

**Penggunaan Media Video Animasi Dalam Meningkatkan
Nilai Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas III
Di Sekolah Dasar Negeri 06 Pontianak Utara**

Dinda Aprillia*

* Program Studi PGMI, FTIK, IAIN Pontianak, Pontianak, Indonesia

E-mail: dindaaprillia767@gmail.com

Nelly Mujahidah**

* Program Studi Magister PBA, Pascasarjana, IAIN Pontianak, Pontianak, Indonesia

E-mail: nellymujahidah@yahoo.co.id

Resvan***

* Program Studi PGMI, FTIK, IAIN Pontianak, Pontianak, Indonesia

E-mail: resvan@iainptk.ac.id

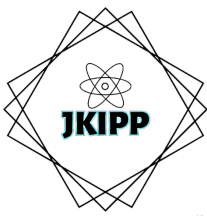
Abstract

The purpose of this study was to analyze: (1) To describe the learning achievement of students in the control class without using animated video media. (2) To describe the application of animated video learning media in the experimental class. (3) To describe the effect of using Animated Video Media in the control class and experimental class of North Pontianak State Elementary School. This research includes quantitative research experimental method. The data sources of this research are population and sample. The population in this study were all grade 3 students of SDN 06 North Pontianak. The sample in this study consisted of 2 classes with each class totaling 20 students. Based on the analysis conducted, the researchers concluded that: (1) The pre-test results of the control class there were 9 people who were complete, according to the KKM value of 75 while the other 11 people did not complete or get a score below the KKM. The average value obtained is 65. (2) The use of animated video media in Indonesian language learning in Chapter 2 Friends Along has been carried out as the steps set out in the teaching module with 100% implemented. (3) In the hypothesis test of the post-test data of the control and experimental classes, the results obtained a value (Sig) of 0.001, which means the value (Sig) > 0.05 and shows that there is an average difference between the experimental class and the control class so that there is an influence of the independent variable on the dependent variable.

Keywords: *Animated, Video Media, Learning Values*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan prestasi belajar peserta didik di kelas kontrol tanpa menggunakan media video animasi. (2) mendeskripsikan penerapan media pembelajaran video animasi di kelas eksperimen. (3) mendeskripsikan pengaruh penggunaan Media Video Animasi di kelas control dan kelas eksperimen Sekolah Dasar Negeri 06 Pontianak Utara. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif metode eksperimen. Sumber data penelitian ini adalah populasi dan sampel. Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 3 SDN 06 Pontianak Utara. Sampel pada penelitian ini yang terdiri dari 2 kelas dengan masing-masing kelas berjumlah 20 peserta didik. Berdasarkan pada analisis yang dilakukan, maka peneliti menyimpulkan bahwa: (1) Hasil pre-test kelas kontrol terdapat 9 orang yang tuntas, sesuai dengan nilai KKM 75 sedangkan 11 orang lainnya tidak tuntas atau mendapatkan nilai dibawah KKM. Nilai rata-rata yang didapat adalah 65. (2) Penggunaan media video animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada BAB 2 Kawan Seiring telah dilakukan seperti Langkah langkah yang ditetapkan dalam modul ajar dengan terlaksana 100%. (3) Pada uji hipotesis data post-test kelas kontrol dan eksperimen hasil diperoleh nilai (Sig) sebesar 0,001, yang berarti nilai (Sig) > 0.05 dan menunjukkan bahwa terdapat



A. PENDAHULUAN

Menurut Silitonga & Tampomuri, (2024: 950) generasi Zoomers (gen Z) adalah generasi yang hidup berdampingan dengan peralatan teknologi dan internet yang serba cepat dan terkoneksi. Pada gen Z terdapat perbedaan terhadap guru dan peserta didik, Dimana guru dan peserta didik bersama-sama berperan dalam kegiatan belajar mengajar. Disini bukan hanya guru yang berperan sebagai fasilitator dan mediator, tetapi peserta didik juga harus mengembangkan potensi dirinya. Karena sejatinya manusia diciptakan dengan sempurna oleh yang maha pencipta. Manusia diberikan akal untuk berfikir, Dengan kelebihan tersebut manusia dapat memperoleh nilai belajar yang di inginkan.

