

Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Anisa Fitriani¹, Rasmitadila¹, Sobrul Laeli¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Djuanda, h.2010924@unida.ac.id

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Djuanda, rasmitadila@unida.ac.id

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Djuanda, sobrul.laeli@unida.ac.id

Corresponding author: rasmitadila@unida.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Indonesia belum berjalan dengan baik, hal tersebut dapat dilihat dari setiap pelajaran karena guru hanya menggunakan metode ekspositori. Akibatnya, siswa tampak tidak antusias dan cenderung pasif karena proses pembelajaran yang monoton dan membosankan. Akibatnya, guru lebih banyak mendominasi kelas daripada siswa. Oleh karena itu, untuk membuat pelajaran lebih mudah dipahami siswa, guru memerlukan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia sumber daya atau alat bantu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Curug 1. Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Data penelitian diperoleh melalui tes esai dari nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran video animasi, sebagaimana terindikasi dari hasil uji *Independent sample T-test* dengan Sig. 2-tailed sebesar $0,000 < 0,05$, yang mengakibatkan penolakan terhadap H_0 . Hal ini didukung oleh perbandingan skor rata-rata *pretest* antara kelas eksperimen (26,17) dan kelas kontrol (31,88), serta skor rata-rata *posttest* antara kelas eksperimen (42,65) dan kelas kontrol (36,58). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berpengaruh secara positif terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Curug 1.

Kata Kunci: video animasi, hasil belajar, Bahasa Indonesia, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kebutuhan utama bagi manusia karena untuk memastikan bahwa generasi mendatang memiliki kecerdasan, pengetahuan yang luas, berakhlak mulia, dan dapat berkomunikasi dengan baik. Hal ini sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan dianggap sebagai inisiatif utama yang diorganisir untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif, yang memungkinkan siswa

untuk mengembangkan potensi mereka secara aktif, baik dari segi spiritual maupun moral. (Sisdiknas, 2003). Untuk menjalankan pembelajaran di sekolah sesuai dengan peraturan yang berlaku, penting untuk melibatkan peran guru sebagai pengajar dan siswa sebagai peserta didik. Hal ini dilakukan dengan mewujudkan interaksi pembelajaran yang menjadi tanggung jawab guru, dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga siswa merasa tertarik mempelajari materi pelajaran.

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya mempermudah guru menyampaikan pelajaran kepada siswa mereka, tetapi juga meningkatkan keinginan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif dan aktif. Akibatnya, ada umpan balik antara guru dan siswa dalam pembelajaran (Audie 2019). Untuk mendorong siswa mencapai tujuan pembelajaran, penting untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang dapat memicu motivasi. Penggunaan media pembelajaran memegang peran krusial dalam proses ini, berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga memengaruhi lingkungan, kondisi, dan atmosfer belajar (Mahmud *et al.*, 2023).

Adanya media pembelajaran membuat siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Karena media pembelajaran sangat membantu dalam pengembangan pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan memilih media pembelajaran yang tepat (Nugraha *et al.*, 2020).

Bersamaan dengan perkembangan tersebut, pemanfaatan media pembelajaran menjadi sangat penting karena efektivitas pembelajaran bergantung pada penggunaan media sebagai sarana untuk menyampaikan informasi. Siswa yang termasuk dalam tahap operasional konkret membutuhkan pembelajaran yang membantu mereka mengingat informasi dengan jelas. Berdasarkan hal itu, penggunaan media pembelajaran yang membantu dalam pembelajaran sangat

penting. Media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar sendiri. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu guru memberitahu siswa tentang apa yang mereka pelajari (Hanifah *et al.*, 2019). Pemilihan penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk proses belajar, sehingga guru harus memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi siswa termasuk penggunaan teknologi untuk media pembelajaran secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka (Bahari *et al.*, 2018).

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi adalah video animasi. Video animasi adalah alat kreatif untuk membantu siswa belajar yang dapat bermanfaat bagi guru untuk membantu siswa mereka belajar (Alannasir, 2016). Video animasi memiliki potensi yang signifikan jika digunakan untuk mengajar, karena penggunaan video animasi sangat membantu siswa dalam memahami materi yang sulit dijelaskan secara spesifik. Dalam pembelajaran, video animasi dapat memberikan pengalaman serta beberapa keuntungan secara tidak langsung kepada siswa karena video animasi cukup menarik dan menyenangkan jika digunakan dengan tepat oleh guru.

