

Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi dan Teks Terhadap Pemahaman Isi Dongeng Semut dan Kepompong

Adelia Afriyanti¹, J.Julia², dan Aah Ahmad Syahid³.

¹ Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

² Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

³ Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

*Corresponding author: afriyantiadelia9@upi.edu

ABSTRACT

Learning in the 21st century cannot be separated from the influence of digital technology. Learning to understand the contents of fairy tales through teachers reading fairy tales in front of the class is no longer suitable for students in the digital era. Therefore, further progress is needed in the use of learning media. Learning to understand the content of fairy tales using animated videos or audio-visual media can be an alternative method that teachers can use. Research comparing the effectiveness of using audiovisual and textual learning media to improve elementary school students' ability to understand the content of fairy tales was carried out at SDN Situraja. The research method used in this research is a quantitative method. Students' enthusiasm in learning to understand fairy tales using animated videos or audio-visual media will be better than learning to understand fairy tales in writing and reading in front of the class. The aim of the research was to identify differences in understanding the content of the Ant and Kepompong fairy tale between two groups who used two different types of learning media, namely animated video and text. This can be seen from the Hypothesis results, based on the output of "Test Statistics" it is known that Asymp Sig (2-tailed) has a value of 0.000. Because the value of 0.000 is smaller than 0.05 (0.000 < 0.05), it can be concluded that the "hypothesis is accepted" meaning, there is a difference between animated video and text media for the pre-test and post-test, so it can also be concluded that "there is The influence of the use of animated video and text learning media on fifth grade elementary school students' understanding of the content of the tale of the ant and the cocoon.

Keywords: instructional media, fairytale story, elementary school

ABSTRAK

Pembelajaran di abad 21 tidak lepas dari pengaruh teknologi digital. Pembelajaran memahami isi dongeng melalui guru yang membacakan dongeng di depan kelas sudah tidak cocok lagi bagi siswa di era digital. Oleh karena itu, diperlukan kemajuan lebih lanjut dalam penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran memahami isi dongeng dengan menggunakan video animasi atau media audio visual dapat menjadi salah satu metode alternatif yang dapat digunakan guru. Penelitian yang membandingkan efektivitas penggunaan media pembelajaran audiovisual dan tekstual untuk meningkatkan kemampuan siswa sekolah dasar dalam memahami isi dongeng dilakukan di SDN Situraja. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Antusiasme siswa dalam belajar memahami dongeng dengan menggunakan video animasi atau media audio visual akan lebih baik dibandingkan dengan belajar memahami dongeng secara tertulis dan membaca di depan kelas. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengidentifikasi perbedaan dalam pemahaman isi dongeng Semut dan Kepompong antara dua kelompok yang menggunakan dua jenis media pembelajaran yang berbeda, yaitu video animasi dan teks. Hal ini dapat dilihat dari hasil Hipotesis, berdasarkan output "Test Statistics" diketahui Asymp Sig (2-tailed) bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa "hipotesis diterima" artinya, ada perbedaan antara media video animasi dan teks untuk pre-test dan post-test, sehingga dapat disimpulkan pula bahwa "ada pengaruh penggunaan pada media pembelajaran video animasi dan teks terhadap pemahaman siswa SD kelas V terhadap isi dongeng semut dan kepompong.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Cerita Dongeng, Sekolah Dasar

Pendahuluan

Pendidikan Indonesia di era teknologi ini sudah mulai mengembangkan aspek-aspek yang dapat menunjang pendidikan di Indonesia, seperti: sistem kurikulum, media pembelajaran, dan model pembelajaran. Pada Kurikulum 2013 revisi 2017 juga menuntut agar pembelajaran berpusat pada siswa dan berorientasi agar siswa mampu mengelola potensi

