

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VAIPEN TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI
SDN GAYAMAN MOJOKERTO**

Dian Famila Arum^{1*}, Sunanto², Suharmono Kasiyun³, Syamsul Ghufron⁴
¹²³⁴PGSD FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

1*4130022064@student.unusa.ac.id, 2alif30@unusa.ac.id, 3suharmono@unusa.ac.id, 4syamsulghufron@unusa.ac.id

*Corresponding author**

ABSTRACT

Low student achievement in Indonesian language is attributed to the use of conventional teaching methods and the lack of interactive learning media. This study aims to determine the effect of using Vaipen learning media on the learning outcomes of fourth-grade students in Indonesian language at SDN Gayaman Mojokerto. This study employed a quantitative approach using a pre-experimental design in the form of a one-group pretest-posttest design. The study sample consisted of 25 students. Data collection was conducted through tests and observations. Data were analyzed descriptively and inferentially using SPSS version 25. The results showed that the mean pretest score was 44.8 and the mean posttest score was 90.8, indicating an improvement in student learning outcomes following the use of the Vaipen learning media. The results of the Shapiro-Wilk normality test showed that the pretest data were normally distributed with a significance value of 0.111, while the posttest data were not normally distributed with a significance value of 0.000. Therefore, hypothesis testing proceeded using a non-parametric test, specifically the Wilcoxon Signed-Rank Test. The test results showed a Z-value of -4.432 with a significance level of $0.000 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_1 was accepted. Thus, it can be concluded that the use of the Vaipen learning media has a significant effect on the learning outcomes of fourth-grade students in the subject of.

Keywords: *Animated Videos, Learning Outcomes, Indonesian Language Learning*

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Vaipen* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Gayaman Mojokerto. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Pre-Experimental Design* dalam bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes serta observasi. Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial menggunakan bantuan SPSS versi 25. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 44,8 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 90,8, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran *Vaipen*. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal dengan nilai signifikansi 0,111, sedangkan data *posttest* tidak berdistribusi normal dengan nilai signifikansi 0,000. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji non-parametrik menggunakan uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*. Hasil uji menunjukkan nilai $Z = -4,432$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Vaipen* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Gayaman Mojokerto.

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

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada abad ke-21 memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, guru perlu meningkatkan kualitas penyampaian materi serta kreativitas dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan perhatian dan hasil belajar siswa (Tullah dkk., 2022). Dalam dunia pendidikan, pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa. Bahasa juga membantu siswa berkomunikasi, berbagi pengalaman, serta belajar satu sama lain sehingga dapat menunjang keberhasilan dalam berbagai bidang studi (Amaliah dkk., 2023).

Namun, sesuai dengan kondisi nyata di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tergolong masih rendah hal ini disebabkan oleh banyak faktor salah satunya penggunaan metode pengajaran yang konvensional serta kurang menarik sehingga membuat siswa kurang memahami terkait materi yang sudah dijelaskan oleh guru (Agustin dkk., 2021).

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dan dapat ditunjukkan melalui nilai, simbol, huruf, maupun deskripsi tertentu (Saptono dkk., 2022). Hasil belajar yang baik dapat tercapai apabila siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan ket-

erampilan baru selama proses pembelajaran berlangsung (Ayu dkk., 2025).

Permasalahan serupa dengan Mulyati (2023) menunjukkan bahwa media video animasi masih jarang digunakan, tetapi penggunaannya terbukti mampu memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa. Hasil observasi di SDN Gayaman Mojokerto menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas masih jarang menggunakan media pembelajaran interaktif karena guru cenderung menggunakan pembelajaran konvensional dan latihan soal secara berulang.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran khususnya video animasi. Video animasi merupakan media audio visual yang memadukan unsur suara, gambar, dan warna sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Putriani dkk., 2025).