Video animasi dapat menjadi alat yang efektif bagi guru dalam menghadirkan materi yang kompleks secara kontekstual, menarik perhatian serta konsentrasi siswa, memperbaiki proses pembelajaran, menyederhanakan pengaturan kelas, dan membantu pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Christin Adianti *et al.*, 2023). Selain itu, penggunaan video animasi dapat memberikan peningkatan nilai siswa, pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa dan meningkatkan dorongan mereka untuk belajar (Christin Adianti *et al.*, 2023). Melalui video animasi, siswa dapat terhibur dan tidak merasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung, terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian yang dilakukan oleh Novitasari (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan video animasi dapat memberikan dampak positif yang signifikan ketika digunakan dalam proses pembelajaran dikelas. Penggunaan video animasi yang diberikan guru kepada siswa

bertujuan agar siswa dapat berimajinasi terhadap suatu materi yang diberikan oleh guru termasuk dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada dasarnya memberikan siswa kemampuan menggunakan bahasa yang baik dan sesuai dengan keperluan dan tujuan komunikasinya. (Khair, 2018). Secara umum, tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa, baik untuk membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam bahasa Indonesia tersebut, penggunaan video animasi merupakan alat bantu bagi guru untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah, terutama bagi anak usia sekolah dasar yang masih dalam tahap operasional konkrit (Iren, 2023). Adanya video animasi dapat membantu siswa dalam belajar, dan adanya perubahan paradigma dalam proses pembelajaran yang melibatkan fokus guru pada siswa sehingga terjadi pergeseran dari pembelajaran pasif ke pembelajaran aktif (Melati et al., 2023).

Tetapi dalam pelaksanaan pembelajarannya, beberapa masalah yang dihadapi guru berdasarkan beberapa hasil penelitian seperti Sari dan Iba (2023) menyatakan terdapat beberapa masalah yang ditemui siswa kelas IV SDN Kampung Melayu 02 Petang, seperti: 1) Siswa merasa bosan dengan pelajaran bahasa Indonesia karena guru hanya menggunakan metode ekspositori. 2) Pembelajaran terlalu berpusat pada guru, sehingga siswa merasa tidak ada interaksi antara mereka dengan guru. 3) Siswa juga merasa kurangnya berbagai media pembelajaran.

Hasil pengamatan lapangan yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia belum terlaksana dengan baik. Hal tersebut terlihat pada saat pelajaran karena guru hanya menggunakan metode ekspositori. Karena itu, siswa tampak kurang bersemangat dan cenderung pasif karena proses pembelajaran yang monoton dan membosankan sehingga guru lebih banyak mendominasi kelas dalam pembelajaran. Selain itu, guru belum memanfaatkan media yang sudah disediakan oleh sekolah seperti proyektor, dan komputer dengan baik.

Materi dan tugas yang diberikan guru selama proses belajar kurang menarik karena terlalu mengandalkan materi dan buku teks. Akibatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia masih banyak yang belum mencapai nilai KKM 75 yang ditetapkan oleh sekolah. Hal ini dibuktikan dengan hasil ujian tengah semester yang menunjukkan bahwa masih banyak sebanyak 60% siswa belum mencapai KKM.

Maka dari itu, untuk membuat pelajaran lebih mudah dipahami siswa, guru perlu menerapkan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia. Video animasi diharapkan dapat membantu guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena dapat menarik perhatian, minat siswa serta meningkatkan keterlibatan siswa yang berdampak pada hasil belajar (Wahyuningtyas & Suteng Sulasmono, 2020). Video animasi dapat sangat membantu guru menjelaskan topik, membuat materi pembelajaran yang sulit menjadi mudah dipahami, dan menarik perhatian siswa (Hendra *et al.*, 2023). Video animasi ialah kumpulan gambar bergerak yang memiliki suara yang digabungkan dengan berbagai informasi secara menarik untuk dalam proses pembelajaran, yang disesuaikan dengan situasi dan karakteristik siswa (Nazmi, 2017).