yang mereka miliki (Rostiani et al., 2023). Perkembangan yang terjadi karena Indonesia mulai mengalami perubahan yang tidak hanya terjadi pada mata pelajaran Indonesia saja melainkan semua mata pelajaran (Fitriyani & Solihati, 2022). Pendidikan adalah suatu proses sadar dan terencana dari setiap individu maupun kelompok untuk membentuk pribadi yang baik dan mengembangkan potensi yang ada dalam upaya mewujudkan cita-cita dan tujuan yang diharapkan (Boty & Handoyo, n.d.). Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah dasar (SD/MI). Belajar bahasa Indonesia di SD/MI karena penting bagi siswa untuk menguasai bahasa tersebut sejak dini. Diketahui bahwa pembelajaran bahasa Indonesia mempunyai 4 keterampilan yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek ini dapat membantu keberhasilan seseorang dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, karena sudah lama ditetapkan bahwa pendidik harus memahami siswanya secara menyeluruh untuk memberikan pendidikan yang berkualitas (Suh & Ahn, 2022), Salah satu aspek yang menunjang kesuksesan Kemampuan seseorang dalam berbahasa dapat dilihat dari kemampuannya mendengarkan dengan baik. Mempelajari Pemahaman menyimak di SD/MI merupakan proses pembelajaran yang memerlukan perbaikan terus-menerus kontinu. tayangan pada prinsipnya siswa sekolah dasar dapat menghabiskan sekitar 57% dari setiap harinya untuk mendengarkan. Pertunjukan ini pentingnya mengajarkan keterampilan mendengarkan pada siswa sekolah dasar, karena melalui Mendengarkan secara efektif berarti siswa memahami dengan jelas isinya (Putri & Damayanti, 2023).

Media pembelajaran pada umumnya merupakan alat penunjang pengajaran dalam proses belajar mengajar. Menurut menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan (*BAB II KAJIAN TEORI*, n.d.). Media pembelajaran interaktif merupakan media yang cocok digunakan pada saat proses pembelajaran karena dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dengan gambar, suara, ilustrasi dan teks terintegrasi sesuai karakteristik siswa (Azizah, n.d.). Berbagai objek, gambar dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran merupakan salah satu perangkat kelas yang dapat meningkatkan partisipasi siswa; Mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar (Si, 2019).

Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan hasil belajar yang lebih baik. berpendapat bahwa yang dimaksud dengan media dalam proses belajar mengajar adalah alat untuk menangkap, mengolah dan menata kembali informasi yang disampaikan. Guru yang menjadi faktor utama penentu paham atau tidaknya siswa pada materi harus mampu menjelaskan tidak hanya dengan cara ceramah saja tetapi juga dengan cara lain agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Lestari, 2018). Salah satunya adalah penggunaan materi pendidikan interaktif. Dalam hal ini guru, buku pelajaran, dan lingkungan sekolah merupakan penunjang pembelajaran. » menjelaskan bahwa “media pembelajaran adalah segala alat yang dapat digunakan sebagai sarana penyampai informasi pembelajaran atau sebagai saluran penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pendidikan. Media dapat mewakili apa yang tidak dapat diungkapkan oleh pembicara atau guru melalui kata atau kalimat tertentu. Penerima dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien (Purnaningsih, 2017) Media pembelajaran mengalami perkembangan di dunia teknologi. Banyak orang yang mempercayai bahwa multimedia akan membawa situasi pembelajaran jadi proses pembelajaran yang menyenangkan. Kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting dalam proses mengajar, kegiatan tersebut membantu bahan yang disampaikan dapat menghadirkan media yang dapat menjadi perantara. Bahan yang akan disampaikan akan di permudah dengan menggunakan media. Media dapat membantu guru dalam kekurangan melalui pengucapan kata – kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat terbantu oleh adanya media. Maka anak didik dapat mencerna bahan ajar dengan baik (Ainina, n.d.).