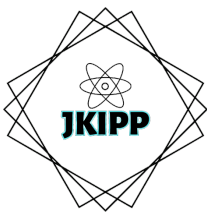
Menurut Farhrohman (2017: 24) pembelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang harus di ajarkan di sekolah dasar. Bahasa adalah sebuah alat percakapan atau komunikasi sesama manusia yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia yang digunakan menjadi bahasa Nasional. Hal ini lah yang menjadi sebab mengapa bahasa Indonesia harus di ajarkan pada jenjang pendidikan terutamanya pada jenjang Sekolah Dasar karena sebagai semua dasar dari pembelajaran.

Penerapan media pembelajaran juga semakin relevan Ketika di dukung oleh lingkungan belajar yang kondusif. Dan juga fasilitas yang memadai serta mendukung proses pembelajaran. Sekolah Dasar Negeri 06 Pontianak Utara memiliki rekam jejak yang membanggakan, baik dalam ranah akademik maupun non-akademik. Para peserta didiknya kerap menunjukkan prestasi gemilang dalam berbagai ajang perlombaan, seperti kompetisi sains dan olimpiade. Tak hanya itu, mereka juga aktif dan berprestasi dalam kegiatan ekstrakurikuler, termasuk di bidang olahraga dan kepramukaan.

Menurut Leni & Sholehun, (2021: 67) nilai belajar akan dipengaruhi oleh banyak factor-faktor yang mempengaruhi. Faktor internal adalah factor yang berasal dalam diri peserta didik. Faktor internal meliputi faktor fisiologi, psikologi. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor eksternal ini meliputi, lingkungan sekolah, faktor lingkungan keluarga, dan faktor instrument. Penelitian ini peneliti memilih faktor eksternal yaitu faktor instrument yaitu media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 3 April 2024 terhadap wali kelas III di Sekolah Dasar Negeri 06 Pontianak Utara, diketahui bahwa guru telah menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Namun, media yang digunakan masih bersifat konvensional, yaitu berupa buku paket dan papan tulis, yang kurang mampu menarik perhatian siswa. Kurangnya variasi dan daya tarik media pembelajaran menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Hal ini berdampak pada capaian nilai belajar yang belum optimal, di mana sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini



menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Minatnya peserta didik dalam proses pembelajaran juga dapat mempengaruhi nilai peserta didik. Menurut Chandra, dkk, (2023: 102) Minat belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan individu dalam menunjukkan ketertarikan terhadap suatu aktivitas belajar yang berpengaruh terhadap nilai belajar.

Untuk memperoleh data yang objektif, peneliti menggunakan teknik observasi langsung terhadap proses belajar mengajar di kelas III. Observasi dilakukan dengan mencatat perilaku siswa selama pembelajaran, mencermati metode yang digunakan guru, dan mewawancarai guru kelas tentang penggunaan media pembelajaran serta hambatan yang dihadapi. Selain itu, peneliti juga mengkaji data nilai belajar siswa sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran.

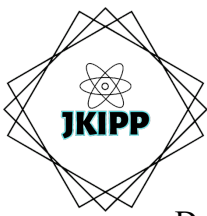
Dokumentasi dilakukan dalam bentuk foto dan catatan lapangan yang menggambarkan suasana kelas, media pembelajaran yang digunakan, serta aktivitas siswa selama proses belajar berlangsung. Salah satu dokumentasi yang dicatat adalah ketika guru menyampaikan materi hanya melalui buku paket dan menulis di papan tulis, sementara sebagian siswa terlihat sibuk sendiri dan tidak fokus pada materi. Tidak ada media visual atau audio yang digunakan untuk menarik perhatian siswa, yang memperkuat kesimpulan bahwa metode kurang bervariasi.

Sekolah Dasar Negeri 06 Pontianak Utara dipilih karena termasuk sekolah yang aktif dalam kegiatan akademik dan non-akademik, memiliki lingkungan sekolah yang bersih dan kondusif, serta guru-guru yang responsif terhadap upaya pengembangan pembelajaran. Sekolah ini juga memiliki semangat untuk terus berkembang dan terbuka terhadap inovasi pendidikan.

