

PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SD IT AL-HIDAYAH PEKANBARU

Riska Wahyu Rahayu¹, Febrina Dafit²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau

¹riskawahyurahayu@student.uir.ac.id, ²febrinadafit@edu.uir.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of animation video media on the reading comprehension ability of fourth-grade students at SD IT Al-Hidayah Pekanbaru. The research used a quantitative approach with a pre-experimental design of the One Group Pretest-Posttest Design type. The sample was class IV C, consisting of 23 students, selected through a purposive sampling technique. Data were collected using a comprehension test of 20 essay questions administered as a pretest and a posttest. The results showed that the mean pretest score was 60.52 and increased to 93.39 in the posttest. The normality test of Shapiro-Wilk indicated that the data were normally distributed, and the paired samples t-test obtained a value of $t = -11.357$ with a significance of $0.000 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_a was accepted. Therefore, it can be concluded that the use of animation video media has a significant effect on the reading comprehension ability of fourth-grade students at SD IT Al-Hidayah Pekanbaru.

Keywords: Animation Video Media, Reading Comprehension

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD IT Al-Hidayah Pekanbaru. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian adalah kelas IV C yang berjumlah 23 siswa dan dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan tes kemampuan membaca pemahaman berupa 20 soal uraian yang diberikan sebagai *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 60,52 dan meningkat menjadi 93,39 pada *posttest*. Uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan data berdistribusi normal, dan uji *paired samples t-test* memperoleh nilai $t = -11,357$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD IT Al-Hidayah Pekanbaru.

Kata Kunci: Media Video Animasi, Kemampuan Membaca Pemahaman

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah proses akademik yang bertujuan untuk meningkatkan nilai sosial, budaya, moral, serta agama peserta didik. Selain itu, pendidikan juga bertujuan untuk menyiapkan peserta didik agar dapat menghadapi tantangan dan pengalaman dalam kehidupan nyata. Pendidikan merupakan suatu bagian yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena dengan pendidikan manusia dapat meningkatkan potensi sumber daya yang dimilikinya. Seiring perkembangan teknologi yang pesat, pembelajaran tradisional dinilai belum memenuhi kebutuhan generasi baru yang lekat dengan teknologi, sehingga salah satu penerapan teknologi dalam pendidikan yang paling banyak digunakan adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat mempermudah proses belajar mengajar sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran. Media juga memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, salah

satu fungsinya yaitu dapat menarik perhatian atau menghilangkan kebosanan peserta didik. Menurut Nurfadhillah (2021) media pembelajaran merupakan alat yang dapat mendorong proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi jelas dan tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Sejalan dengan itu, menurut Isnaeni et al. (2020) media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang memudahkan penyampaian materi oleh guru sehingga mudah dipahami dan tidak menimbulkan kebosanan siswa. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah video animasi.

Menurut Diantari et al. (2021) video animasi banyak digunakan untuk hal yang berkaitan dengan anak-anak karena animasi dilengkapi dengan karakter yang lucu, berwarna, dan bergerak sehingga memudahkan siswa untuk mengingat pelajaran. Animasi tidak hanya sekadar alat hiburan, tetapi juga menjadi sarana efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan merangsang imajinasi mereka. Keunggulan media video animasi menurut Nisa (2022) dapat meningkatkan daya ingat siswa,

membangkitkan minat, konsentrasi belajar, dan keterampilan bercerita siswa dalam memahami isi cerita. Keunggulan media video animasi terletak pada kemampuan menyinergikan aspek auditori dan visual secara harmonis, sehingga menurut Fitri yanti dan Mudilillah (2022) media ini mampu mempermudah seluruh siswa dalam memahami pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara awal peneliti dengan wali kelas IV C SD IT Al-Hidayah Pekanbaru pada 19 Januari 2026, guru jarang menggunakan media digital berbasis video animasi dari YouTube selama pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat. Guru lebih sering menggunakan media dasar seperti gambar karena mudah diakses, sementara keterampilan untuk membuat dan memanfaatkan media video animasi masih terbatas. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman peserta didik masih belum optimal. Peserta didik sudah bisa membaca, namun daya ingat mereka untuk memahami bacaan masih tergolong rendah. Sebanyak 10 peserta didik masih kesulitan dalam menentukan ide

pokok, 8 peserta didik kesulitan dalam menceritakan kembali, dan 11 peserta didik masih belum bisa menentukan amanat.