Metode pengajaran adalah cara guru berinteraksi dengan siswa selama proses pembelajaran. Proses interaktif ini akan berjalan dengan baik jika siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dalam mengajar perlu diterapkan metode pengajaran yang mendorong aktivitas belajar siswa. Metode yang umum digunakan dalam pembelajaran adalah presentasi, diskusi, demonstrasi, dan lain-lain. Menggunakan metode pembelajaran saja tidak cukup, karena media juga diperlukan sebagai alat untuk menyampaikan materi atau informasi kepada siswa. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana penunjang proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran diartikan sebagai suatu alat yang berbentuk fisik dan non fisik yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa secara utuh serta menarik siswa untuk belajar lebih lanjut (Puspitarini & Hanif, 2019). Materi pembelajaran dapat berupa buku, audio, gambar, video, dan lain-lain. Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan hasil belajar yang lebih baik. berpendapat bahwa "makna media dalam proses belajar mengajar adalah sebagai alat untuk menangkap, mengolah dan mengatur kembali informasi yang dikirimkan (*BUKU UTUH MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJAR-M.RAMLI*, n.d.). Dalam hal ini guru, buku pelajaran, dan lingkungan sekolah menjadi pendukung pembelajaran. menjelaskan bahwa "media pembelajaran adalah segala alat yang dapat digunakan sebagai sarana penyampai informasi pembelajaran atau sebagai saluran penyampaian pesan untuk mencapai tujuan Pendidikan . Media dapat mengungkapkan apa yang tidak dapat diungkapkan oleh pembicara atau guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu. » Penerima dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien.

Media audio-visual merupakan sarana alternatif dalam melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi (Kusuma Widyaningrum, n.d.). Audio-visual sarana yang paling alternatif dalam melakukan pembelajaran, dikarenakan beberapa aspek yaitu a) mudah dikemas dalam proses pembelajaran, b) lebih menarik untuk pembelajaran, dan c) dapat di perbaiki setiap saat. Teknik pendidikan dengan menggunakan media audiovisual memungkinkan terjadinya pembelajaran yang ditingkatkan teknologi (Nicolaou, 2021) Dengan memanfaatkan audio-visual diharapkan penyampaian bahan ajar lebih menarik, termasuk visualisasi materi bahan ajar, sehingga lebih menarik dikalangan siswa sekolah dasar. Melalui audio-visual pembelajaran lebih interatif dan lebih memungkinkan terjadinya two way traffic dalam proses pembelajaran (Haryoko, n.d.). Ini adalah cara untuk menciptakan kegembiraan bagi siswa. terutama pahami isi ceritanya bahan belajar yang diperlukan dapat digunakan membangkitkan siswa dalam pemahaman membaca, membantu dengan mudah memahami isi bacaan. Media teks belajar sebagai perantara atau pengantar untuk menyampaikan pesan dalam bentuk informasi selama proses pembelajaran. Sarana belajar mungkin alternatif agar siswa dapat memahami isinya media penceritaan visual. Teks dongeng adalah cerita dengan gambar, berfungsi sebagai dekorasi dan pendukung cerita yang dapat membantu memahami isinya. Ada sebuah buku di sana berisi kalimat atau kata dan ada elemen visual tambahan. Media ilustrasi dapat mengurangi kebosanan di kelas. Keterampilan membaca siswa pada akhirnya akan lebih memahami isi cerita yang dibaca. Dengan cara ilustratif, kami berharap dapat membantu siswa memahami isinya (Wuan Marisa & Haki Pranata, 2019).

Menurut Kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Indonesia setidaknya ditandai oleh delapan hal. Pertama, materi pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks dan kedua, materi pembelajaran bahasa Indonesia berbasis literasi. Ketiga, materi pembelajaran bahasa Indonesia juga menggunakan pendekatan komunikatif. Keempat, materi pembelajaran bahasa Indonesia juga menggunakan pendekatan pembelajaran yang memadukan antara isi dan bahasa (content-lingual Integrated Learning). Kelima, tujuan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis kompetensi ditunjukkan dengan adanya kompetensi inti dan kompetensi inti yang kemudian direduksi menjadi indikator. Keenam, tujuan pembelajaran bahasa Indonesia juga berbasis

karakter, dan ketujuh, pendekatan pembelajaran bahasa Indonesia bersifat saintifik. Kedelapan, penilaian yang digunakan adalah otentik (Isodarus, n.d.).

