

**PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR
BAHASA INDONESIA PADA MATERI CERITA RAKYAT
KELAS III UPT SPF SDN 101854 SEI MENCIRIM
T.P 2025/2026**

***THE EFFECT OF ANIMATED VIDEOS ON INDONESIAN LANGUAGE
LEARNING OUTCOMES IN THE TOPIC OF FOLKLORE GRADE III
SPF UPT SDN 101854 SEI MENCIRIM 2025/2026 A. Y***

Elsa Sry Heryanti Hasibuan¹, Hasni Suciawati², Hotma Tiolina Siregar³
Universitas Quality, Jl Ngumban Surbakti No 18, Sempakata, Kota Medan
Kode Pos 20132, Indonesia
elsaheryanti01@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap hasil belajar bahasa indonesia pada materi cerita rakyat kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim T.P 2025/2026. Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri 101854 Sei Mencirim pada tanggal 18-24 November 2025 Sebagai subjeknya adalah dikelas III B berjumlah 17 siswa. Jenis penelitian ini adalah Quasi eksperimen dan instrument penelitian ini yaitu essay. Sebelum melakukan pembelajaran hasil rata-rata kelas III A 15,25 dan kelas III B 13,94, setelah dilaksanakan pembelajaran pada kelas III A tidak menggunakan video animasi terhadap hasil belajar bahasa indonesia dan kelas III B dengan menggunakan video animasi terhadap hasil belajar bahasa indonesia, maka diperoleh rata-rata essay kelas III A 49,55 dan III B 81,47. Dari pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan video animasi terhadap hasil belajar bahasa indonesia ada pengaruh yang disignifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia dikelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim. T.P 2025/2026.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Video Animasi.

ABSTRACK

This study aims to determine the effect of animated videos on Indonesian language learning outcomes on folklore material for class III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim in the academic year 2025/2026. The location of the study was carried out at SD Negeri 101854 Sei Mencirim on November 18-24, 2025. The subjects were class III B with 17 students. This type of research is Quasi-experimental and the research instrument is essay. Before conducting the learning, the average results of class III A were 15.25 and class III B 13.94, after the learning was carried out in class III A without using animated videos on Indonesian language learning outcomes and class III B using animated videos on Indonesian language learning outcomes, the average essay for class III A was 49.55 and III B 81.47. From the

hypothesis testing, it can be concluded that the use of animated videos on Indonesian language learning outcomes significantly impacts student learning outcomes in the Indonesian language subject in grade III of the SPF UPT SDN 101854 Sei Mencirim, academic year 2025/2026.

Keywords: *Learning Outcomes, Animated Video Media.*

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses usaha sadar yang dilakukan individu untuk mencapai perubahan, mulai dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, hingga dari tidak terampil menjadi terampil dalam melakukan sesuatu. Proses belajar tidak hanya terbatas pada penerimaan informasi semata, tetapi juga melibatkan individu secara aktif dalam menciptakan atau merevisi hasil belajarnya sehingga menjadi pengalaman yang bermanfaat. Pembelajaran merupakan sistem yang mendukung individu untuk belajar dan berinteraksi dengan sumber belajar serta lingkungan. Guru memegang peran penting dalam proses pembelajaran sebagai fasilitator yang dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan menarik. Guru diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Dalam era digital seperti sekarang, penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang sangat potensial. Video animasi mampu menyajikan cerita secara visual dan auditorial, sehingga membantu siswa dalam memahami alur, tokoh, latar, dan pesan moral dalam cerita rakyat. Teori Dual Coding dari Paivio (1986) menjelaskan bahwa informasi yang dipelajari melalui dua saluran pemrosesan—verbal dan visual—akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik. Hal ini diperkuat oleh penelitian Situngkir, Manalu, dan Siahaan (2023) yang menunjukkan bahwa siswa yang diajar menggunakan media video animasi memiliki skor pemahaman bacaan yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar dengan metode konvensional.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mengirim, guru masih cenderung menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita rakyat. Akibatnya, sebagian siswa tampak kurang aktif dan kurang memahami isi cerita yang dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan media yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, salah satunya melalui video animasi.

Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat. Media yang menarik dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi, meningkatkan fokus, dan menumbuhkan semangat belajar. Salah satu media yang sesuai untuk siswa sekolah dasar adalah video animasi, karena mampu menyajikan pembelajaran yang lebih hidup dengan perpaduan visual, audio, dan gerakan. Menurut Arsyad (2020), media animasi dapat meningkatkan pemahaman konsep dan daya ingat siswa karena informasi disajikan secara menarik dan konkret. Dengan demikian, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat melalui penggunaan video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan model pembelajaran berbasis media digital yang lebih menarik dan efektif. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru, sekolah, dan pembuat kebijakan pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, baik secara nasional maupun di tingkat lokal seperti Kota Medan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini telah dilaksanakan di UPT SFP SDN 101854 Sei Mencirim dan dilaksanakan pada semester ganjil pada mata pelajaran bahasa indonesia T.P 2025/2026. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Dalam penelitian ini, metode eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap hasil belajar bahasa indonesia pada materi cerita rakyat kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim T.P 2025/2026.