Peserta didik mengalami kesulitan dalam kemampuan membaca pemahaman karena guru hanya mengandalkan metode konvensional dan tidak menggunakan bantuan media pada proses pembelajaran. Mayoritas teknik pengajaran Bahasa Indonesia berbasis ceramah dan mencakup tugas yang berulang tanpa pembelajaran kreatif, yang dengan cepat membuat peserta didik merasa tidak tertarik. Oleh karena itu, meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada peserta didik sangat penting, karena melalui kegiatan membaca pengetahuan peserta didik akan meningkat. Dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, guru dapat menggunakan media video animasi agar peserta didik lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mempertimbangkan untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD IT Al-

Hidayah Pekanbaru". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media video animasi terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD IT Al-Hidayah Pekanbaru.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental* melalui desain *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu satu kelompok diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal, kemudian diberi perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media video animasi, lalu diberi *posttest* untuk mengetahui hasil akhir. Menurut Sudaryana et al. (2022) penelitian kuantitatif menekankan analisis data numerik yang diolah dengan metode statistik, dan menurut Kittur (2023) penelitian kuantitatif merupakan penyelidikan sistematis yang mengumpulkan data terukur untuk menarik kesimpulan. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD IT Al-Hidayah Pekanbaru yang berjumlah 71 siswa, sedangkan sampel ditentukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu sebagaimana

dijelaskan Turner (2020), sehingga terpilih kelas IV C yang berjumlah 23 siswa karena menunjukkan kemampuan membaca pemahaman yang lebih rendah. Instrumen yang digunakan adalah lembar tes berupa 20 soal uraian *pretest* dan *posttest* yang indikatornya mengacu pada kemampuan menjawab pertanyaan, menentukan ide pokok, membuat kesimpulan, menentukan amanat, dan menceritakan kembali menurut Alpihan dan Yatri (2022), serta dilengkapi lembar observasi dan lembar validasi dengan skala *Likert*.

Prosedur penelitian dilakukan secara kronologis melalui empat kali pertemuan, diawali dengan pemberian *pretest* pada pertemuan pertama, pemberian perlakuan menggunakan media video animasi pada pertemuan kedua dan ketiga, serta pemberian *posttest* pada pertemuan keempat, kemudian data hasil tes dikumpulkan dan diolah. Sebelum menguji hipotesis, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50, dengan kriteria data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05, sebagaimana ditegaskan Ibrahim et al. (2023) bahwa variabel penelitian

harus dianalisis secara sistematis. Selanjutnya pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t (*paired samples t-test*) dengan bantuan perangkat lunak SPSS 25 for windows pada taraf signifikansi 5%, di mana apabila nilai signifikansi (*2-tailed*) lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh media video animasi terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

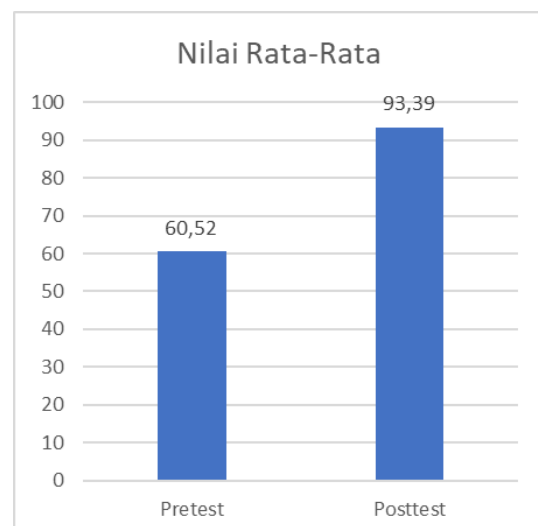
Deskripsi Data *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Membaca Pemahaman