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan dan digunakan oleh pembaca untuk menerima pesan penulis melalui kata-kata/bahasa tulis. Ketika Anda memahami isi bacaan, maka tujuan membaca menjadi lebih jelas. Menurut pandangan ini, tujuan membaca meliputi: (1) memperoleh informasi, (2) mengembangkan berpikir kritis, (3) meningkatkan pemahaman dan pengalaman, (4) menikmati isi atau kegembiraan membaca, (5) mengembangkan rasa ingin tahu. minat membaca. SD merupakan kurikulum dasar bagi siswa dalam keterampilan membaca kritis, khususnya membaca penuh perhatian, aktif, reflektif, dan analitis (Nurdiyanti & Suryanto, n.d.).

Dongeng adalah cerita pendek yang berasal dari kisah-kisah semacam itu sering kali menampilkan sihir, mantra, dan makhluk mitos atau khayalan. Mempelajari dongeng sebagai sebuah genre memungkinkan kita memahami bahwa itu bukan sekedar cerita, tetapi cerita adalah ekspresi ketakutan yang mendalam dan keinginan gelap dalam jiwa kolektif manusia. Inilah yang membuat genre ini begitu relevan saat ini dan juga menjadi landasan ceritanya (Aparna & Balakrishnan, 2023).

Pentingnya pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan didukung oleh penelitian-penelitian yang dilakukan sehari-hari (Mbombo & Cavus, 2021) seperti media pembelajaran video animasi dan teks yang akan di berikan kepada siswa kelas V. mengapa siswa mungkin memiliki gagasan yang berbeda atau bergantian tentang bagaimana memahami dongeng (Warfa et al., 2018) pada dasarnya siswa lebih memilih cara belajar yang lebih menarik perhatiannya. Sementara itu, media video merupakan sarana yang sangat efektif untuk menunjang proses pembelajaran, baik pembelajaran massal, individu, maupun kelompok (Haq & Irawati, 2022). Pada dasarnya peran media merupakan suatu penyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa dalam proses pembelajaran (Agarwal & Sarkar, 2022).

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dimana peneliti mementingkan perhitungan, angka atau besaran. Jenis penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (Quasy Eksperimen) eksperimen semu tentang pengaruh cerita dongeng terhadap siswa kelas V (Mayer & Davis, 1999) . Dalam melaksanakan metode eksperimen perlu ditentukan penyebab - peristiwa yang pengaruh sebab akibat yang ingin kita amati dan akibat yang dapat diukur untuk membuktikan hipotesis yang dikemukakan (Sirotová et al., 2021). Metode ini termasuk menentukan pengaruhnya (Livak & Schmittgen, 2001). Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design*, asumsi utama di balik artikel ini adalah desain kelompok kontrol yang tidak setara (Mohr, 1982).yang dimana kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen diambil secara tidak acak serta kedua kelompok tersebut diberi pre- test kemudian diberi perlakuan dan terakhir di beri post-test. Desain eksperimen pretest/posttest lebih efektif dalam mencapai tujuan penelitian (Gul Malik & Alam, 2019)

Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Situraja, bahwa pengumpulan data dilaksanakan secara tidak berbarengan. Subjek dalam penelitian ini mencakup kelas IV A dan IV B. pengambilan subjek penelitian ini sesuai dengan kriteria penelitian.

