

## **PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Rangga Mikola<sup>1</sup>, Bambang Hermansah<sup>2</sup>, Imelda Ratih Ayu<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

<sup>1</sup>[mrbonher@gmail.com](mailto:mrbonher@gmail.com), <sup>2</sup>[bambanghermansah@univpgri-palembang.ac.id](mailto:bambanghermansah@univpgri-palembang.ac.id),

<sup>3</sup>[imeldaratihayu@univpgri-palembang.ac.id](mailto:imeldaratihayu@univpgri-palembang.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This study was motivated by the low Indonesian language learning outcomes of third-grade elementary school students and the less optimal use of engaging and interactive learning media. The use of animated videos as learning media is expected to improve students' understanding and learning outcomes. This study aimed to determine the effect of using animated videos on the Indonesian language learning outcomes of third-grade elementary school students. This research employed a quantitative method with a quasi-experimental design using a pretest-posttest control group design. The population consisted of all third-grade elementary school students, while the samples were experimental and control classes selected through purposive sampling. Data were collected through pretests and posttest. The data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing with the t-test. The results indicated that there was a difference in learning outcomes between students who learned using animated video media and those who learned through conventional instruction. The average posttest score of the experimental class was higher than that of the control class. Therefore, it can be concluded that the use of animated videos has a positive effect on the Indonesian language learning outcomes of third-grade elementary school students.*

**Keywords:** *Animated video, Learning Outcomes, Indonesian Language, Elementary School.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III sekolah dasar serta kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen berupa *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III sekolah dasar, sedangkan sampel penelitian terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui tes berupa pretest dan posttest. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media video animasi dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Nilai rata-rata posttest kelas

eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III sekolah dasar.

**Kata kunci:** Video Animasi, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar.

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah proses internalisasi budaya ke dalam diri seseorang dan masyarakat hingga membuat orang dan masyarakat jadi beradab. Pendidikan bukanlah sarana transfer ilmu pengetahuan saja, tetapi lebih luas lagi yakni sebagai sarana pembudayaan dan penyaluran nilai (Hamdi, Yusuf, & Jawharis, 2023). Nasution, dkk (2022) menyatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai di masyarakat atau sebagai upaya membantu peserta didik untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan, kecakapan, nilai, sikap dan pola tingkah laku yang berguna bagi hidup. Pendidikan bukanlah menghilangkan harkat dan martabat sebagai manusia, melainkan menumbuhkan dan mempertinggi mutu dan hakekat serta martabat manusia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa yang meliputi

menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Ali, 2020). Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan harus dikembangkan secara seimbang agar siswa mampu berkomunikasi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam proses pembelajaran.

Menurut Farida, dkk (2022) mengemukakan bahwa video animasi merupakan media pembelajaran, video merupakan rekaman gambar hidup untuk ditayangkan atau dengan kata lain video adalah tanyangan gambar bergerak yang disertai suara. Sedangkan animasi adalah kumpulan dari gambar yang akan diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan. Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbeda dan dapat membuat peserta didik fokus untuk belajar yaitu media pembelajaran berbasis video animasi (Irawan, Dahlan, & Fitriani, 2021). Tujuannya untuk menciptakan rasa hidup dan menyimpan pesan dari pembelajaran video animasi juga dapat digunakan sebagai sarana

pembelajaran yang siap digunakan kapanpun itu untuk menyampaikan tujuan dari pembelajaran tertentu

Berdasarkan hasil observasi awal yang sudah dilakukan peneliti di SD Negeri 02 Pampangan. Menunjukkan bahwa didalam satu kelas berjumlah sebanyak 20 orang peserta didik, peserta didik berjenis kelamin laki-laki berjumlah sebanyak 9 orang dan perempuan sebanyak 11 orang. Di SD Negeri 02 Pampangan guru belum menerapkan media pembelajaran yang menarik sehingga ada siswa yang kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, dalam menyampaikan materi guru cenderung menggunakan metode ceramah, sehingga perhatian siswa tidak berpusat pada pemberian materi yang dilakukan oleh guru, guru belum menggunakan media animasi.