Namun, sekolah ini masih menghadapi tantangan dalam hal fasilitas pendukung pembelajaran, khususnya teknologi. Belum tersedia alat bantu seperti speaker, atau media pembelajaran berbasis animasi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Kondisi inilah yang menjadi latar belakang penting untuk melakukan penelitian sekaligus memberikan alternatif solusi melalui pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik.

Pemilihan kelas III sebagai fokus penelitian bukan tanpa pertimbangan. Kelas ini berada pada tahap transisi penting dalam perkembangan kognitif dan sosial anak, di mana siswa mulai menunjukkan kemampuan berpikir yang lebih logis, tetapi masih memerlukan pendekatan pembelajaran yang konkret dan menarik. Hal ini menjadikan kelas III sebagai sasaran yang tepat untuk melihat efektivitas media pembelajaran, khususnya media visual seperti video animasi.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi dan komunikasi dengan wali kelas, diketahui bahwa kelas III memiliki tantangan dalam hal partisipasi aktif siswa selama proses belajar. Beberapa siswa menunjukkan 8 kurangnya semangat belajar, bahkan ada yang cenderung pasif atau menolak terlibat ketika media yang digunakan monoton dan kurang variatif. Kondisi ini tidak terlalu tampak di kelas lain, yang menunjukkan bahwa kelas III membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan.



Dengan kata lain, kelas III dipilih karena dinilai representatif untuk menguji efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan, sekaligus sebagai upaya untuk membantu guru dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa di kelas tersebut. Permasalahan yang terjadi di SD Negeri 06 membuat peneliti ingin meningkatkan nilai belajar menggunakan media video animasi. Menurut Mashuri & Budiyo, (2020: 2) video Animasi terbentuk dari kumpulan gambar bergerak berupa objek dengan pemberian efek tertentu sehingga tampak realistis dan menarik. Objek tersebut dapat berupa benda hidup dan tak hidup. Animasi tampak menarik dengan pemaduan warna dan tulisan tulisan pendukung yang tepat, dan akan lebih menarik dengan bantuan audio/suara.

Berdasarkan latar belakang diatas penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari penelitian sebelumnya. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Nilai Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri 06 Pontianak Utara”.

Rumusan masalah tersebut dijabarkan ke dalam sub-sub masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana nilai belajar Bahasa Indonesia peserta di kelas kontrol Sekolah Dasar Negeri 06 Pontianak Utara tanpa menggunakan media video animasi. (2) Bagaimana nilai belajar Bahasa Indonesia peserta didik di kelas eksperimen Sekolah Dasar Negeri 06 Pontianak Utara setelah menggunakan media video animasi. (3) penggunaan media pembelajaran video animasi dikelas experiment Sekolah Dasar Negeri 06 Pontianak Utara. (4) Apakah terdapat perbedaan dalam meningkatkan nilai belajar Bahasa Indonesia peserta didik setelah menggunakan media video animasi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis: (1) mendeskripsikan nilai belajar Bahasa Indonesia peserta didik di kelas kontrol Sekolah Dasar Negeri 06 Pontianak Utara tanpa menggunakan media video animasi. (2) Mendeskripsikan nilai belajar Bahasa Indonesia peserta didik di kelas eksperimen Sekolah Dasar Negeri 06 Pontianak Utara setelah menggunakan media video animasi. (3) mendeskripsikan penerapan media pembelajaran video animasi dikelas eksperimen. (4) mendeskripsikan perbedaan dalam meningkatkan nilai belajar Bahasa Indonesia peserta didik setelah menggunakan media video animasi.

B. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Eksperimen, dengan desain penelitian *quasi-eskperimental*. Menurut Zakiyyah, (2020: 21) “*Quasi experimental design*” mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen”. Penelitian ini menggunakan 2 kelas sebagai subjek penelitian untuk mengacu pada desain penelitian *pre-test* dan *post-test*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 06, Pontianak Tahun Pelajaran 2023/2024, yang memiliki jumlah sebanyak 40 siswa. Sampel dalam Penelitian ini menggunakan purposive sampling, Yaitu pengambilan sampel dengan Teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, Pertimbangan yang dimaksud karakteristik atau ciri-ciri Hasil. Sampel pada penelitian ini

yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas A yang berjumlah 20 orang sebagai kelas eksperimen dan B dengan jumlah 20 orang sebagai kelas control.

Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik observasi, pengukuran, dokumen. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa lembar observasi, lembar tes, lembar dokumen. Lembar tes berupa soal pilihan ganda.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1: Nilai *pre-test* kelas kontrol

Nama	Pre-Test Kontrol Nilai	Keterangan
Muhammad Alvaro	65	Tidak tuntas
Riviedo Altin	80	Tuntas
Abi Dzar Al Ghifari	75	Tuntas
Adila Shakila Putri	75	Tuntas
Aisyah Nurjannah	85	Tuntas
Al Vero Rifky Ramadhan	75	Tuntas
Albertetan Randang	60	Tidak Tuntas
Aulia Syahfina	60	Tidak tuntas
Clara Nathania Jenne	65	Tidak tuntas
Farah Kaila Nabila	60	Tidak Tuntas
Muhammad Hannan Maslim	75	Tuntas
Muhammad Rizki	55	Tidak tuntas
Muhammad Zidan	65	Tidak tuntas
Nursifa Ramadanti	80	Tuntas
Orlando Febri Pratama	25	Tidak tuntas
Piyo Mirza Ukail	95	Tuntas
Rezty Amelia Elere	55	Tidak tuntas
Sabrina Putria	65	Tidak tuntas
Zahira Alesha	65	TidakTuntas
Zidan Alvaro Sinaga	75	Tuntas
Total	1355	
Rata-Rata	67,75	

Sumber: peneliti

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil *pre-test* kelas kontrol terdapat 9 orang yang tuntas, sesuai dengan nilai KKM 75 sedangkan 11 orang lainnya tidak tuntas atau mendapatkan nilai dibawah KKM. Nilai rata-rata yang didapat adalah 67,75. Menunjukkan bahwa nilai masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Hal ini berarti peserta didik belum mencapai standar kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran.

Tabel 2: Nilai *post-test* kelas eksperimen

Nama	Posttest Eksperimen Nilai	Keterangan
Abiyyu Aftan Naufal	70	Tidak Tuntas
Afrika Muzaqir	80	Tuntas
Agsyahira	80	Tuntas
Aisyah Zahira	90	Tuntas
Aulia Syahfani	90	Tuntas
Ayudia Shakila	90	Tuntas
Fadhil Assyraf	80	Tuntas
Izzatul Humairoh	75	Tuntas
Keyza Billa	80	Tuntas
Lufian Raziq Shaquilano	90	Tuntas
Muhammad Fitrah	90	Tuntas
Muhammad Zainul Arif	100	Tuntas
Nayla Afifa Putri	80	Tuntas
Nurul Amalia	100	Tuntas
Ragil Gazali	40	Tidak Tuntas
Satria Juni Hartono	100	Tuntas
Tegu Aqil Darmawan	60	Tidak Tuntas
Ulfa Zahrati Annor	70	Tidak Tuntas
Umayra Naura Septian	100	Tuntas
Uray Farid Al Ghifari	100	Tuntas
Total	1665	
Rata- Rata	83,25	

Sumber: peneliti

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil *post-test* kelas eksperimen terdapat 16 orang yang tuntas, sesuai dengan nilai KKM 75 sedangkan 4 orang lainnya tidak tuntas atau mendapatkan nilai dibawah KKM. Nilai rata-rata yang didapat adalah 83,25. Menunjukkan bahwa nilai masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Hal ini berarti peserta didik bisa mencapai standar kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran.