Penelitian dilakukan di SD Negeri Situraja dengan dua kelas yaitu kelas IV A dan IV B, kedua kelas tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Subjek Penelitian

NO	Subjek	Sampel Penelitian
1.	Kelas IV A	25
2.	Kelas IV B	25

Ada satu instrument yang digunakan dalam penelitian ini. Instrument yang meliputi lembar tes berupa soal mengenai dongeng “ semut dan kepompong “.

Pada instrumen tersebut dibagi menjadi dua media yaitu kelas IV A menggunakan media audio-visual dan untuk kelas IV B menggunakan media teks, yang dimana media tersebut sesama berisi tentang cerita dongeng “ semut dan kepompong “. Lalu setelah siswa memperhatikan setiap media, siswa diharuskan mengerjakan soal mengenai cerita dongeng “ semut dan kepompong.

Instrument penelitian ini berupa pilihan ganda untuk mengetahui sejauhmana pemahaman anak terhadap cerita dongeng dalam menggunakan media pembelajaran video animasi dan teks. Teknik pengumpulan data digunakan dalam bentuk soal pretest dan postes yang selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji normalitas, uji Wilcoxon, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji N-Gain.

Hasil dan Pembahasan

Mendongeng merupakan salah satu bentuk tradisi lisan sebagai sarana komunikasi dan merekam peristiwa-peristiwa kehidupan, sudah ada berabad-abad yang lalu (Rukiyah, 2018).Jenis dongeng yang tersedia dalam media audio visual dan tulis adalah parabel. parabel adalah cerita khayalan yang mengandung hikmah yang baik. Kemunculan perumpamaan ini dimungkinkan karena pada saat itu pendidikan formal masih sangat terbatas, sehingga diperlukan suatu alat untuk mendidik masyarakat(Nurani et al., 2018). Materi pembelajaran ini bercerita tentang seekor semut yang sombong dan kepompong yang baik hati dengan judul “Semut dan Kepompong”. Selain itu materi pembelajaran ini juga dilengkapi dengan ilustrasi, bedanya video menggunakan animasi dan suara sedangkan teks hanya menggunakan sedikit gambar dan tidak menggunakan suara. Dengan adanya dukungan pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan hasil belajarnya.



Gambar 1. Tampilan video animasi cerita dongeng “ Semut Dan Kepompong





Gambar 2. Tampilan Teks cerita dongeng “ Semut Dan Kepompong

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan awal memahami dongeng siswa kelas IV kelompok eksperimen pre-test mencapai skor rata-rata 52,80 dengan standar deviasi 15,94 dan median 50. tes kelas rata-rata skornya 75,20 dengan standar deviasi 17,34 dan mean 80. Untuk pre-test kontrol saya mendapat nilai rata-rata 58,00 dengan deviasi standar 14,43 dan mean 60 dan untuk tes kontrol post-test, skor rata-rata adalah 76,40 dengan standar deviasi 17,29 dan rata-rata 80. Berikut analisis jaringan yang menggambarkan data.

	N	Median	Mean	Std deviasi
Pretest Eksperimen	25	50	52.80	15.94
Postest Eksperimen	25	80	75.20	17.34
Pretest Kontrol	25	60	58.00	14.43
Postests Kontrol	25	80	76.40	17.29

Tabel 1. Kemampuan siswa dalam memahami dongeng

Sebelum melakukan uji yang lebih lanjut untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan awal siswa serta apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan memahami dongeng siswa menggunakan media pembelajaran video animasi dan teks, terlebih dahulu harus dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat melakukan uji selanjutnya apakah hipotesis dilakukan secara parametrik atau nonparametrik. Kriteria pengujian yaitu terima H_0 jika nilai peluang yang diperoleh lebih dari atau sama dengan taraf signifikansi ($\text{sig.} = p\text{-value} \geq \alpha$), dan tolak H_0 jika nilai peluang yang diperoleh kurang atau sama dengan taraf signifikansi (sig.