Video animasi dianggap menarik karena memiliki beberapa keunggulan yang membuatnya cukup menghibur. Video animasi dapat membantu guru dalam memberikan materi yang sulit dipahami oleh siswa melalui pembelajaran kontekstual, menarik perhatian dan konsentrasi siswa, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan membantu siswa memahami materi dengan baik. Sehingga bermanfaat untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan pada saat belajar (Nazilah *et al.*, 2022). Video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam beberapa penelitian (Awalia *et al.*, 2019). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Mulyati (2023) bahwa video animasi dapat membantu siswa memahami mata pelajaran bahasa Indonesia dan dapat meningkatkan nilai mereka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti menggunakan media pembelajaran video animasi sebagai suatu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan

mengangkat judul “Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Curug 1”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan merupakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *Quasi Experimental Design*. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian eksperimen ini adalah *pretest-posttest control group design*.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Curug 1 Kec. Bogor Barat Kota Bogor. Adapun Populasi dalam penelitian ini adalah siswa aktif di SDN Curug 1 kelas IV pada semester genap Tahun Pelajaran 2023/2024 dengan jumlah 47 orang siswa.

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yang didasarkan pada pertimbangan, tujuan, dan karakteristik tertentu yang sudah diketahui sebelumnya (Sugiyono, 2016). Alasan peneliti memilih teknik *purposive sampling* karena pemetaan sampel menjadi lebih mudah dan sebelumnya telah diketahui sifat-sifat karakteristik objek tersebut. Metode pengambilan sampel ini juga dilakukan berdasarkan pertimbangan yang berfokus pada tujuan daripada random atau strata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri Curug 1. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol. Hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Data Deskriptif *Pretest-Posttest* Kelas IV-A (Kontrol)

Descriptive Statistics

		<i>PRE TEST</i> KONTROL	<i>POST TEST</i> KONTROL
N	Valid	24	24
	Missin g	0	0
Mean		31.88	36.58
Median		31.50	37.50
Mode		30 ^a	38
Std. Deviation		5.076	4.772
Range		22	22
Minimum		22	21
Maximum		44	43

Hasil uji statistik deskriptif menunjukkan bahwa pada tabel diatas diketahui nilai rata-rata *pretest* dan nilai rata-rata *posstest* memiliki perbedaan nilai sebesar 4,7. Nilai median pada *pretest* sebesar 31,50 dan nilai median pada *posttest* sebesar 37,50, nilai modus pada *pretest* sebesar 30 dan nilai modus pada *posttest* sebesar 38, nilai standar deviasi pada *pretest* sebesar 5,076 dan nilai standar deviasi pada *posttest* sebesar 4,772, nilai range atau jangkauan pada *pretest* dan *posttest* memiliki nilai yang sama yaitu sebesar 22, nilai minimum pada *pretest* sebesar 22 dan nilai minimum pada *posttest* sebesar 21, serta nilai maximum pada *pretest* sebesar 44 dan nilai maximum pada *posttest* sebesar 43.

Tabel 2. Hasil Data Deskriptif *Pretest-Posttest* Kelas IV-B (Eksperimen)

Descriptive Statistics			
		<i>PRE TEST</i> EKSPERIMEN	<i>POST TEST</i> EKSPERIMEN
N	Valid	23	23
	Missing	0	0
Mean		26.17	42.65
Median		26.00	43.00
Mode		26	45

Std. Deviation	3.973	2.347
Range	17	9
Minimum	18	38
Maximum	35	47

Hasil uji statistik deskriptif menunjukkan bahwa diketahui nilai rata-rata antara nilai *pretest* dan nilai rata-rata *posttest* memiliki perbedaan nilai sebesar 16,48. Dengan nilai median pada *pretest* sebesar 26 dan nilai median pada *posttest* sebesar 43, nilai modus pada *pretest* sebesar 26 dan nilai modus pada *posttest* sebesar 45, nilai standar deviasi pada *pretest* sebesar 3,973 dan nilai standar deviasi pada *posttest* sebesar 2,347, nilai range pada *pretest* sebesar 17 dan nilai range pada *posttest* sebesar 9, nilai minimum pada *pretest* sebesar 18 dan nilai minimum pada *posttest* sebesar 38, serta nilai maximum pada *pretest* sebesar 35 dan nilai maximum pada *posttest* sebesar 47.

Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang dianalisis memiliki distribusi normal. Pada penelitian ini, data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol diuji normalitas. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan program *IBM SPSS Statistics 25.0*, yang menggunakan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov*.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE TEST KONTROL	.129	24	.200*	.976	24	.809

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov smirnov* pada nilai *pretest* kelas kontrol diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,200 > nilai alpha (0,05). Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada nilai *pretest* kontrol memenuhi syarat distribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

Tests of Normality						
--------------------	--	--	--	--	--	--

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
POST TEST KONTROL	.162	24	.105	.884	24	.010