Penggunaan Media video animasi dalam penelitian ini yang melakukan proses pembelajaran adalah peneliti dan berdasarkan lembar observasi yang dilakukan observer yaitu Ibu Berly Multiani, S.Pd bahwa kegiatan yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran telah dilakukan sesuai dengan langkah-langkah penggunaan media video Animasi. Maka persentase hasil observasi dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media video animasi yaitu 100%.

Tabel 3: Ringkasan Hasil Uji T *Pre-Test* Kelas Eksperimen Dan Kontrol

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
pre test kontrol dan eksperimen	Equal variances assumed	.026	.874	.273	38	.786	.25000	4.58222	-8.02621	10.52621
	Equal variances not assumed			.273	37.999	.786	1.25000	4.58222	-8.02622	10.52622

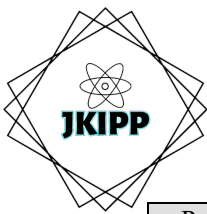
Sumber: SPSS Persi 26

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan nilai (*Sig*) sebesar 0,786, yang berarti nilai (*Sig*) > 0.05 dan menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata antar subjek penelitian yang artinya bahwa tidak terdapat pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat atau H_a ditolak dan H_o diterima.

Uji T kelas eksperimen dan kontrol bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan penggunaan media Video Animasi terhadap Nilai peserta didik kelas 3 pada SD Negeri 06 Pontianak Utara. Kesimpulan penelitian dinyatakan berpengaruh apabila nilai (*Sig*) > 0.05 maka hal tersebut dinyatakan berpengaruh, tetapi sebaliknya apabila nilai (*Sig*) < 0.05 maka hal tersebut dinyatakan tidak berpengaruh. Adapun ringkasan uji t *Post-Test* kelas eksperimen dan kontrol ditunjukkan tabel sebagai berikut:

Tabel 4: Ringkasan Hasil Uji T *Post-Test* Kelas Eksperimen Dan Kontrol

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	S Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper



Post test kontrol dan eksperimen	Equal variances assumed	.700	.408	3.546	38	.001	16.50000	4.65310	25.91970	7.08030
	Equal variances not assumed			3.546	37.644	.001	16.50000	4.65310	25.92263	7.07737

Sumber: SPSS Persi 26

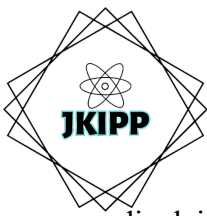
Berdasarkan tabel di atas, didapatkan nilai (*Sig*) sebesar 0,001, yang berarti nilai (*Sig*) > 0.05 dan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antar subjek penelitian, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol yang artinya bahwa terdapat pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat atau H_a diterima dan H_o tolak.

Pembahasan

Hasil *pre-test* kelas kontrol terdapat 9 orang yang tuntas, sesuai dengan nilai KKM 75 sedangkan 11 orang lainnya tidak tuntas atau mendapatkan nilai dibawah KKM. Nilai rata-rata yang didapat adalah 67,75. Menunjukkan bahwa nilai masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Hal ini berarti siswa belum mencapai standar kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran.

Hasil *post-test* kelas eksperimen terdapat 16 orang yang tuntas, sesuai dengan nilai KKM 75 sedangkan 4 orang lainnya tidak tuntas atau mendapatkan nilai dibawah KKM. Nilai rata-rata yang didapat adalah 83,25. Menunjukkan bahwa nilai masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Hal ini berarti peserta didik bisa mencapai standar kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran.