- Uji Normalitas

Tests of Normality

Media Pembelajaran	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Pretest Eksperimen	.150	25	.148	.956	25	.342
	postest eksperimen	.169	25	.064	.898	25	.017
	pretest Kontrol	.155	25	.123	.936	25	.120
	postest Kontrol	.222	25	.003	.904	25	.022

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil estimasi data didapatkan dari pretest eksperimen dan kontrol sebelum dikasih media pada uji normalitas dengan metode Shapiro Wilk sebesar ,342 dan ,120 lebih besar dari tingkat alfa sebesar 5% (0.05) maka, menolak H_0 dan kesimpulannya data tidak berdistribusi normal.

- Uji Wilcoxon

Wilcoxon bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan, pada data penelitian yang digunakan dalam uji Wilcoxon idealnya adalah data berskala ordinal dan interval.

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest Eksperimen - Pretest Eksperimen	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	23 ^b	12.00	276.00
	Ties	2 ^c		
	Total	25		
Posttest Kontrol - Pretest Kontrol	Negative Ranks	0 ^d	.00	.00
	Positive Ranks	23 ^e	12.00	276.00
	Ties	2 ^f		
	Total	25		

a. Posttest Eksperimen < Pretest Eksperimen

b. Posttest Eksperimen > Pretest Eksperimen

c. Posttest Eksperimen = Pretest Eksperimen

d. Posttest Kontrol < Pretest Kontrol

e. Posttest Kontrol > Pretest Kontrol

f. Posttest Kontrol = Pretest Kontrol

Pada hasil uji Wilcoxon ditemukan kolom N, Mean Rank dan Sum of Ranks bahwa negative rank atau selisih (negative) antara hasil media pembelajaran video animasi dan teks untuk pretest dan posttest adalah 0 baik itu pada nilai N, Mean Rank, maupun Sum of Rank. Pada positive rank atau selisih positif antara hasil media pembelajaran video animasi dan teks untuk pretest dan posttest. Pada tabel output diatas terdapat 23 data positif (N) yang artinya ke 25 siswa mengalami peningkatan pemahaman cerita dongeng menggunakan media pembelajaran video animasi dari nilai pretest ke nilai posttest. Pada tabel diatas, nilai ties adalah 0, sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada nilai yang sama antara pretest dan posttest.

- **Hi potesis**

- Jika nilai Asymp, Sig <0,05, maka hipotesis diterima
- Jika nilai Asym, Sig >0,05, maka hipotesis ditolak

Test Statistics^a		
	Posttest Eksperimen - Pretest Eksperimen	Posttest Kontrol - Pretest Kontrol
Z	-4.308 ^b	-4.414 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Karena nilai (0.0,05) maka dapat disimpulkan bahwa “ Hipotesis diterima “ artinya, ada perbedaan antara media video animasi dan teks untuk pre-test dan post-test, sehingga dapat disimpulkan pula bahwa “ ada pengaruh penggunaan pada media pembelajaran video animasi dan teks terhadap pemahaman siswa SD kelas IV “

- Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.343	1	48	.561
Based on Median	.383	1	48	.539
Based on Median and with adjusted df	.383	1	46.716	.539
Based on trimmed mean	.420	1	48	.520

Berdasarkan hasil diatas didapatkan nilai sig based on mean $0.561 > 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data kelas postest eksperimen dan postest kontrol adalah sama atau homogen , dengan demikian maka salah satu syarat (tidak mutlak) dari uji independent simple t test sudah terpenuhi

- Uji N-Gain

Kategori tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
< 30	Tidak Efektif
40 - 50	Kurang Efektif
51- 70	Cukup Efektif
> 71	Efektif

Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score			
No.	Kelas Eksperimen	No.	Kelas Kontrol
	N-Gain Score (%)		N-Gain Score (%)
1.	.43	1.	.40
2.	.50	2.	.25
3.	1.00	3.	.67
4.	.75	4.	.50
5.	.60	5.	1.00
6.	.60	6.	.67
7.	.75	7.	.40
8.	.00	8.	.40
9.	.75	9.	1.00
10.	1.00	10.	.50
11.	.40	11.	.20
12.	.29	12.	.67
13.	.60	13.	.67
14.	.33	14.	.00
15.	.17	15.	.25
16.	.60	16.	.50
17.	.67	17.	.50