Desain yang digunakan dalam one grup design yakni penelitian yang dilakukan pada suatu sampel penelitian yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan pretest dan posttest. Prosedur penelitian ini merupakan langkah-langkah untuk melaksanakan penelitian. Prosedur penelitian harus disusun secara sistematis agar penulis mudah dalam memperoleh data penelitian. Data yang akan diperoleh terdiri dari nilai kognitif hasil belajar bahasa indonesia, data nilai kognitif hasil belajar bahasa indonesia berupa tes kemampuan awal siswa yaitu nilai pretest dan nilai posttest (tes akhir) pada materi yang akan dianalisis menggunakan stastistika analiti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 18 November 2025 di kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim. Pada Bab VI, peneliti memaparkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh dari pengolahan data penelitian dengan judul *“Pengaruh Video Animasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Cerita Rakyat Kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim T.P 2025/2026.”*

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen (quasi experiment). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita rakyat. Sebelum pelaksanaan pembelajaran, peneliti terlebih dahulu memberikan tes awal (pretest) kepada siswa kelas III-A dan III-B untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

Hasil analisis data pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas belum sepenuhnya setara. Kelas III-A memiliki nilai rata-rata yang sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan kelas III-B. Meskipun demikian, penelitian tetap dilanjutkan dengan pemberian perlakuan sesuai dengan desain penelitian. Kelas III-B ditetapkan sebagai kelas eksperimen, yang diajarkan menggunakan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita rakyat, sedangkan kelas III-A ditetapkan sebagai kelas kontrol, yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Setelah kedua kelas diberikan pembelajaran dengan materi yang sama sesuai dengan kurikulum yang berlaku, selanjutnya dilakukan tes akhir (post-test) untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Data hasil belajar siswa yang diperoleh melalui post-test kemudian dianalisis menggunakan uji hipotesis untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi cerita rakyat siswa kelas III UPT SPF SD Negeri 101854 Sei Mencirim.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi pada kelas III-B (eksperimen) memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelas III-A (kontrol) yang tidak menggunakan media video animasi. Hal ini terlihat dari perbedaan nilai rata-rata post-test, yaitu 81,47 pada kelas eksperimen dan 49,55 pada kelas kontrol. Media video animasi membantu siswa memahami isi cerita rakyat melalui tampilan visual dan audio yang

menarik, sehingga siswa lebih fokus, lebih mudah mengingat alur cerita, serta lebih cepat memahami tokoh dan pesan moral yang terkandung di dalam cerita.

Temuan ini diperkuat oleh hasil uji t yang menunjukkan t hitung lebih besar daripada t tabel pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penerapan media video animasi efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita rakyat untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim.

2. Analisis Statistik

a. Uji Normalitas

Tabel 3 Uji Normalitas Data *Post-test*

Kelas	L_0	l_t	Keputusan	Kesimpulan
III-A Kontrol	0,161	0,19	$l_0 < l$	Data berdistribusi normal
III-B Eksperimen	0,141	0,206	$l_0 < l_t$	Data berdistribusi normal

Dari perhitungan diatas Uji normalitas pada kelas III-A diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,161 < 0,19$ maka H_0 diterima, sehingga data pre-test kelas III-A berdistribusi normal. Uji normalitas pada kelas III-B diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,141 < 0,206$ maka H_0 diterima, sehingga data pre-test kelas III-B berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Tabel 2 Uji Homogenitas Varian *Posttest*

Kelas	f_{hitung}	f_{tabel}
II-A	0,45	2,28
II-B		

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas varians pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan kriteria pengujian H_0 diterima apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$, diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 0,45 dan F_{tabel} sebesar 2,28 Karena nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varians hasil belajar siswa pada kelas III-A yang diajar tanpa menggunakan media video animasi dan kelas III-B yang diajar menggunakan media video animasi bersifat homogen, sehingga data memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis lebih lanjut.

c. Uji t Hipotesis

Tabel 3 Uji Hipotesis Data Posttest Kontrol dan Eksperimen

Kelas	t _{hitung}	t _{tabel}
III-A (Kontrol)	7,05	2,03
III-B (Eksperimen)		

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh $t_{hitung} = 7,05$ dan $t_{tabel} = 2,03$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi cerita rakyat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada kelas III-A sebagai kelas kontrol (tanpa media video animasi) memperoleh nilai rata-rata post-test sebesar 49,55 .
2. Hasil belajar siswa pada kelas III-B sebagai kelas eksperimen (menggunakan media video animasi) memperoleh nilai rata-rata post-test sebesar 81,47.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi cerita rakyat, dibuktikan dengan hasil uji t yaitu $t_{hitung} = 7,05 > t_{tabel} = 2,03$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford: Oxford University Press.
- Situngkir, P., Manalu, D., & Siahaan, E. (2023). *Pengaruh video animasi terhadap pemahaman bacaan siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Anak Indonesia, 8(1), 99–108.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.