Penggunaan Media video animasi dalam penelitian ini yang melakukan proses pembelajaran adalah peneliti sebagai pengajar dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan langkah-langkah penggunaan media video animasi. Dari hasil observasi pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media video animasi yaitu 100%. Langkah-langkah penggunaan media video animasi yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: (1) Guru meminta peserta didik untuk melihat media video animasi pembelajaran yang ada di layer proyektor. (2) Peserta didik di ajak mengamati dan menyimak video animasi. (3) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apabila ada materi yang belum dipahami. (4) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik lainnya untuk menjawab pertanyaan. (5) Guru memberikan penguatan atas jawaban peserta didik. (6) Guru bersama peserta didik memberikan reward berupa tepuk goodjob. (7) Peserta didik diminta untuk mencatat informasi yang ada pada video animasi. (8) Guru membimbing peserta didik dalam mencatat informasi. (9) Guru meminta peserta didik membacakan hasil informasi yang di catat. (10) Peserta didik melakukan tanya jawab tentang informasi yang di bacakan. (11) Guru bersama peserta didik melakukan mereview pembelajaran yang telah dilakukan. (12) Setelah selesai guru bersama-sama melakukan ice breaking “4 kata ajaib”. Berdasarkan penilaian observasi (terlampir) penggunaan media video animasi terhadap Nilai belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas III Di SD Negeri 06 Pontianak Utara. Mulai dari mengucapkan salam dan mengajak siswa bersama sesuai dengan modul ajar. Selanjutnya mampu mengaitkan materi yang



dipelajari siswa dengan pengalaman sebelumnya. Kemudian peneliti menjelaskan materi menggunakan media video animasi. Selanjutnya peneliti membagikan soal pilihan ganda, kemudian peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran, dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Berdasarkan analisis data diatas peneliti menemukan bahwa Penggunaan Media video animasi berpengaruh dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut Tafonao, (2018: 106) (1) menyediakan, (2) menunjukkan, (3) membimbing dan memotivasi para pembelajar agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada.

Penggunaan Media video animasi pada peserta didik kelas eksperimen telah terlaksana dengan maksimal dan mencapai nilai rata-rata 81,75 dengan skor median 80,00. Nilai terendah (minimum) adalah 40,00 dan nilai tertinggi (maximum) adalah 100,00. Sehingga rentangnya yaitu $100,00 - 40,00 = 60$.

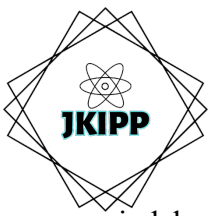
Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana Allah SWT menurunkan Al-quran kepada Nabi Muhammad SAW untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seseorang menggunakan media untuk menjelaskan segala hal. Uji prasyarat yang dilakukan yaitu uji normalitas, homogenitas dan linieritas. Melalui perhitungan tersebut diketahui bahwa data yang dihasilkan dalam penelitian ini berdistribusi normal yang dibuktikan pada nilai normalitas signifikansi sebesar 0,063, nilai homogenitas signifikansi sebesar 0,408, dan nilai linieritas $F = 0,351$ dan taraf signifikansi 0,05 ini berarti nilai $F (0,351) > F \text{ tabel } (0,05)$ dengan kesimpulan bahwa hubungan antara variabel bebas (penggunaan media video animasi) terhadap variabel terikat (nilai) adalah linier sehingga cocok untuk digunakan dalam penelitian ini. Nilai data berdistribusi normal.

Kemudian dilakukan Hasil uji coefficients, pada bagian penggunaan media Video Animasi ditemukan nilai constant (a) = 12,595; nilai b (penggunaan media Video Animasi) = 0,651. Dengan hasil tersebut disimpulkan bahwa meningkatnya sebesar 0,651.

Pada tabel regresi linier sederhana dapat dilihat pula Nilai T bilangan konstan adalah 67,053 dan Critical Thinking Skill = 8,261 dengan sig = 0,000, jadi $p = 0,00$ atau $p < 0,01$. hal ini menunjukkan bahwa variabel independen (penggunaan media video animasi) benar-benar mempengaruhi variabel dependen (nilai).

Untuk melihat peningkatan nilai belajar dalam penggunaan media video animasi terhadap nilai Bahasa Indonesia peserta didik dilakukan dengan uji hipotesis atau uji-t pada skor pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga didapat hasilnya pada skor pre-test kelas kontrol didapatkan nilai (Sig) sebesar 0,321, yang berarti nilai (Sig) $> 0,05$ dan menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata antar subjek penelitian yang artinya H_a ditolak dan H_o diterima.