18.	.00	18.	.67
19.	.67	19.	.50
20.	.40	20.	.50
21.	1.00	21.	.33
22.	.50	22.	1.00
23.	.29	23.	.80
24.	.38	24.	.17
25.	.67	25.	.00
Rata - rata		53.30	Rata_rata
Minimal		0.00	50.13
Maksimal		100.00	Minimal
			0.00
		Maksimal	100.00

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata - rata N-gain score untuk kelas eksperimen media pembelajaran video animasi 53.30 atau 53,3% termasuk dalam kategori cukup efektif. Sementara untuk rata - rata N-gain score untuk kelas kontrol media pembelajaran teks adalah sebesar 50. maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran teks kurang efektif untuk meningkatkan pemahaman isi cerita dongeng dalam mata pelajaran bahasa indonesia pada siswa kelas 4 SD Situraja tahun 2023. Sementara penggunaan media pembelajaran video animasi cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman isi cerita dongeng dalam mata Pelajaran Bahasa indomesia pada siswa kelas 4 SD Situraja tahun 2023.

Kesimpulan

Tujuan penelitian ini adalah untuk membandingkan penggunaan media pembelajaran video animasi dan teks terhadap pemahaman isi dongeng "Semut dan Kepompong." Dalam konteks metode penelitian quasi eksperimen, pada tujuan penelitian ini mencakup mengidentifikasi perbedaan antar kelompok yang menggunakan media pembelajaran video animasi dan kelompok menggunakan media pembelajaran teks, mengukur efektivitas masing - masing media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi cerita, menganalisis preferensi siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan dalam konteks pemahaman isi dongeng, mencari tahu faktor - faktor luar yang mungkin memengaruhi hasil pemahaman siswa dikedua kelompok. Jadi, penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga untuk pengembangan pembelajaran yang lebih efektif dan peningkatan pemahaman siswa terhadap isi cerita atau teks.

Daftar Pustaka

- Agarwal, S., & Sarkar, S. (2022). Topical analysis of migration coverage during lockdown in India by mainstream print media. *PLoS ONE*, 17(2 February). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263787>
- Ainina, I. A. (n.d.). *PEMANFAATAN MEDIA AUDIO VISUAL SEBAGAI SUMBER PEMBELAJARAN SEJARAH*.
- Aparna, S., & Balakrishnan, K. (2023). RE-READING SELECTED FAIRY TALES AS SEXIST PSYCHOANALYTIC STORIES WITH REFERENCE TO CINDERELLA COMPLEX. In *International Journal of Creative Research Thoughts* (Vol. 11). www.ijcrt.org
- Azizah, N. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(1), 72-81. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i1.4674>
- BAB II KAJIAN TEORI. (n.d.).
- Boty, M., & Handoyo, A. (n.d.). *JIP:Jurnal Ilmiah PGMI Hubungan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Ma'had Islamy Palembang*.
- BUKU UTUH MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJAR-M.RAMLI. (n.d.).