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan *Kolmogorov smirnov* pada nilai *posttest* kelas kontrol diketahui bahwa nilai sig. sebesar 0,105 > nilai alpha (0,05). Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada nilai *posttest* kontrol memenuhi syarat distribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
PRE TEST EKSPERIMEN	.126	23	.200*	.971	23	.706

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan *Kolmogorov smirnov* pada nilai *pretest* kelas eksperimen diketahui bahwa nilai sig. sebesar 0,200 > nilai alpha (0,05). Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada nilai *pretest* eksperimen memenuhi syarat distribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
POSTTEST EKSPERIMEN	.152	23	.182	.949	23	.276

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan *Kolmogorov smirnov* pada nilai *posttest* kelas eksperimen diketahui bahwa nilai sig. sebesar 0,182 > nilai alpha (0,05). Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada nilai *posttest* eksperimen memenuhi syarat distribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah kedua kelas memiliki tingkat varian data yang sama. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan IBM SPSS *Statistics* 25.0 t dengan menggunakan uji stastistik satu arah ANOVA.

Tabel 7. Hasil Uji Homognitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.259	1	45	.613
	Based on Median	.170	1	45	.682
	Based on Median and with adjusted df	.170	1	41.910	.682
	Based on trimmed mean	.154	1	45	.697

Hasil uji homogenitas pada nilai *pretest* kedua kelas diketahui bahwa nilai signifikansinya sebesar $0,613 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas memiliki varian yang homogen atau sama.

Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat selesai, hasil uji hipotesis dapat dilakukan. Karena data uji normalitas dan homogenitas menunjukkan distribusi normal, peneliti dapat melakukan uji hipotesis. Pada uji hipotesis statistik, peneliti akan melakukan uji t pada nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji t pada kedua kelas terdapat pada tabel dibawah ini:

Tabel 8. Hasil 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
	Equal variances assumed	3.590	.065	5.493	45	.000	6.069	1.105

Hasil Belajar	Equal variances not assumed			5.567	33.825	.000	6.069	1.090
---------------	-----------------------------	--	--	-------	--------	------	-------	-------

Berdasarkan tabel di atas hasil uji T diperoleh nilai signifikansi 2-tailed $0,000 < 0,05$ nilai Sig. $0,000 < 0,05$ maka tolak H_0 atau terdapat perbedaan yang signifikansi terhadap penerapan video animasi dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Curug 01. Jadi, dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri Curug 1.

Pembahasan

Hasil penelitian ini memberikan penjelasan tentang analisis data yang ditemukan selama proses penelitian di SD Negeri Curug 1. Penelitian ini melibatkan dua kelompok, satu kelompok kelas eksperimen dan satu kelompok kelas kontrol. Kelompok kelas eksperimen menerima perlakuan khusus melalui penggunaan media pembelajaran video animasi, sedangkan kelompok kelas kontrol menerima media pembelajaran audio. Setelah itu, soal *posttest* yang sama diberikan kepada kedua kelompok kelas. Hasilnya dianalisis dengan menggunakan program IBM SPSS *Statistics* 25.0. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih akurat setelah diberikannya perlakuan yaitu penggunaan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri Curug 1. Dari hasil perhitungan penelitian ini diperoleh nilai Sig. $0,000 < 0,05$ maka tolak H_0 atau terdapat perbedaan yang signifikansi terhadap penerapan penggunaan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Curug 01. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan media video animasi lebih efektif apabila dibandingkan dengan media audio.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori video animasi menurut Furoidah (2010) video animasi pembelajaran sebagai media pembelajaran yang mengandung gambar

dan audio untuk memberi kesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran. Media ini dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang dapat digunakan kapan saja untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Adapun keuntungan media video animasi menurut Setiawan *et al.*, (2023) penggunaan video animasi sebagai media, termasuk (a) kemampuan untuk menyampaikan informasi dengan lebih cepat dan efektif, (b) kemampuan untuk mengulangi diskusi tertentu, (c) kemampuan untuk menceritakan secara rinci dan nyata tentang proses dan peristiwa, dan (d) kemampuan untuk menggambarkan benda atau materi yang sesuai dengan bentuknya.