Pada kelas eksperimen hasil uji-t pada skor post-test diperoleh nilai (Sig) sebesar 0,001, yang berarti nilai (Sig) $< 0,05$ dan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antar subjek penelitian, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan post-test kelas eksperimen dan kelas control yang artinya H_o ditolak dan H_a diterima. Untuk melihat besarnya peningkatan variabel independen terhadap variabel dependen dilakukan uji



indeks determinasi yang diperoleh hasilnya yaitu sebesar 51,4% yang jika dibandingkan dengan kriterianya maka termasuk dalam kategori cukup.

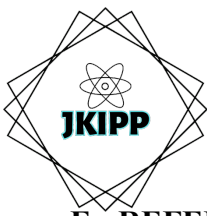
Hal ini dapat menunjukkan bahwa terdapat peningkatan penggunaan media video animasi terhadap nilai Bahasa Indonesia peserta didik. Tetapi meskipun terdapat pengaruh guru harus lebih mengoptimalkan lagi dalam menggunakan media pembelajaran agar dapat terus meningkatkan nilai peserta didik.

Menurut (Damayanti, 2022: 101) Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi nilai peserta didik adalah faktor interaksi atau faktor eksternal. Interaksi yang dilakukan adalah interaksi tidak langsung yang Menggunakan alat perantara yaitu media video animasi.

D. KESIMPULAN

Hasil *pre-test* kelas kontrol terdapat 9 orang yang tuntas, sesuai dengan nilai KKM 75 sedangkan 11 orang lainnya tidak tuntas atau mendapatkan nilai dibawah KKM. Nilai rata-rata yang didapat adalah 67,75. Menunjukkan bahwa nilai masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Hal ini berarti siswa belum mencapai standar kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran. Hasil *post-test* kelas eksperimen terdapat 16 orang yang tuntas, sesuai dengan nilai KKM 75 sedangkan 4 orang lainnya tidak tuntas atau mendapatkan nilai dibawah KKM. Nilai rata-rata yang didapat adalah 83,25. Menunjukkan bahwa nilai masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Hal ini berarti peserta didik bisa mencapai standar kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran.

Penggunaan media video animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia telah dilakukan seperti Langkah-langkah yang ditetapkan dalam modul ajar sebagai berikut: (1) Guru meminta peserta didik untuk melihat media video animasi pembelajaran yang ada di layar proyektor. (2) Peserta didik di ajak mengamati dan menyimak video animasi. (3) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apabila ada materi yang belum dipahami. (4) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik lainnya untuk menjawab pertanyaan. (5) Guru memberikan penguatan atas jawaban peserta didik. (6) Guru bersama peserta didik memberikan reward berupa tepuk goodjob. (7) Peserta didik diminta untuk mencatat informasi yang ada pada video animasi. (8) Guru membimbing peserta didik dalam mencatat informasi. (9) Guru meminta peserta didik membacakan hasil informasi yang di catat. (10) Peserta didik melakukan tanya jawab tentang informasi yang di bacakan. (11) Guru bersama peserta didik melakukan mereview pembelajaran yang telah dilakukan. (12) Setelah selesai guru bersama-sama melakukan ice breaking “4 kata ajaib”. Pelaksanaan tahapan tersebut dilakukan seluruhnya. Nilai Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas 3 SDN 06 Pontianak Utara Dari nilai uji hipotesis diperoleh nilai (Sig) sebesar 0,001, yang berarti nilai (Sig) > 0.05. Jadi media video animasi dapat meningkatkan nilai peserta didik dengan signifikan.



E. REFERENSI

- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108.
- Silitonga, N., & Tampomuri, H. R. (2024). Generasi Z dan Tantangan Etika Digital Dalam Pembelajaran Modern. *Jurnal Communitarian*, 6(1), 28. <http://repository.unair.ac.id/id/eprint/74814>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23–34
- Leni, M., & Sholehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74.
- Chandra, M. P., Lubis, M. A., Studi, P., & Jambi, U. (2023). *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Penerapan Layanan Informasi Menggunakan Media Audio Visual Pasca Covid*. 6(2), 109–119.
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.
- Zakiyyah, S. G. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Tipe Guided Inquiry Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik (Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI-IPS MAN 3 Kabupaten Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023). *Skripsi, July*, 8–20.