- Fitriyani, W., & Solihati, N. (2022). The Effect of Powtoon-Based Audiovisual Media on Indonesian Language Learning Outcomes. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 148–154. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.46996>
- Gul Malik, T., & Alam, R. (2019). Comparative Analysis Between Pre-test/Post-test Model and Post-test-only Model in Achieving the Learning Outcomes. In *Pakistan Journal of Ophthalmology* (Vol. 35, Issue 1).
- Haq, R. R., & Irawati, L. D. D. (2022). Influence of using animated video media in online learning at junior high school. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 1(1), 51–60. <https://doi.org/10.17509/curricula.v1i1.47790>
- Haryoko, S. (n.d.). *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*.
- Isodarus, P. B. (n.d.). *PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS TEKS **.
- Kusuma Widyaningrum, H. (n.d.). *PENGGUNAAN MEDIA AUDIO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK DONGENG ANAK PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR*.
- Lestari, I. (2018). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATEMATIKA DENGAN MEMANFAATKAN GEOGEBRA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP (DEVELOPMENT OF MATHEMATICS TEACHING MATERIAL USING GEOGEBRA TO INCREASE CONCEPTUAL UNDERSTANDING)* (Vol. 01).
- Livak, K. J., & Schmittgen, T. D. (2001). Analysis of relative gene expression data using real-time quantitative PCR and the 2- $\Delta\Delta$ CT method. *Methods*, 25(4), 402–408. <https://doi.org/10.1006/meth.2001.1262>
- Mayer, R. C., & Davis, J. H. (1999). The Effect of the Performance Appraisal System on Trust for Management: A Field Quasi-Experiment. In *Journal of Applied Psychology* (Vol. 84, Issue 1).
- Mbombo, A. B., & Cavus, N. (2021). Smart University: A University In the Technological Age. *TEM Journal*, 10(1), 13–17. <https://doi.org/10.18421/TEM101-02>
- Mohr, L. B. (1982). On Rescuing the Nonequivalent-Control-Group Design. *Sociological Methods & Research*.
- Nicolaou, C. (2021). Media trends and prospects in educational activities and techniques for online learning and teaching through television content: Technological and digital socio-cultural environment, generations, and audiovisual media communications in education. *Education Sciences*, 11(11). <https://doi.org/10.3390/educsci11110685>
- Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Sidik, G. S. (2018). *PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK DONGENG DI ERA DIGITAL* (Vol. 10, Issue 2).
- Nurdiyanti, E., & Suryanto, D. E. (n.d.). *PEMBELAJARAN LITERASI MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR*. www.puskur.net
- Purnaningsih, P. (2017). STRATEGI PEMANFAATAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS. *UNIVERSITAS PAMULANG*, 34(1).
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Putri, A. N., & Damayanti, M. I. (2023). *PENINGKATAN EFEKTIVITAS PENGGUNAAN AUDIO DALAM KETERAMPILAN MENYIMAK DONGENG KELAS IV DI SD NEGERI SUKO II SIDOARJO*. 1(1).
- Rostiani, T., Cahyani, I., & Abidin, Y. (2023). Pengembangan Modul Digital Berancangan Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Self Directed Learning dan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(1), 51–61. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i1.4671>

- Rukiyah. (2018). Dongeng, Mendongeng, dan Manfaatnya. *ANUVA*, 2(1), 99-106.
- Si, P. (2019). A Study of the Differences between EFL and ESL for English Classroom Teaching in China. *IRA International Journal of Education and Multidisciplinary Studies*, 15(1), 32. <https://doi.org/10.21013/jems.v15.n1.p4>
- Sirotová, M., Michvocíková, V., & Rubacha, K. M. (2021). Quasi-experiment in the educational reality. *Journal of Education Culture and Society*, 12(1), 189-201. <https://doi.org/10.15503/jecs2021.1.189.201>
- Suh, W., & Ahn, S. (2022). Utilizing the Metaverse for Learner-Centered Constructivist Education in the Post-Pandemic Era: An Analysis of Elementary School Students. *Journal of Intelligence*, 10(1). <https://doi.org/10.3390/jintelligence10010017>
- Warfa, A. R. M., Nyachwaya, J., & Roehrig, G. (2018). The influences of group dialog on individual student understanding of science concepts. *International Journal of STEM Education*, 5(1). <https://doi.org/10.1186/s40594-018-0142-3>
- Wuan Marisa, N., & Haki Pranata, O. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Media Cerita Bergambar terhadap Membaca Pemahaman pada Teks Dongeng. © 2019-*Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 93-100.