Tabel 1. Rangkuman Data *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD IT Al-Hidayah Pekanbaru

N o	Data	N	Nil ai M ax	Nil ai Mi n	Me an	Med ian	Mod us	Std
1	<i>Pretest</i>	23	87	35	60,52	58,00	52	13,730
2	<i>Posttest</i>	23	98	90	93,39	93,00	93	1,97114

Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa data *pretest* kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV diperoleh dari 23 responden dengan nilai maksimum 87 dan nilai minimum 35, nilai rata-rata (*mean*) sebesar 60,52, median 58,00, modus 52, serta standar deviasi

13,730. Sementara itu, setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media video animasi, data *posttest* menunjukkan peningkatan yang jelas, yaitu nilai maksimum 98 dan nilai minimum 90, nilai rata-rata (*mean*) sebesar 93,39, median 93,00, modus 93, serta standar deviasi 1,97114 yang jauh lebih kecil. Perbedaan nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest* tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang diberikan tindakan dengan menggunakan media video animasi mengalami peningkatan kemampuan membaca pemahaman, sekaligus menandakan bahwa sebaran nilai *posttest* menjadi lebih merata dibandingkan sebaran nilai *pretest*.



Gambar 1. Diagram Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Membaca Pemahaman

Berdasarkan diagram pada Gambar 1 di atas, tampak bahwa hasil rata-rata nilai *pretest* peserta didik sebelum diberikan perlakuan menggunakan media video animasi adalah sebesar 60,52. Kemudian nilai rata-rata *posttest* peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan media video animasi meningkat menjadi 93,39. Dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih besar dari nilai rata-rata *pretest*, di mana selisih keduanya mencapai 32,87 poin. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat peningkatan yang cukup besar dalam kemampuan membaca pemahaman peserta didik setelah diberikannya perlakuan menggunakan media video animasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Uji Normalitas Data

Tabel 2. Uji Normalitas Data (Tests of Normality)

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	0,138	23	0,200*	0,963	23	0,531
<i>Posttest</i>	0,231	23	0,003	0,918	23	0,061

*. This is a lower bound of the true significance. ^a. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan Tabel 2 di atas, hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* yang digunakan karena jumlah sampel

kurang dari 50 menunjukkan bahwa nilai signifikansi data *pretest* kemampuan membaca pemahaman sebesar 0,531 ($p > 0,05$) sehingga data *pretest* dinyatakan berdistribusi normal. Demikian pula, nilai signifikansi data *posttest* sebesar 0,061 ($p > 0,05$) sehingga data *posttest* juga dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, kedua kelompok data telah memenuhi syarat asumsi normalitas, sehingga uji prasyarat terpenuhi dan pengujian hipotesis dengan statistik parametrik, yaitu uji-t, dapat dilanjutkan untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa.

Hasil Uji Hipotesis

Tabel 3. Hasil Uji Paired Samples T-Test

Uraian (Pair 1: <i>Pretest</i> – <i>Posttest</i>)	Nilai
Mean	-32,86957
Std. Deviation	13,88035
Std. Error Mean	2,89425
95% Confidence Interval Lower	-38,87188
95% Confidence Interval Upper	-26,86725
t	-11,357
df	22
Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan Tabel 3 di atas, hasil uji *paired samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi (2-

tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai *mean* perbedaan (*mean difference*) antara *pretest* dan *posttest* sebesar -32,86957 dengan standar deviasi 13,88035 dan standar *error* rata-rata 2,89425, sedangkan interval kepercayaan 95% berada pada rentang -38,87188 sampai -26,86725. Nilai *t* hitung yang diperoleh sebesar -11,357 dengan derajat kebebasan (*df*) 22. Tanda negatif pada nilai *mean* dan *t* hitung menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih tinggi daripada nilai *pretest*, sehingga dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video animasi terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD IT Al-Hidayah Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi.