Berangkat dari kondisi awal di kelas III SD Negeri 02 Pampangan, permasalahan hasil belajar Bahasa Indonesia tidak hanya terlihat dari kurangnya perhatian siswa saat pembelajaran, tetapi juga tampak lebih jauh pada rendahnya pencapaian kompetensi dasar yang seharusnya dikuasai siswa. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, mengungkapkan pendapat

secara lisan, maupun menuliskan ide sederhana dengan runtut. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berbahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis belum berkembang secara optimal.

Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran juga menjadi faktor penting. Pembelajaran yang tidak didukung oleh media yang menarik membuat materi yang disampaikan terasa abstrak dan sulit dipahami oleh siswa sekolah dasar yang pada dasarnya masih berada pada tahap berpikir konkret. Tanpa adanya visualisasi yang menarik, siswa kesulitan membayangkan isi materi, sehingga pemahaman mereka menjadi kurang maksimal dan berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Permasalahan ini semakin terlihat ketika dilakukan evaluasi pembelajaran. Hasil yang diperoleh siswa masih banyak yang berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum mampu mencapai tujuan yang diharapkan. Jika kondisi ini terus dibiarkan, maka akan berdampak pada rendahnya kemampuan literasi siswa dalam jangka panjang.

Melihat berbagai permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, sekaligus membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis video animasi. Media ini dinilai mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian mengenai penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 02 Pampangan. Penelitian ini menjadi penting dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar sekaligus memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Untuk itu peneliti menemukan media pembelajaran berbasis animasi dapat menjadi salah satu alternative yang cocok digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III sekolah dasar. Dalam metode eksperimen, peneliti memberikan perlakuan tertentu kepada subjek penelitian dan kemudian mengamati pengaruh perlakuan tersebut terhadap variabel terikat. Jenis eksperimen yang digunakan adalah quasi eksperimen (eksperimen semu). Quasi eksperimen digunakan karena peneliti tidak dapat sepenuhnya mengontrol semua variabel luar dan tidak melakukan pengacakan subjek penelitian. Penelitian dilakukan pada kelas yang sudah ada, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media video animasi, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran Bahasa Indonesia tanpa menggunakan video animasi atau dengan metode pembelajaran konvensional. Data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui tes tertulis yang diberikan

sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini untuk mengetahui apakah penggunaan video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan dengan dua kelas, yaitu kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan video animasi dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas kontrol III B dan kelas eksperimen III A. Pada kelas eksperimen III A pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan video animasi sedangkan pada kelas kontrol III B pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode konvensional, perbedaan perlakuan tersebut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa, sehingga diperoleh hasil yang lebih baik pada kelas eksperimen di bandingkan dengan kelas kontrol.

Selama pelaksanaan pembelajaran, siswa pada kelas eksperimen menunjukkan antusiasme, keaktifan, motivasi,

partisipasi, dan sebagainya yang lebih baik dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol. Penggunaan Video Animasi mampu membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari melalui penjelasan mengenai Video Animasi Kondisi tersebut memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan dengan Septiani dkk. (2024), yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Media pembelajaran yang dirancang secara menarik mampu menstimulasi keaktifan siswa selama proses pembelajaran serta mempermudah penalaran materi, sehingga berdampak positif pada capaian akademis mereka. Selaras dengan teori dan temuan terdahulu tersebut, hasil penelitian ini turut membuktikan bahwa implementasi media video animasi secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

**Tabel 1. *Pretes, Posttes* Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III**

| N  | Kelas      | <i>Pretestt</i> | <i>Posttest</i> |
|----|------------|-----------------|-----------------|
| 10 | Kontrol    | 59.8            | 74.6            |
| 10 | Eksperimen | 65.1            | 85.3            |

Berdasarkan hasil tabel 1 diatas bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata nilai kelas eksperimen dari 65.1 mengalami peningkatan menjadi 85.3 sedangkan nilai di kelas kontrol 59.8 menjadi 74.6. Hal ini dapat kita lihat bahwa pembelajaran menggunakan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar.

