDN Sri Karang Rejo. Pengukuran kedisiplinan siswa dilakukan dengan menggunakan pretest dan posttest, yang diukur melalui angket yang mencakup berbagai indikator kedisiplinan. Dalam hal ini, media video animasi interaktif digunakan sebagai perlakuan untuk meningkatkan kedisiplinan siswa dalam aspek kehadiran, kepatuhan terhadap aturan, tanggung jawab pribadi, pengelolaan waktu, perilaku sosial, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Salah satu indikator kedisiplinan yang diuji dalam penelitian ini adalah kehadiran tepat waktu. Sebelum

diberikan perlakuan, data menunjukkan bahwa banyak siswa yang datang terlambat, yang merupakan masalah signifikan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif. Hasil pretest menunjukkan bahwa mayoritas siswa tidak selalu datang tepat waktu, dengan skor rata-rata 60,0. Skor ini menggambarkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat kedisiplinan yang sedang, artinya mereka sering terlambat atau tidak konsisten dalam datang tepat waktu. Dengan kata lain, nilai rata-rata yang diperoleh ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa masih perlu meningkatkan kedisiplinan mereka dalam hal kedatangan tepat waktu.

Namun, setelah perlakuan berupa media video animasi interaktif, siswa menunjukkan perbaikan yang signifikan. Pada posttest, skor rata-rata kehadiran tepat waktu meningkat menjadi 78,0, yang menunjukkan peningkatan kedisiplinan dalam hal kehadiran di kelas. Skor ini kini berada dalam kategori baik, yang menandakan bahwa sebagian besar siswa mulai datang tepat waktu dengan tingkat kedisiplinan yang lebih tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media video animasi

interaktif memberikan dampak positif dalam meningkatkan kedisiplinan siswa, terutama dalam hal kehadiran tepat waktu. Peningkatan skor ini sejalan dengan penelitian oleh Anwar et al. (2021), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kedisiplinan siswa dalam berbagai aspek, termasuk kehadiran tepat waktu. Jurnal internasional lainnya, Mayer (2022), juga menunjukkan bahwa media berbasis animasi dapat memperbaiki keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan perhatian mereka terhadap waktu. Penelitian oleh Chen et al. (2021) juga menyoroti pentingnya penggunaan teknologi interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan kedisiplinan siswa dalam konteks pembelajaran digital.

Indikator selanjutnya adalah kepatuhan terhadap aturan. Pada pretest, rata-rata skor untuk kepatuhan terhadap aturan berada pada 58,5, yang menunjukkan bahwa banyak siswa belum sepenuhnya mematuhi aturan yang ada di kelas. Beberapa siswa terlihat melanggar aturan kelas, seperti berbicara tanpa izin atau tidak mengikuti instruksi yang

diberikan oleh guru secara konsisten. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kedisiplinan siswa dalam mengikuti aturan kelas masih tergolong rendah.

Namun, setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media video animasi interaktif, terjadi peningkatan yang signifikan, dengan skor rata-rata 76,5 pada posttest. Skor ini menunjukkan bahwa rata-rata tingkat kepatuhan terhadap aturan siswa meningkat dan sekarang berada dalam kategori baik. Peningkatan skor ini menggambarkan bahwa penggunaan media animasi interaktif berhasil memotivasi siswa untuk lebih memperhatikan dan mematuhi aturan yang berlaku di kelas. Siswa menjadi lebih tertib dan fokus pada instruksi yang diberikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan et al. (2022), yang menunjukkan bahwa media animasi dapat menarik perhatian siswa dan membantu mereka mengikuti peraturan yang berlaku dengan lebih baik. Penelitian oleh Feng et al. (2021) juga menemukan bahwa media interaktif dapat membantu siswa untuk lebih disiplin dalam mengikuti aturan dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Selain kepatuhan terhadap aturan, indikator tanggung jawab pribadi juga menjadi fokus dalam penelitian ini. Sebelum perlakuan, hasil pretest menunjukkan skor rata-rata 62,0, yang menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa dapat menyelesaikan tugas, masih ada kecenderungan untuk menunda pekerjaan mereka. Setelah penggunaan media video animasi interaktif, siswa menunjukkan perbaikan yang signifikan dalam hal tanggung jawab terhadap tugas mereka, dengan skor rata-rata 80,0 pada posttest. Peningkatan ini dapat dijelaskan dengan peran media interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memotivasi mereka untuk menyelesaikan tugas tepat waktu, sebagaimana dijelaskan oleh Susanto et al. (2021) yang menemukan bahwa teknologi interaktif dapat memperbaiki sikap tanggung jawab siswa dalam belajar.