Uji Linearitas

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,169	0,029	-0,018	2,793

Berdasarkan Tabel 4 di atas, hasil uji linearitas menunjukkan besarnya nilai korelasi atau hubungan (*R*) sebesar 0,169, sedangkan

koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,029 dengan *Adjusted R Square* sebesar -0,018 dan standar *error* estimasi sebesar 2,793. Nilai koefisien determinasi tersebut mengandung pengertian bahwa terdapat kontribusi pengaruh variabel bebas, yaitu media video animasi, terhadap variabel terikat, yaitu kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD IT Al-Hidayah Pekanbaru. Dengan demikian, penggunaan media video animasi memberikan sumbangan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman peserta didik, meskipun masih terdapat faktor lain di luar model yang turut memengaruhi kemampuan membaca pemahaman siswa.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penggunaan media video animasi terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD IT Al-Hidayah Pekanbaru. Berdasarkan rangkaian prosedur penelitian eksperimen dengan desain

One Group Pretest-Posttest Design, penelitian dilaksanakan selama empat kali pertemuan di kelas IV C. Pada pertemuan pertama, peneliti memberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa tanpa menggunakan media video animasi, di mana proses pembelajaran hanya mengandalkan penjelasan konvensional dari peneliti yang diakhiri dengan pengerjaan instrumen tes berupa soal uraian.

Selanjutnya, pada pertemuan kedua dan ketiga, peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) berupa pemanfaatan media video animasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks narasi. Pada pertemuan keempat atau pertemuan terakhir, siswa diberikan *posttest* menggunakan media video animasi dan lembar soal uraian serupa untuk mengukur capaian akhir dari proses pembelajaran yang telah berlangsung.

Data kemampuan membaca pemahaman siswa yang dijamin melalui soal uraian tersebut mencakup lima indikator utama, yaitu menjawab pertanyaan, menentukan ide pokok, membuat kesimpulan bacaan, menentukan amanat, dan menceritakan kembali isi bacaan, serta dilengkapi dengan instrumen angket penggunaan media video animasi untuk menjangkau respons subjektif siswa. Sebelum dilakukan penarikan kesimpulan akhir melalui pengujian hipotesis, seluruh instrumen penelitian ini terlebih dahulu melewati uji validitas dan reliabilitas yang ketat.

Validasi teoretis dilakukan oleh para ahli (*expert judgment*) yang terdiri atas ahli modul ajar dan ahli lembar tes, di mana berdasarkan penilaian mereka, instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan dengan beberapa revisi minor. Selanjutnya, pengujian empiris (Tabel

3.11 dan Tabel 4.3) menunjukkan bahwa butir-butir soal tes maupun butir pernyataan angket memiliki tingkat validitas yang memenuhi kriteria dengan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Hal ini mengindikasikan bahwa setiap butir instrumen mampu mengukur aspek-aspek empiris dari variabel penelitian secara akurat. Pada uji reliabilitas (Tabel 3.13), diperoleh nilai koefisien yang tinggi yang mencerminkan tingkat konsistensi instrumen yang sangat baik (*reliable*). Dengan demikian, seluruh instrumen dalam penelitian ini terbukti memiliki keajekan dan dapat dipercaya sebagai alat ukur yang valid dan konsisten meskipun dilakukan pengukuran secara berulang.

Setelah instrumen dinyatakan memenuhi syarat, pelaksanaan penelitian memberikan gambaran perbedaan deskriptif yang mencolok antara kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum (*pretest*)

dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan (*treatment*). Pada tahap *pretest*, rata-rata kemampuan membaca pemahaman siswa berada pada kategori "Kurang Baik" atau belum optimal. Fenomena ini sejalan dengan hasil wawancara awal dengan wali kelas IV C, yang mengonfirmasi adanya hambatan kognitif siswa secara spesifik, di mana terdapat 10 siswa kesulitan menentukan ide pokok, 8 siswa kesulitan menceritakan kembali, dan 11 siswa kesulitan menentukan amanat cerita. Kondisi awal yang rendah ini disebabkan oleh pola pembelajaran konvensional (ceramah) yang cenderung monoton dan hanya mengandalkan media cetak statis berupa gambar sederhana, sehingga cepat menimbulkan kejenuhan dan menurunkan daya ingat siswa.