Penelitian ini juga didukung oleh peneliti terdahulu yang menyatakan bahwa hasil analisis data dalam penggunaan media pembelajaran video dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar. Skor *pretest* rata-rata 61,84 dan skor *posttest* rata-rata 77,31, dengan perbedaan rata-rata 15,46 antara keduanya. Seperti yang ditunjukkan dalam tabel 4.2, rata-rata peningkatan adalah %, dengan skor 31,12%. Kesimpulannya, video pembelajaran adalah alat yang bagus untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa media video dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran (Pamungkas & Koeswanti, 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai “Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Curug 1” dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri Curug 1. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji *Independent sample T-test* dapat dilihat Sig. 2-tailed adalah $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak atau terdapat perbedaan yang signifikansi terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran video animasi, hal ini didukung dengan hasil perolehan skor rata-rata *pretest* kelas eksperimen 26,17 sedangkan *pretest* kelas kontrol 31,88 dan perolehan skor rata-rata

posttest kelas eksperimen 42,65 sedangkan *posttest* kelas kontrol 36,58, maka dapat disimpulkan bahwa memberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Curug 1.

REFERENSI

- Alannasir, W. (2016, Agustus). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI MANNURUKI | Alannasir | Journal of Educational Science and Technology (EST).
<https://ojs.unm.ac.id/index.php/JEST/article/view/2561>
- Audie, N. (2019). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2(1), Article 1.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, 10(1), Article 1.
<https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Bahari, N. K. I., Darsana, I. W., & Putra, D. K. N. S. (2018). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Lingkungan Alam Sekitar terhadap Hasil Belajar IPA. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 2(2), Article 2.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v2i2.15488>
- Christin Adianti, C., Firdaus, R., & Nurwahidin, M. (2023). EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. 12.
- Furoidah, M. F. (2010). PENGARUH MEDIA ANIMASI PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI KELAS VII MTS SURYA BUANA MALANG.
<https://www.semanticscholar.org/paper/PENGARUH-MEDIA-ANIMASI->

PEMBELAJARAN-TERHADAP-HASIL-

Furoidah/eb6ef8da835d02b84de8908faad6f250b0a695d9

- Hanifah, N. M., B, M. A. K., & Budiman, M. A. (2019). PENGARUH MODEL OPEN ENDED PROBLEM BERBANTU MEDIA KOTAK TELUR PELANGI (KOTELA) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA. *Journal of Education Technology*, 3(3), Article 3. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21734>
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Iren, F. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV UPT SPF SDN PAMPANG KOTA MAKASSAR. <https://repository.unibos.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/5727/2023%20Febrianti%20Iren%204519103018.pdf?sequence=1#:~:text=Media%20video%20animasi%20pembelajaran%20di%20sekolah%20dasar%20masih,yang%20efektif.%20juga%20memudahkan%20guru%20dalam%20menyampaikan%20pembelajaran.>
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>
- Mahmud, S., Isro'ani, F., Pebriana, P. H., Karim, A. R., Noto, M. S., Aminah, N., Kusriandi, W., Aminah, Fara Kessi, A. M., Maharani, A., Rosidah, A., Sukmana, U., Sudarsono, & Evelyn Laiya, R. (2023). *Media Pembelajaran*. LovRinz Publishing.
- Melati, E., Fayola, A., Hita, I., Saputra, A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6, 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>

- Mulyati. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS II SDN BANYUANYAR 1 SURAKARTA. 2 No.1.
- Nazilah, A., Sulistyawati, I., & Pramulia, P. (2022). PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS IV SDN KEPUH KIRIMAN I WARU SIDOARJO. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.26740/eds.v6n2.p161-169>
- Nazmi, M. (2017). PENERAPAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA PGRI 2 BANDUNG. https://web.archive.org/web/20180428042025id_/http://ejournal.upi.edu/index.php/gea/article/viewFile/6272/4723
- Novitasari, D. D. (2020). Penerapan Media Video Animasi dalam Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI SMAN 10 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2020/2021 [bachelorThesis, Jakarta: FITK UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA]. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/55381>
- Nugraha, S., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). STUDI PENGARUH DARING LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1, 265–276. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.74>
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>
- Sari, M. P., & Iba, K. (2023). ANALISIS PERBEDAAN PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI DENGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI DONGENG PADA SISWA KELAS IV. 7.
- Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., Setiawan, I. N. A. F., Putra, I. N. A. S., Yasa, I. W. A. P., Asry, W., Arsana, I. N. A., Chaniago, G. G., Wibowo, S. E.,

Anggara, I. G. A. S., & Gunawan, I. G. D. (2023). *PENDIDIKAN MULTIMEDIA: Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Sisdiknas. (2003). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA*. https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.

Wahyuningtyas, R., & Suteng Sulasmono, B. (2020). *PENTINGNYA MEDIA DALAM PEMBELAJARAN GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SEKOLAH DASAR*. 2.