Pengelolaan waktu adalah keterampilan penting yang diuji dalam penelitian ini. Pada pretest, banyak siswa yang kesulitan dalam mengatur waktu belajar mereka, yang tercermin dari skor rata-rata 59,5. Banyak siswa yang mengeluhkan kesulitan dalam mengatur waktu untuk mengerjakan

tugas rumah dan belajar di luar jam sekolah. Namun, setelah diberikan perlakuan media video animasi interaktif, skor rata-rata posttest meningkat menjadi 77,5, menunjukkan bahwa penggunaan video animasi yang interaktif memberikan pengaruh positif dalam membantu siswa mengelola waktu mereka dengan lebih efektif. Aziz et al. (2021) dalam penelitian mereka juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan keterampilan manajemen waktu siswa, karena media ini memberikan instruksi yang jelas dan terstruktur yang membantu siswa untuk lebih disiplin dalam menjalani kegiatan belajar mereka.

Indikator berikutnya adalah perilaku sosial siswa di kelas. Hasil pretest menunjukkan bahwa beberapa siswa cenderung kurang menghormati teman-teman mereka atau kurang peduli dengan interaksi sosial yang ada di kelas, dengan skor rata-rata 61,0. Namun, setelah penggunaan media video animasi interaktif, ada perbaikan yang signifikan pada perilaku sosial siswa, dengan skor rata-rata 79,0 pada posttest. Ini menunjukkan bahwa video animasi interaktif tidak hanya membantu siswa

dalam aspek akademik, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan interaksi sosial mereka. Penelitian oleh Pratama et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat meningkatkan interaksi sosial siswa, karena mereka merasa lebih terhubung dan termotivasi untuk bekerja sama dalam tugas kelompok. Zhang et al. (2022) juga menemukan bahwa media interaktif dapat memperbaiki hubungan sosial antara siswa dan meningkatkan kerjasama dalam kelompok.

Indikator terakhir yang diuji adalah partisipasi aktif dalam pembelajaran. Pada pretest, rata-rata skor untuk partisipasi aktif berada pada 59,0, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum terlalu aktif dalam berdiskusi atau menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Skor ini mengindikasikan bahwa tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan kelas masih tergolong rendah atau sedang, dan banyak siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran.

Namun, setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media video animasi interaktif, partisipasi aktif siswa meningkat pesat, dengan

skor rata-rata 78,5 pada posttest. Peningkatan skor ini menunjukkan bahwa rata-rata partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran mengalami kenaikan yang signifikan, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa kini lebih terlibat dalam kegiatan kelas, seperti berdiskusi atau menjawab pertanyaan dari guru. Skor 78,5 ini menunjukkan bahwa tingkat partisipasi siswa kini berada dalam kategori baik, yang berarti mereka lebih termotivasi dan lebih bersemangat untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi interaktif dapat membuat siswa lebih tertarik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Alfiansyah et al. (2022) dalam penelitian mereka juga menemukan bahwa penggunaan media interaktif seperti video animasi dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kelas, karena media ini mendorong siswa untuk lebih fokus dan termotivasi dalam belajar.

Hasil uji statistik menggunakan SPSS for Windows versi 26 menunjukkan bahwa data pretest dan posttest terdistribusi normal, dengan Sig. = 0.406 untuk pretest dan Sig. = 0.565 untuk posttest, yang lebih besar

dari 0,05, menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Uji homogenitas menggunakan Levene's Test menunjukkan nilai Sig. = 0.319, yang lebih besar dari 0,05, yang berarti bahwa varians antara pretest dan posttest adalah homogen. Uji hipotesis menggunakan t-test berpasangan menunjukkan bahwa t-hitung = 11.251 dan t-tabel = 2.110, dengan Sig. = 0.000 yang lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, H₀ ditolak dan H₁ diterima, yang menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kedisiplinan siswa di SDN Sri Karang Rejo.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi, kedisiplinan, dan prestasi akademik siswa. Penelitian oleh Nur Hidayah (2021) menunjukkan bahwa media CD interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang berimbas pada peningkatan hasil belajar mereka. Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian **Astuti (2021)**, yang mengungkapkan bahwa penggunaan

media interaktif dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan mematuhi aturan yang ada di kelas.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi interaktif berpengaruh signifikan terhadap kedisiplinan siswa di SDN Sri Karang Rejo. Media tersebut berhasil meningkatkan kedisiplinan siswa dalam berbagai aspek, termasuk kehadiran tepat waktu, kepatuhan terhadap aturan, partisipasi aktif, dan pengelolaan waktu yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6th dengan panduan sebagai berikut :

Buku :

- Agustin, M, & Syaodih. (2008). *Bimbingan konseling untuk anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.\
- Brabender, V., & Fallon, A. (2009). *Group development in practice: guidance for clinicians and researchers on stages and dynamics of change*. Washington, DC: American Psychological Association.

Artikel in Press :

- Lyznicki, J. M., Young, D. C., Riggs, J. A., Davis, R. M., & Dickinson, B. D. (2001). Obesity: Assessment and management in primary care. *American Family Physician*, 63(11), 2185-2196.

Jurnal :

- Hodgson, J., & Weil, J. (2011). Commentary: how individual and profession-level factors influence discussion of disability in prenatal genetic counseling. *Journal of Genetic Counseling*, 1-3.
- Fariq, A. (2011). Perkembangan dunia konseling memasuki era globalisasi. *Pedagogi*, II Nov 2011(Universitas Negeri Padang), 255-262.

Keterangan:

Semua huruf yang digunakan adalah Arial dengan ukuran 12 point, kecuali pada tabel yaitu 10 point. Setiap poin harus ada satu *Enter* pada *Keyboard*, contohnya : dari A. Pendahuluan ke B. Metode Penelitian harus ada satu kali *Enter*, untuk memisahkan mana pendahuluan dan mana Metode Penelitian. Teks harus mengacu kepada EBI (Ejaan bahasa Indonesia) dan KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) cetakan terakhir.

Banyaknya keseluruhan naskah minimal 10 halaman dan maksimum 15 halaman. Untuk before dan after pada teks harus 0. Template ini dapat digunakan langsung untuk memasukan naskah, karena ukuran kertas dan margin sudah disesuaikan dengan aturan. Untuk penomoran halaman adalah di bawah kanan dengan bentuk huru Arial ukuran 12

serta **ditebalkan**, dengan dilengkapi atasnya dengan garis lurus, sedangkan untuk identitas jurnal ditulis di *header* yang terdiri dari nama jurnal, ISSN, Volume, Nomor, dan Bulan Terbit serta bawahnya dilengkapi dengan garis lurus.

Naskah kami rekomendasikan untuk dikirim melalui sitem OJS 3 pada laman : <http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas> namun apabila ada kesulitan akses maka naskah dapat dikirim ke alamat e-mail: jurnalilmiahpendas@unpas.ac.id dalam bentuk lampiran file dengan menggunakan Microsoft Word. Artikel yang masuk akan direviu dan direvisi. Adapun perkembangan penerimaan naskah akan kami beritahukan melalui system OJS 3.

Naskah akan dikirim kembali beserta perbaikannya. Maksimal 1 Minggu sejak perbaikan naskah diterima, peserta harus sudah mengembalikan beserta perbaikannya.

Apabila ada pertanyaan mengenai Template dan konten artikel dapat ditanyakan langsung kepada Acep Roni Hamdani, M.Pd. (087726846888), Taufiqulloh Dahlan, M.Pd (085222758533), dan Feby Inggriyani, M.Pd.(082298630689).

Google scholar, DOAJ (*Directory of Open Access Journal*) dan SINTA . Naskah yang diterima mencakup hasil penelitian dengan tema yang sesuai dengan fokus dan scope jurnal Pendas yaitu penelitian di pendidikan dasar. Semua naskah akan melalui proses review sebelum terbit.

Batas akhir penerimaan naskah tanggal 30 Oktober 2019. Bisa kirim via ojs ke laman berikut : [Web : http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas](http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas).

Info lebih lanjut Hubungi:

1. Acep Roni Hamdani, M.Pd. (087726846888)
2. Taufiqulloh Dahlan, M.Pd (085222758533)
3. Feby Inggriyani, M.Pd. (082298630689)

**Mohon untuk Disebarkan
PENDAS : JURNAL ILMIAH
PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS PASUNDAN**

Menerima Naskah untuk dipublikasikan pada bulan Desember 2019 Volume IV, Nomor 2 Tahun 2019 dengan E-ISSN 2548-6950 dan p-ISSN 2477-2143 dan telah terindeks