**Tabel 2. Uji Normalitas**

|       |                     | Tests of Normality              |    |                   |              |    |      |
|-------|---------------------|---------------------------------|----|-------------------|--------------|----|------|
|       |                     | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |                   | Shapiro-Wilk |    |      |
| kelas |                     | Statistic                       | df | Sig.              | Statistic    | df | Sig. |
| hasil | pretest kontrol     | .208                            | 10 | .200 <sup>*</sup> | .867         | 10 | .092 |
|       | posttest kontrol    | .205                            | 10 | .200 <sup>*</sup> | .921         | 10 | .366 |
|       | pretest eksperimen  | .187                            | 10 | .200 <sup>*</sup> | .877         | 10 | .122 |
|       | posttest eksperimen | .263                            | 10 | .049              | .896         | 10 | .200 |

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan dari hasil tabel 2 uji normalitas diatas dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas menggunakan metode uji *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikansi (Sig) pada data *pretest* kontrol 0.92, *pretest* eksperimen sebesar 0.122, *posttest* kontrol sebesar 0.366, dan *posttest* eksperimen sebesar 0.200. Seluruh nilai signifikansi karena lebih besar dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh data dapatkan dikatakan berdistribusi normal.

**Tabel 3. Uji Homogenitas**

|              |                                      | Test of Homogeneity of Variance |     |        |      |
|--------------|--------------------------------------|---------------------------------|-----|--------|------|
|              |                                      | Levene Statistic                | df1 | df2    | Sig. |
| hasilbelajar | Based on Mean                        | .071                            | 1   | 18     | .793 |
|              | Based on Median                      | .007                            | 1   | 18     | .937 |
|              | Based on Median and with adjusted df | .007                            | 1   | 16.648 | .937 |
|              | Based on trimmed mean                | .063                            | 1   | 18     | .805 |

Berdasarkan dari hasil tabel 3 uji homogenitas diatas bahwa nilai *leven* ditunjukkan pada baris nilai *based on mean* sebesar 0.793. karena nilai signifikan tersebut lebih besar dari 0.05 ( $0.793 > 0.05$ ) maka dapat kita simpulkan bahwa varians data antara kelas kontrol dan eksperimen dapat disimpulkan bahwa data tersebut dikatakan homogen.

**Tabel 4. Uji Hipotesis**

|       |                             | Independent Samples Test                |      |                              |        |                 |                 |                       |                                                       |
|-------|-----------------------------|-----------------------------------------|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|-------------------------------------------------------|
|       |                             | Levene's Test for Equality of Variances |      | t-test for Equality of Means |        |                 |                 |                       |                                                       |
|       |                             | F                                       | Sig. | t                            | df     | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper |
| nilai | Equal variances assumed     | .071                                    | .793 | -2.154                       | 18     | .045            | -10.700         | 4.967                 | -21.136 -.264                                         |
|       | Equal variances not assumed |                                         |      | -2.154                       | 17.928 | .045            | -10.700         | 4.967                 | -21.139 -.261                                         |

Berdasarkan dari hasil tabel 4 uji *independent sample t test* diperoleh nilai signifikansi (Sig.2-tailed) sebesar 0.000 pada baris *equal variances assumed* karena nilai signifikan lebih kecil dari 0.05, maka  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan video animasi terhadap

hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III Sekolah Dasar.

hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III sekolah dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 2 Pampangan. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Independent Sample t-Test* yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media video animasi dengan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran secara konvensional. Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan perhatian dan keaktifan siswa, serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, media video animasi dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra Di Sekolah Dasar). *PERNIK Jurnal PAUD*, 35.
- Farida, C., Destiniar, & Faudiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 53-63.
- Hamdi, M. M., Yusuf, M., & Jawharis, A. J. (2023). Manajemen Pendidikan Karakter. *Jurnal Studi Pendidikan dan Hukum Islam*.
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, S. (2021). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FJIP Universitas Mandiri*, 21.
- Mulyasa, E. (2018). *Menjadi guru profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution, F., Anggraini, L. Y., & Putri, K. (2022). Pengertian Pendidikan, Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa, dan Jenis-Jenis Sekolah. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3, 422.
- Septianii, B., Hermansah, B., & Ayu, I. R. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Stik Es Krim Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di SD Negeri 59 Palembang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 321-329.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.