Secara teoretis, aktivitas membaca yang dilakukan tanpa pemahaman yang utuh menyebabkan

siswa gagal menyerap informasi secara fungsional. Sebaliknya, setelah siswa diberikan perlakuan pada materi teks narasi menggunakan media video animasi, hasil *posttest* pada pertemuan keempat menunjukkan lonjakan peningkatan yang sangat signifikan di mana mayoritas siswa berhasil mencapai kategori "Baik" hingga "Sangat Baik". Peningkatan skor objektif ini membuktikan secara nyata bahwa integrasi unsur auditori berupa suara atau dialog serta unsur visual berupa karakter bergerak dan berwarna dalam video animasi mampu meningkatkan konsentrasi, daya ingat, serta ketertarikan emosional siswa dalam membedah isi bacaan.

Keberhasilan peningkatan kemampuan kognitif siswa pada hasil tes tersebut didukung kuat secara empiris oleh hasil rekapitulasi data respons siswa terhadap penggunaan media yang terlampir pada bagian

Lampiran, di mana berdasarkan hasil perhitungan akumulatif, angket penggunaan media video animasi ini berhasil memperoleh nilai persentase rata-rata keseluruhan sebesar 85% yang masuk ke dalam kualifikasi "Sangat Positif" atau "Sangat Kuat". Tingginya respons positif ini dipengaruhi oleh pemenuhan tiga indikator utama afektif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pertama, dari aspek daya tarik media (visual dan auditori), siswa memberikan respons sangat setuju bahwa tampilan karakter animasi yang menarik, kombinasi warna yang cerah, dan kejelasan suara narator dalam video membuat mereka menjadi lebih fokus memperhatikan jalannya cerita rakyat yang disajikan. Kedua, berkaitan dengan kemudahan memahami materi, melalui butir-butir pernyataan angket siswa menyatakan bahwa mereka jauh lebih mudah menangkap alur cerita, menemukan

watak tokoh, dan memahami nilai moral cerita melalui video animasi dibandingkan saat hanya membaca teks konvensional di buku paket. Ketiga, dari aspek motivasi, hasil angket menunjukkan peningkatan antusiasme yang tinggi di mana siswa merasa senang, tidak merasa jenuh selama pembelajaran Bahasa Indonesia, dan menginginkan media serupa diterapkan pada materi pembelajaran lainnya. Hubungan kausalitas ini menunjukkan bahwa capaian skor rata-rata angket sebesar 85% tersebut menjadi bukti subjektif yang sinkron dengan peningkatan nilai kognitif *posttest*, sebab rasa senang dan kemudahan yang dirasakan secara psikologis terbukti menstimulus fungsi otak siswa untuk menyerap informasi secara lebih mendalam.

Untuk memastikan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* tersebut layak dianalisis demi penarikan

kesimpulan secara general, dilakukan pengujian asumsi klasik yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas. Berdasarkan hasil uji normalitas data pada Tabel 4.3, diperoleh nilai signifikansi (*p-value*) yang lebih besar dari taraf $\alpha = 0,05$ ($p > 0,05$). Sesuai dengan kaidah statistik, hal ini berarti H_0 diterima yang membuktikan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan membaca pemahaman berdistribusi normal. Distribusi yang normal ini mencerminkan bahwa sampel yang diambil (23 siswa kelas IV C) memiliki sebaran data yang objektif, representatif, dan bebas dari bias statistik.

Selanjutnya, hasil uji linearitas pada Tabel 4.5 menghasilkan nilai signifikansi pada *Linearity* $< 0,05$ atau *Deviation from Linearity* $> 0,05$. Temuan ini menegaskan bahwa terdapat hubungan linear yang signifikan antara variabel bebas yaitu penggunaan media video animasi

dengan variabel terikat yaitu kemampuan membaca pemahaman siswa. Karena seluruh uji prasyarat parametrik telah terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis statistik *Paired Samples T-Test* sebagaimana disajikan pada Tabel 4.4. Hasil pengujian tersebut menunjukkan nilai signifikansi *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000, yaitu nilai yang jauh lebih kecil dari taraf signifikansi toleransi $\alpha = 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Berdasarkan dasar pengambilan keputusan statistik, hipotesis nol (H_0) secara resmi ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan secara meyakinkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV C SD IT Al-Hidayah Pekanbaru.

Secara teoretis, efektivitas media video animasi dalam merevolusi kemampuan membaca pemahaman siswa dalam penelitian ini didukung oleh berbagai pandangan ahli mengenai keunggulan media audio-visual. Sejalan dengan pemikiran Dan et al. (2017), video animasi diklasifikasikan sebagai media audio-visual yang mengombinasikan unsur suara dan gambar bergerak secara harmonis. Kehadiran unsur-unsur ini, menurut Alfarida et al. (2024), memegang peranan krusial dalam proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai penunjang bagi guru dalam memaparkan materi sekaligus mendukung keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan belajarnya. Melalui implementasi media ini, materi teks narasi yang awalnya bersifat abstrak dan menjemukan bagi anak usia sekolah dasar dapat diubah menjadi lebih

konkret dan kontekstual. Siswa tidak lagi sekadar melafalkan teks secara verbal, melainkan mampu mengonstruksi skema kognitif mereka dengan menghubungkan visualisasi animasi dengan makna cerita secara mendalam.

Lebih lanjut, Riswandi et al. (2022) menegaskan bahwa media pembelajaran pada hakikatnya adalah alat penyampaian pesan yang bertujuan untuk memudahkan aktivitas belajar di kelas agar berjalan lebih efektif dan fokus. Hal ini diperkuat oleh Nikmah et al. (2019) yang menyatakan bahwa fungsi utama media adalah menyokong guru saat menyampaikan informasi agar siswa dapat memahami materi dengan lebih cepat dan utuh. Dalam penerapannya di kelas IV C, media video animasi terbukti memunculkan berbagai kelebihan sebagaimana dikemukakan oleh para ahli, di antaranya membuat proses

pembelajaran menjadi lebih bervariasi, meningkatkan keaktifan siswa dalam mengeksplorasi pengetahuan, serta memicu antusiasme dan konsentrasi belajar yang lebih tinggi. Keunggulan ini selaras dengan pandangan Nurwulan (dalam Febriani et al., 2022) yang menyatakan bahwa video animasi sebagai media audio-visual memiliki efektivitas yang tinggi karena mampu menyampaikan informasi secara cepat dan menarik, sehingga secara psikologis siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.

Dari sudut pandang praktis instruksional, pembuatan dan pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran teks narasi ini sejalan dengan gagasan Putri et al. (2021). Media ini memudahkan guru dalam menampilkan bahan ajar secara sistematis tanpa harus mencari dan menampilkan gambar statis dari internet satu per satu di depan kelas,

sehingga manajemen waktu pembelajaran menjadi jauh lebih efisien. Pada akhirnya, sebagaimana dinyatakan oleh Ipa et al. (2020), media diakui sebagai salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran.

Penggunaan media video animasi dalam penelitian ini terbukti berhasil memotivasi siswa, mendorong partisipasi aktif mereka baik secara fisik maupun psikis, memaksimalkan fungsi keseluruhan indera siswa saat belajar, serta menciptakan pengalaman pembelajaran membaca pemahaman yang bermakna.

Jika merujuk pada indikator membaca pemahaman dari Alpian (2022), visualisasi karakter yang jenaka dan alur cerita yang runtut dalam video berhasil membantu siswa mengatasi hambatan kognitif awal mereka. Narasi lisan dan teks bergerak di dalam video terbukti mempermudah 10 siswa yang

awalnya kesulitan menentukan ide pokok, membantu 8 siswa dalam menceritakan kembali alur secara kronologis, dan menuntun 11 siswa mengidentifikasi amanat atau nilai moral cerita melalui akibat dari perbuatan para tokoh secara lebih gamblang.