Media pembelajaran *Vaipen* merupakan media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan dengan bantuan Adobe Animator. Media ini dirancang untuk

membantu siswa sekolah dasar memahami materi ide pokok dan ide pendukung pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran *Vaipen* menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, dan interaktif. Penggunaan media *Vaipen* mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Vaipen* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Gayaman Mojokerto. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam penggunaan media pembelajaran inovatif serta menjadi referensi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis metode penelitian yang digunakan adalah *PreExperimental* dalam bentuk desain penelitian *one group pretest posttest*, yang bertujuan untuk mengetahui

pengaruh penggunaan media pembelajaran *Vaipen* terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun akademik 2025/2026 di SDN Gayaman Mojokerto. Subjek penelitian ini adalah 25 siswa kelas IV yang dipilih berdasarkan pertimbangan kesesuaian materi, kesiapan kelas, serta rekomendasi dari pihak sekolah. Perlakuan yang diberikan berupa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran *Vaipen* yang dilaksanakan selama 3 pertemuan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes dan observasi. Tes berupa *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif. Selain itu, observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai keterlaksanaan pembelajaran. Melalui kegiatan observasi ini, peneliti mencatat keaktifan siswa serta situasi yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Data hasil observasi kemudian digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil yang diperoleh dari tes.

Seluruh instrumen penelitian yang meliputi media pembelajaran,

modul ajar, dan lembar tes telah di validasi oleh ahli untuk memastikan kesesuaian isi, penggunaan bahasa, serta ketercapaian tujuan pembelajaran. Setelah dinyatakan layak digunakan, instrumen kemudian diuji cobakan pada siswa kelas IV SDN Gayaman dengan menggunakan 10 butir soal pilihan ganda.

Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Pengaruh media pembelajaran *Vaipen* terhadap hasil belajar siswa dianalisis menggunakan SPSS Versi 25 dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest*.

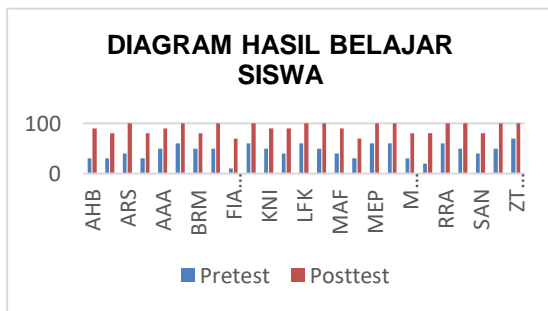
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan rancangan penelitian yaitu menggunakan *One Group Pre-test Posttest Design* pada tanggal 29 Januari-03 Februari 2026 di SDN Gayaman Mojokerto. Populasi dan sampel penelitian adalah kelas IV yang berjumlah 25 siswa. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi ide pokok dan ide pendukung menggunakan media pembelajaran *Vaipen*.

a. Hasil Peningkatan Hasil Belajar

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi ide pokok dan ide pendukung dengan menggunakan media pembelajaran *Vaipen* telah dilaksanakan. Penilaian hasil belajar dalam penelitian ini berfokus pada ranah kognitif dengan menggunakan tes *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas IV SDN Gayaman Mojokerto. Hasil yang diperoleh dapat disajikan pada gambar 1 berikut.



Grafik 1. Peningkatan Hasil Belajar

Berdasarkan data di atas, diperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 44,8 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 90,8. Data hasil belajar tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Apabila data berdistribusi normal, maka analisis dilanjutkan menggunakan uji *Paired Sample T-Test*.

Berikut ini adalah tabel 1 hasil belajar siswa yang sudah dihitung menggunakan uji *Shapiro-Wilk*.

Tabel 1. Uji Shapiro-Wilk

Tests of Normality					
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
.198	25	.013	.935	25	.111
.292	25	.000	.798	25	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, data *pretest* menunjukkan nilai signifikansi 0,111 sehingga data berdistribusi normal, sedangkan data *posttest* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 sehingga data berdistribusi tidak normal. Karena salah satu data tidak berdistribusi normal sig. <0,05, maka pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilanjutkan uji non-parametrik menggunakan uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*.

Berikut ini adalah tabel 2 hasil belajar siswa yang sudah dihitung menggunakan uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*.

Tabel 2. Uji Wilcoxon Signed-Rank Test.

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest Pretest	-Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	25 ^b	13.00	325.00
	Ties	0 ^c		
	Total	25		

a. Posttest < Pretest
b. Posttest > Pretest
c. Posttest = Pretest

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* pada tabel *Ranks*, seluruh siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran *Vaipen*, yang ditandai dengan *positive ranks* sebanyak 25 siswa, *negative ranks* = 0, dan *ties* = 0. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *posttest* seluruh siswa lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest* pada pelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon Statistik

Test Statistics ^a	
	Posttest - Pretest
Z	-4.432 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*, diperoleh nilai $Z = -4,432$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Vaipen* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Gayaman Mojokerto, yang ditandai dengan adanya peningkatan

nilai siswa setelah diberikan perlakuan.