Temuan penting ini tidak hanya memperkuat teori dari Nurfadhillah (2021) dan Isnaeni (2020) mengenai efektivitas media audio-visual, tetapi secara empiris juga memiliki relevansi yang kuat dengan penelitian terdahulu oleh Indah Budiarti (2022) serta Anisa Fitriani (2025) yang membuktikan bahwa efektivitas video animasi secara mutlak mampu meningkatkan hasil belajar dan pemahaman kognitif siswa di sekolah dasar. Dengan demikian, seluruh rangkaian temuan dalam Bab IV ini membuktikan bahwa keterbatasan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital yang sempat dikeluhkan pada studi

awal kini telah menemukan solusinya. Penggunaan media video animasi terbukti menjadi strategi instruksional yang sangat radikal dan positif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, sekaligus sukses membangun iklim belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa kelas IV SD IT Al-Hidayah Pekanbaru.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD IT Al-Hidayah Pekanbaru. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* sebesar 60,52 menjadi 93,39 pada *posttest*, serta hasil uji *paired samples t-test* yang memperoleh nilai *t* hitung sebesar -11,357 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, media video animasi terbukti dapat dimanfaatkan sebagai media

pembelajaran berbasis teknologi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarida, & Dafit, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Kemampuan Berbicara Siswa pada Materi Dongeng Kelas 1 SDN 141 Pekanbaru. *Aulad: Journal on Early Childhood*.
- Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5573–5581.
- Diantari, N. P. M., & Gede Agung, A. A. (2021). Video Animasi Bertema Tri Hita Karana pada Aspek Afektif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 176.
- Febriani, E. A., Astriani, D., & Qosyim, A. (2022). *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 10(1), 21–25.
- Fitri yanti, F. Y., & Mudilillah, A. (2022). Penerapan Kinemaster sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di Masa Covid-19. *As-Sibyan*, 4(2), 106–124.
- Gnawali, Y. P. (2022). Use of Mathematics in Quantitative Research. *Ganeshman Darpan*, 7(1), 1.
- Ibrahim, M. B., Sari, F. P., Kharisma, L. P. I., Kertati, I., Artawan, P., Sudipa, I. G. I., ... & Lolang, E.

- (2023). *Metode Penelitian Berbagai Bidang Keilmuan (Panduan & Referensi)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ipa, J., et al. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Video Pembelajaran. *Jurnal IPA*, 4(2), 141–154.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Kittur, J. (2023). Conducting Quantitative Research Study: A Step-by-Step Process. *Journal of Engineering Education Transformations*, 36(4), 100–112.
- Nisa, R. K. (2022). *Pengaruh Video Animasi Cerita Rakyat terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas III SDN Sedati Gede II Sidoarjo* (Doctoral Dissertation, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya).
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243–255.
- Riswandi, D., Asmin, L. O., & Isa, L. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(4), 332–340.
- Sudaryana, B., et al. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Turner, D. P. (2020). Sampling Methods in Research Design. *Headache: The Journal of Head & Face Pain*, 60(1).
- Dan, M., Warisan, M., Budaya, K., Dalam, S., & Sejarah, P. (2017). *Melestarikan dan mengembangkan arisan budaya : kebijakan budaya*.
- Alfarida & Dafit, (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Kemampuan Berbicara Siswa Pada Materi Dongeng Kelas 1 SDN 141 Pekanbaru.
<https://aulad.org/aulad/article/view/559/290>
- Riswandi, D., Asmin, L. O., & Isa, L. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Fisika Pendahuluan. 6(4), 332–340.
- Febriani, E. A., Astriani, D., & Qosyim, A. (2022). PENSEA E-JURNAL :PENDIDIKAN SAINS. 10(1), 21–25.
- Ipa, J., Ipa, P., Studi, P., Pendidikan, M., Fmipa, F., Negeri, U., Studi, I., Fisika, P., Universitas, F., Padang, N., Author, C., Point, P., & Kunci, K. (2020). ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN. 4(2), 141–154.
<https://doi.org/10.24815/jipi.v4i2.16682>
- Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5573-5581.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan

- minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243-255.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148-156.
- Budiarti, I. (2022). Pengaruh Video Animasi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1845-1851.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.6062>
- Fitriani, L. N., Ismiyanti, Y., & Yustiana, S. (2025). Penggunaan Media Audio Visual Animasi Kartun Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 112-126.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23131>