2. Pembahasan

a. Pengaruh Media Pembelajaran *Vaipen* Terhadap Hasil Belajar Siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Vaipen* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Media berbasis audio visual memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat satu arah. Melalui perpaduan gambar, suara, dan tampilan yang menarik, peserta didik menjadi lebih fokus, antusias, dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penelitian Rahmawati dkk. (2022), Kamalia dan Rahmadhar (2023), serta Aini dkk. (2021) sama-sama membuktikan bahwa media video animasi mampu meningkatkan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran. Persamaan penelitian tersebut

dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media video animasi dan fokus pada hasil belajar siswa, sedangkan perbedaannya terdapat pada mata pelajaran yang diteliti. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bahwa media pembelajaran *Vaipen*, menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa lebih mudah memahami materi Bahasa Indonesia.

Peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Vaipen* mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Melalui penyajian materi yang memadukan unsur suara, dan gambar animasi yang menarik, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Media video animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan interaktif sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran *Vaipen* menunjukkan bahwa media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Rismawati dkk. (2025) yang menyatakan bahwa

penggunaan media pembelajaran inovatif, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran *Vaipen* dinilai efektif karena mampu menyajikan materi secara menarik, jelas, dan mudah dipahami, sehingga dapat menjadi alternatif yang tepat dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Vaipen* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Gayaman Mojokerto. Selain itu, penggunaan media *Vaipen* juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Hal ini dilihat dari rata-rata nilai *pretest* sebesar 44,8 yang meningkat menjadi 90,8 pada nilai *posttest*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Vaipen* mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik, khususnya pada materi ide pokok dan ide pendukung.

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa data *pretest* berdistribusi normal dengan nilai signifikansi 0,111, sedangkan data *posttest* tidak berdistribusi normal dengan nilai signifikansi 0,000. Karena salah satu data tidak berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji non-parametrik *Wilcoxon Signed-Rank Test*. Hasil uji menunjukkan nilai $Z = -4,432$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Vaipen* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada penggunaan desain *One Group Pretest-Posttest* tanpa kelas kontrol, jumlah sampel yang terbatas hanya pada satu kelas, serta data *posttest* yang tidak berdistribusi normal sehingga analisis hipotesis menggunakan uji *non-parametrik Wilcoxon Signed-Rank Test*. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen dengan kelas pembandingan, serta melibatkan sampel yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R., Nurmalina, & Noviardila, I. (2021). Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021. *JURNAL PENDIDIKAN Dan KONSELING*, 3.
- Aini, N., Zuliani, R., & Rini, C. P. (2021). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn 20 Pagi Jakarta Timur. *NUSANTARA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 417–426. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Amaliah, F., Madeamin, R., & Baso, B. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD No. 198 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(2), 95–117.
- Ayu, N., Warnelis, E., Martaliza, Y., Yulimarta, E., & Husni, Y. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing di Kelas V UPT SD Negeri 24 Lundang Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 340–345. <https://doi.org/10.59435/gjmi.v3i1.1253>
- Kamalia, A., & Rahmadhar, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa

Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 362–371.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1564>

IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821–826.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587>

- Mulyati. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas Ii. *Jurnal Pendidikan Dan Literasi Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 2963–4709.
- Putriani, N. L. R., Anggreni, N. M., & Mahendradhani, Gusti. A. A. R. (2025). Jurnal Inovasi Pendidikan Terapan Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Youtube Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iii Sdn 2 Blakuih. *Jurnal Inovasi Pendidikan Terapan*, 8.
<https://edu.gerbangriset.com/index.php/jipt>
- Rahmawati, N., Dorahman, B., Nurul, Puspita, D. R., & Latifah, N. (2022). *Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar* (Vol. 4).
- Rismawati, Guswita, R., & Avana, N. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iii Sdn 296/VI RANTAU PANJANG. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*.
- Saptono, D. Y., Patta, R., & Kadarisman. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas 4 Menggunakan Problem Based Learning. *Pinisi Journal PGSD*, 2, 2798–9097.
- Tullah, N. H., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas