



Pengaruh Media Animasi Audio Visual terhadap Keterampilan Menulis Dongeng Fabel pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Velyn Febianti ✉, Universitas PGRI Madiun

Heny Kusuma, Universitas PGRI Madiun

Eka Nofri Ari Yanto, Universitas PGRI Madiun

✉ velynvebianti110@gmail.com)

Abstrak: Riset ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pengaplikasian media animasi audio visual terhadap keterampilan menulis cerita fabel pada siswa yang tergabung dalam kelompok pembelajaran III di SD Negeri 1 Klegen. Rancangan penelitian yang digunakan adalah Quasi Experimental Design melalui pembentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pendekatan riset yang diterapkan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, di mana kedua kelompok tidak dipilih secara acak. Kelompok eksperimen menerima *treatment* berupa pengajaran menggunakan media animasi, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan *treatment* atau pengajaran tanpa menggunakan media animasi. Tujuan dari penerapan pendekatan pengajaran yang berbeda ini adalah untuk mengkaji dampak media animasi dan sejauh mana dampak tersebut, dengan memberikan *treatment* khusus pada kelompok eksperimen dan kontrol, sehingga dapat membandingkan peningkatan minat belajar siswa. Sampel dalam riset ini terdiri dari 56 siswa kelompok pembelajaran III di SD Negeri 1 Klegen, yang dibagi menjadi dua kelompok belajar, yaitu kelompok IIIA dan kelompok IIIB. Pengambilan sampel dilakukan melalui metode purposive sampling, sehingga terdiri dari 28 siswa dari kelompok IIIA dan 28 siswa dari kelompok IIIB.

Kata kunci: anak cerdas istimewa; berbakat istimewa; model pengajaran; peran orang tua



Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar yang harus dipenuhi oleh setiap individu secara esensial. Hal ini dikarenakan fakta bahwa pendidikan adalah kebutuhan primer bagi manusia. Selain berperan dalam membentuk karakter, pendidikan juga memiliki peran yang signifikan dalam mengembangkan potensi dan kemampuan seseorang. Melalui proses pembelajaran bahasa Indonesia, seseorang akan memiliki peluang untuk memperoleh akses pendidikan yang berkualitas, baik dalam konteks pendidikan umum maupun pendidikan karakter. Hal ini disebabkan oleh pentingnya penguasaan empat keterampilan utama oleh siswa, yaitu keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan, secara seimbang dan proporsional.

Menurut Sari (2020) Pembelajaran bahasa Indonesia memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa, baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengajaran bahasa Indonesia memiliki pentingnya yang sangat besar dalam proses pendidikan, karena ini memungkinkan siswa untuk menguasai dan memanfaatkan bahasa Indonesia dengan baik dan efisien.

Menurut Martha & Situmorang (2018) Kemampuan menulis merupakan salah satu aspek keahlian linguistik yang sangat penting untuk dikembangkan oleh siswa. Perspektif tersebut berpendapat bahwa setiap individu perlu memiliki keterampilan yang baik dalam menulis dalam bahasa yang sesuai dengan konteksnya. Menurut Pranata (2021) Keterampilan menulis memiliki peran yang sangat penting dalam konteks dunia pendidikan, sehingga kemampuan menulis memiliki standar yang sangat signifikan di dalamnya. Oleh karena itu, menjadi sangat penting bagi para siswa untuk mengembangkan kemampuan menulis mereka. Dengan memiliki keterampilan menulis yang baik, diharapkan para siswa mampu mengungkapkan ide, pengetahuan, dan pemikiran mereka melalui karya sastra, baik dalam bentuk fiksi maupun nonfiksi. Karya sastra fiksi merupakan hasil dari kreativitas penulis atau pencipta berdasarkan imajinasi, seperti novel, cerpen, drama, legenda, dongeng, fabel, dan sejenisnya.

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan Pembelajaran dan Pengajaran (PLP) pada bulan April, ditemukan bahwa siswa menghadapi tantangan dalam keterampilan menulis saat diminta untuk menghasilkan teks dongeng. Mereka mengalami kesulitan dalam memahami isi cerita dongeng saat mempelajari bahasa Indonesia sebagai contoh. Permasalahan ini muncul karena kurangnya perencanaan strategi pengajaran yang teratur oleh pendidik, yang berdampak pada kurangnya minat siswa dalam belajar menulis teks dongeng.

Untuk menghadapi situasi tersebut, diperlukan penemuan solusi serupa yang dapat meningkatkan keterlibatan dan kemampuan menulis siswa. Pendidik perlu mengadopsi inovasi dalam kelompok belajar dengan menerapkan strategi instruksional yang dapat membangkitkan minat siswa dalam menulis serta meningkatkan partisipasi dan kemampuan mereka dalam menulis. Penting juga untuk memanfaatkan media pengajaran sebagai komponen yang sangat penting, karena media pengajaran membantu dalam menyampaikan rencana pengajaran kepada siswa. Pendidik perlu mendorong kreativitas dan inovasi dalam memilih serta menciptakan sumber daya pembelajaran yang menarik, karena materi pendidikan yang menarik mampu meningkatkan minat belajar siswa. Sulman (2021) menyatakan bahwa pengaplikasian film animasi sebagai sarana pembelajaran memiliki peranan penting dalam pengembangan kurikulum dan memikat minat siswa dalam mencapai tujuan pengajaran. Menurut pendapat tersebut, pemanfaatan media visual memiliki signifikansi yang besar dalam konteks pengajaran, sehingga penting bagi para pendidik untuk menggunakannya dengan lebih kreatif dan inovatif.

Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mengenalkan anak-anak pada keterampilan membuat narasi dongeng menggunakan media video animasi, sehingga mereka dapat menghadapi tantangan belajar dengan lebih mudah dan efektif. Anak-anak akan terinspirasi untuk belajar tentang kolaborasi dalam berbagi pengetahuan dengan rekan sekelompok mereka, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada hasil belajar mereka dalam menulis

cerita serta memperoleh pemahaman bahasa Indonesia. Pendekatan ini juga akan membantu mengurangi kebosanan siswa saat mempelajari materi.

METODE

Riset ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang diterapkan dalam riset ini adalah desain eksperimental semu (*quasi-experimental design*), yang bertujuan untuk membandingkan perbedaan antara dua kelompok atau lebih sebagai objek penelitian (Sugiyono, 2019). Dalam riset ini, digunakan desain penelitian *Quasi Experimental Design* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Metode penelitian yang diterapkan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, di mana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Kelompok eksperimen terdiri dari siswa yang diberikan *treatment* khusus, yaitu pengajaran menggunakan media animasi, sedangkan kelompok kontrol terdiri dari siswa yang tidak menerima *treatment* atau mendapatkan pengajaran tanpa menggunakan media animasi. Sampel penelitian terdiri dari siswa dalam kelompok belajar III di SD Negeri 1 Klegen, dengan total 56 siswa yang terbagi menjadi dua kelompok belajar, yaitu kelompok belajar IIIA dan kelompok belajar IIIB. Pemilihan sampel dilakukan dengan menggunakan metode *purposive sampling*. Dengan demikian, sampel dalam riset ini terdiri dari 28 siswa dari kelompok belajar IIIA dan 28 siswa dari kelompok belajar IIIB.

HASIL PENELITIAN

Pada tanggal 6 Juni 2023, kelompok belajar eksperimen menjalani penelitian setelah kelompok belajar kontrol menyelesaikan penelitian mereka. Jumlah siswa yang terlibat dalam kelompok belajar eksperimen adalah 28 siswa. Penelitian pada kelompok belajar eksperimen dilaksanakan dalam satu hari dengan beberapa tahapan kegiatan. Tahap awal melibatkan pretest untuk mengevaluasi kemampuan awal siswa dalam menulis. Selanjutnya, siswa menerima *treatment* berupa pengajaran menggunakan media Video Animasi sebagai alat bantu. Selanjutnya, siswa menjalani posttest untuk mengukur perkembangan keterampilan menulis mereka setelah menerima *treatment* menggunakan media video animasi. Hasil angka pretest dan posttest kelompok belajar eksperimen terdokumentasi dalam Tabel 4.2.

Tabel 1 Angka Hasil *Pretest* dan *posttest* Grup belajar Eksperimen dan Grup belajar Kontrol

		Statistics			
		Pre-Test Eksperimen	Post-Test Eksperimen	Pre-Test Kontrol	Post-Test Kontrol
N	Valid	28	28	28	28
	Missing	0	0	0	0
Mean		51.29	83.43	45.43	61.43
Median		52.00	84.00	44.00	62.00
Mode		40 ^a	72 ^a	32	56 ^a
Std. Deviation		11.928	9.720	12.565	12.375
Minimum		32	60	20	40
Maximum		80	100	72	88

Berdasarkan data hasil pretest kelompok belajar kontrol yang terdiri dari 28 siswa menggunakan media buku digital, didapatkan hasil sebagai berikut: Rata-rata standar pretest adalah 45,43, median standar adalah 44,00, modusnya adalah 32, standar deviasi sebesar 12,565, standar minimum adalah 20, dan standar maksimum adalah 72. Sementara itu, hasil posttest menunjukkan rata-rata standar sebesar 61,43, median standar adalah 62,00, modusnya adalah 56, standar deviasi adalah 12,375, standar minimum adalah 40, dan standar maksimum adalah 88. Angka-angka tersebut menunjukkan peningkatan yang sedikit dalam rata-rata

standar. Namun, semua standar tersebut masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70.

Sementara itu, berdasarkan data hasil pretest kelompok belajar eksperimen yang terdiri dari 28 siswa menggunakan media video animasi, didapatkan hasil sebagai berikut: Rata-rata standar pretest adalah 51,29, median standar adalah 52,00, modusnya adalah 40, standar deviasi sebesar 11,928, standar minimum adalah 32, dan standar maksimum adalah 80. Sedangkan hasil posttest menunjukkan rata-rata standar sebesar 83,43, median standar adalah 84,00, modusnya adalah 72, standar deviasi adalah 9,720, standar minimum adalah 60, dan standar maksimum adalah 100. Dengan demikian, semua standar tersebut sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70.

Hasil Pengujian Hipotesis

Analisis angka dalam riset ini melibatkan pengaplikasian uji t-test independent melalui bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Uji hipotesis digunakan guna mengevaluasi apakah hipotesis demikian halnya diajukan oleh peneliti dapat diterima atau ditolak. Dalam konteks ini, hipotesis akan diterima jika standar Sig. kurang dari 0,05, sedangkan jika standar Sig. lebih dari 0,05, hipotesis akan ditolak.

Sebelum dilakukan uji t-test independent, angka perlu melewati pengecekan apakah memenuhi syarat distribusi normal. Hal ini dapat dilakukan melalui uji normalitas. Setelah dipastikan bahwa angka memiliki distribusi normal, langkah selanjutnya ialah memeriksa homogenitas angka melalui uji homogenitas. Setelah terbukti bahwa angka homogen, maka dilakukan pengujian menggunakan t-test independent.

Proses pengujian dilakukan melalui menerapkan uji-t. Sebelum menjalankan uji-t, langkah prasyarat demikian halnya harus dilakukan ialah uji normalitas dan uji homogenitas. Angka demikian halnya digunakan dalam uji normalitas dan uji homogenitas diperoleh dari standar tes akhir demikian halnya dikumpulkan selama penelitian. Berikut ini ialah hasil analisis angka demikian halnya telah dilakukan.

1. Hasil Uji Prasyarat

Prasyarat demikian halnya diuji ialah normalitas dan homogenitas. Angka demikian halnya digunakan berasal dari standar tes siswa grup belajar III A (grup belajar kontrol) dan grup belajar III B (grup belajar eksperimen), melalui total 5 soal. Berikut ialah rincian pengujian prasyarat demikian halnya dilakukan:

a). Uji Normalitas

Setelah mendapatkan standar *pretest* dan *posttest* pada masing-masing grup belajar, dilakukan pengujian terhadap distribusi normalitas angka tersebut. Hasil ringkasan uji normalitas dapat ditemukan pada Tabel 3.

Tabel 3 Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Grup belajar	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Thiking Skill	Pre-Test Eksperimen (video Animasi)	,149	28	,111	,942	28	,125
	Post-Test Eksperimen (Video Animasi)	,110	28	,200*	,965	28	,452
	Pre-Test Kontrol (Buku Digital)	,117	28	,200*	,960	28	,349
	Post-Test control (Buku Digital)	,132	28	,200*	,961	28	,373

Berdasarkan tabel demikian halnya disajikan, terdapat hasil signifikansi guna setiap grup belajar demikian halnya diuji menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov melalui standar $> 0,05$. Analisis normalitas angka menunjukkan bahwa angka pretest grup belajar eksperimen memiliki standar signifikansi seukuran $0,111 > 0,05$, sedangkan angka pretest grup belajar kontrol memiliki standar signifikansi seukuran $0,200 > 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa angka pretest grup belajar eksperimen dan grup belajar kontrol memiliki distribusi demikian halnya sesuai melalui asumsi normal karena standar signifikansi $> 0,05$.

Hasil pengujian normalitas pada angka posttest grup belajar eksperimen menunjukkan standar signifikansi seukuran $0,200 > 0,05$, sedangkan angka posttest grup belajar kontrol juga memiliki standar signifikansi seukuran $0,200 > 0,05$. Melalui demikian, dapat disimpulkan bahwa angka posttest pada grup belajar eksperimen dan grup belajar kontrol juga memenuhi asumsi distribusi normal, mengingat standar signifikansi $> 0,05$. Oleh karena itu, dalam riset ini pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji T demikian halnya merupakan uji parametrik.

2. Uji Homogenitas

Pemeriksaan homogenitas dilakukan guna mengevaluasi apakah sampel demikian halnya digunakan memiliki variasi demikian halnya seragam atau tidak. Hasil uji homogenitas dapat ditemukan dalam Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Grup belajar Kontrol dan Grup belajar Eksperimen (Pretest)

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Thinking Skill	Based on Mean	,330	1	54	,568
	Based on Median	,270	1	54	,605
	Based on Median and With Adjusted df	,270	1	53,951	,605
	Based on Trimmed Mean	,258	1	54	,614

Berdasarkan tabel 4.4 demikian halnya disajikan, terlihat bahwa hasil pengujian homogenitas angka pretest grup belajar eksperimen dan grup belajar kontrol menunjukkan standar signifikansi seukuran $0,568 > 0,05$. Melalui menggunakan tingkat signifikansi demikian halnya telah ditetapkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa variasi dalam kedua kelompok angka tersebut memiliki keseragaman demikian halnya sama.

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas Grup belajar Kontrol dan Grup belajar Eksperimen (Posttest)

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Thinking Skill	Based on Mean	1,188	1	54	,281
	Based on Median	1,262	1	54	,266
	Based on Median and With Adjusted df	1,262	1	50,732	,266
	Based on Trimmed Mean	2,215	1	54	,275

Dari hasil uji homogenitas pada angka *posttest* grup belajar eksperimen dan grup belajar kontrol, ditemukan bahwa standar signifikansi seukuran $0,281 > 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kedua angka tersebut memiliki variasi demikian halnya seragam, mengingat standar signifikansi lebih besar dari $0,05$. Setelah melakukan pengujian prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, dan diperoleh hasil bahwa angka telah memenuhi asumsi distribusi normal dan keseragaman demikian halnya sama (homogen), maka langkah selanjutnya ialah melanjutkan ke tahap pengujian hipotesis.

3. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan hipotesis menggunakan uji *t posttest*, ditemukan bahwa standar signifikansi pada kolom Sig (2 tailed) ialah $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, hipotesis tersebut ditolak, demikian halnya berarti terdapat perbedaan demikian halnya signifikan antara pengaplikasian Media Video Animasi dan Media Buku terhadap keterampilan menulis siswa pada bidang studi Bahasa Indonesia grup belajar III. Rincian hasil perhitungan dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6 Hasil Uji hipotesis

Grup belajar		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen (Video Animasi)	28	51.29	11.928	2.254
	Pst-Test Eksperimen (Video Animasi)	28	83.43	9.720	1.837
	Pre-Test kontrol (Buku Digital)	28	45.43	12.565	2.375
	Post-Test kontrol (Buku Digital)	28	61.43	12.375	2.339

Dari hasil pengolahan angka, didapatkan standar rerata *pretest* dan *posttest* grup belajar eksperimen seukuran 51.29 dan 83.43, sedangkan rerata *pretest* dan *posttest* grup belajar kontrol seukuran 45.43 dan 61.43. Berdasarkan hasil analisis hipotesis dalam riset ini, dapat disimpulkan bahwa pengaplikasian media video animasi audio visual memiliki dampak signifikan terhadap kemampuan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia grup belajar III di SDN 01 Klegen.

PEMBAHASAN

Dari angka demikian halnya terkumpul dalam riset ini, termasuk angka standar pretest dan posttest keterampilan menulis dari grup belajar kontrol dan grup belajar eksperimen, ditemukan bahwa rata-rata standar pretest keterampilan menulis di grup belajar kontrol ialah 45,43. Sementara itu, di grup belajar eksperimen, rata-rata standar pretest keterampilan menulis ialah 51,43.

Setelah dilakukan pengajaran melalui menggunakan media Video Animasi di grup belajar eksperimen dan media buku digital di grup belajar kontrol, terlihat bahwa rata-rata standar posttest di grup belajar kontrol ialah 61,43. Sedangkan rata-rata posttest di grup belajar eksperimen ialah 83,43. Angka ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata keterampilan menulis siswa setelah pengajaran menggunakan media video animasi di grup belajar eksperimen. Meskipun di grup belajar kontrol juga terjadi peningkatan standar rata-rata demikian halnya sedikit. Hal ini menggambarkan adanya perbedaan antara pengaplikasian media video animasi dan media buku dalam mempengaruhi keterampilan menulis siswa grup belajar III.

Salah satu sumber daya demikian halnya tersedia ialah memanfaatkan media pengajaran sebagai alat bantu guna membantu pendidik dalam menyampaikan materi demikian halnya terkait. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut serta meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pelajaran. Menurut Nugroho (2022) pemanfaatan alat bantu pengajaran oleh pendidik, seperti media pembelajaran, berperan penting dalam mengkomunikasikan pengetahuan kepada siswa. Tujuannya ialah guna membangkitkan minat siswa, menarik perhatian mereka, dan menciptakan suasana belajar demikian halnya produktif.

Menurut Febriani (2017) salah satu strategi guna meningkatkan minat belajar ialah melalui memanfaatkan media pengajaran demikian halnya disesuaikan melalui *tuntutan* siswa. Salah satu jenis media demikian halnya paling efektif ialah video animasi, demikian halnya dapat disesuaikan melalui materi demikian halnya ingin diinformasikan kepada siswa. Melalui memanfaatkan media animasi ini, siswa dapat belajar melalui lebih menyenangkan dan cepat memahami konsep demikian halnya diajarkan oleh pengajar.

Metode pengajaran demikian halnya melibatkan pengaplikasian media video animasi audio visual merupakan salah satu strategi demikian halnya dapat digunakan oleh pendidik guna memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, membangkitkan minat mereka, serta menciptakan lingkungan belajar demikian halnya efektif. Dalam konteks ini, model pengajaran demikian halnya mengadopsi pengaplikasian video animasi telah terbukti efektif dalam mempengaruhi pengetahuan dan tingkat keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Pada riset ini, media video animasi diterapkan pada grup belajar eksperimen melalui tujuan guna memantau sejauh mana siswa dapat memperhatikan dan memahami video animasi demikian halnya diinformasikan oleh pendidik. Selanjutnya, peserta didik diminta guna merespons melalui menjawab pertanyaan demikian halnya diberikan oleh pendidik mengenai konten video demikian halnya telah ditampilkan. Diskusi juga dilakukan antara pendidik dan seluruh siswa dalam grup belajar. Jika siswa mampu menjawab pertanyaan melalui benar, hal itu menunjukkan bahwa mereka telah memahami isi dari video demikian halnya telah ditonton.

Hasil penelitian demikian halnya dilakukan oleh peneliti dalam mengamati pengajaran melalui menggunakan media video animasi menunjukkan bahwa siswa menunjukkan tingkat perhatian dan konsentrasi demikian halnya baik saat menonton video demikian halnya disajikan oleh pendidik. Pengaplikasian media video animasi dalam pengajaran di grup belajar eksperimen mendapat respons positif dari siswa. Mereka dapat belajar dan memperoleh pemahaman demikian halnya baik melalui pengaplikasian media tersebut, dan kesan demikian halnya dihasilkan dari video animasi tersebut juga memberikan dampak demikian halnya berkesan dan berlangsung lama dalam ingatan siswa. Hal ini terjadi karena siswa terpicak melalui kualitas visual demikian halnya menarik perhatian mereka dalam pengajaran demikian halnya belum pernah mereka alami sebelumnya.

Berdasarkan respons siswa tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa siswa merasa nyaman dalam pengajaran melalui menggunakan media video animasi. Lebih banyak siswa demikian halnya menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan kemajuan dalam kemampuan menulis teks cerita dongeng, dibandingkan melalui kondisi sebelum pengajaran melalui media video animasi. Oleh karena itu, pengaplikasian media video animasi dalam pengajaran telah membawa peningkatan dalam keterampilan menulis siswa. Respons siswa dari grup belajar kontrol saat menggunakan media buku menunjukkan perbedaan demikian halnya signifikan. Siswa cenderung merasa bosan dan terlibat dalam percakapan melalui teman segrup belajar mereka selama proses pembelajaran. Mereka kurang antusias dan kurang fokus dalam menjawab pertanyaan demikian halnya diberikan setelah menonton video animasi, karena mereka tidak diberikan arahan demikian halnya jelas dalam memahami materi. Siswa hanya diminta guna membaca materi demikian halnya terdapat dalam buku.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian demikian halnya dilakukan dan identifikasi permasalahan demikian halnya telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan demikian halnya signifikan antara pengaplikasian media video animasi dan media buku digital dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa pada bidang studi Bahasa Indonesia grup belajar III di SDN 01 Klegen. Riset ini melibatkan dua kelompok grup belajar, yaitu kelompok kontrol demikian halnya tidak menerima *treatment* khusus, dan kelompok eksperimen demikian halnya diberikan pengajaran melalui memanfaatkan media video animasi.

Selama proses pengajaran melalui media video animasi, siswa menunjukkan antusiasme demikian halnya tinggi dalam mengikuti penjelasan dari pendidik mengenai pembelajaran dongeng. Mereka juga merasa senang dan termotivasi selama proses pembelajaran. Siswa sangat tertarik melalui tampilan visual demikian halnya disajikan oleh pendidik dalam bentuk video animasi, karena mereka terpesona oleh kombinasi suara dan gambar demikian halnya menarik. Selain itu, media video animasi berperan penting dalam mengasah dan mengembangkan kemampuan menulis siswa, sehingga terjadi peningkatan demikian halnya signifikan dalam kemampuan menulis di kelompok eksperimen.

Terdapat perbedaan demikian halnya mencolok pada grup belajar kontrol demikian halnya menggunakan media buku digital. Siswa cenderung merasa jenuh dan terlibat dalam percakapan melalui teman mereka sendiri saat pembelajaran berlangsung. Mereka juga kurang antusias dan menunjukkan sikap demikian halnya kurang terarah dalam menjawab pertanyaan demikian halnya diberikan setelah menggunakan buku digital. Akibatnya, kemampuan berpikir dan menulis siswa pada kelompok kontrol tidak mengalami peningkatan demikian halnya signifikan.

Berdasarkan hasil penghitungan uji hipotesis dari prestasi belajar siswa di grup belajar eksperimen melalui standar rata-rata seukuran 51,29 dan di grup belajar kontrol seukuran 83,4 Terdapat perbedaan demikian halnya mencolok pada kelompok kontrol demikian halnya menggunakan buku digital sebagai media pembelajaran. Siswa cenderung merasa bosan dan terlibat dalam percakapan melalui teman sebaya selama proses pembelajaran. Mereka juga kurang bersemangat dan menunjukkan sikap demikian halnya kurang terarah saat menjawab pertanyaan setelah menggunakan buku digital. Akibatnya, kemampuan berpikir dan menulis siswa pada kelompok kontrol tidak mengalami peningkatan demikian halnya signifikan.

Berlandaskan hasil analisis angka dan uji hipotesis, didapatkan perbedaan demikian halnya signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam prestasi belajar siswa. Rata-rata standar tes siswa di kelompok eksperimen ialah 51,29, sedangkan di kelompok kontrol ialah 83,43. Temuan ini diperkuat oleh standar signifikansi (2-tailed) guna kedua kelompok, yaitu 0,000, demikian halnya lebih kecil dari tingkat signifikansi demikian halnya ditentukan seukuran 0,05. Melalui demikian halnya, berdasarkan hasil uji hipotesis demikian halnya menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_a), dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan demikian halnya signifikan antara pengaplikasian media robingo dan media

gambar dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada bidang studi PKn grup belajar III di SDN 01 Klegen.3, terbukti bahwa terdapat perbedaan demikian halnya signifikan antara hasil tes siswa di kedua kelompok tersebut. Hasil ini diperkuat oleh standar signifikansi (2-tailed) guna grup belajar eksperimen dan grup belajar kontrol, yaitu 0,000, demikian halnya lebih kecil dari standar batas signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil uji hipotesis demikian halnya menyatakan bahwa standar sig (2-tailed) lebih kecil dari 0,05, hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan demikian halnya signifikan antara pengaplikasian media robingo dan media gambar dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada bidang studi PKn grup belajar III di SDN 01 Klegen.

DAFTAR PUSTAKA

- Dasar, D. I. S., & Nugroho, A. S. (2022). *ANALISIS KETERAMPILAN MENULIS SISWA MELALUI MEDIA BUKU DONGENG KELAS 2 Anggi Vivi Ana*. 7(2), 167–180.
- Febriani, C., Palangka, U., Jalan, R., Sudarso, Y., Raya, J., & Raya, K. P. (2017). *Jurnal Prima Edukasia*, 5 (1), 2017, 11-21 *Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar The Effect of Video Media on Learning Motivation and Cognitif Learning Outcomes in Natural Scien*. 5(1), 11–21.
- Martha, N., & Situmorang, Y. (2018). Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa melalui Teknik Guiding Questions. *Journal of Education Action Research*, 2(2), 166. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>
- Pranata, K., Kartika, Y. W., & Zulherman, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1271–1276. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/867>
- Rika Kurnia sari. (2020). Research & Learning in Primary Education Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD Kurnia in. *Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD Research*, 2. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/582>
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode PENELITIAN PENDIDIKAN* (M. . Dr. Apri Nuryanto,S.Pd., S.T. (ed.); 1st ed.).
- Sulman, F., Tanti, T., Habibi, M., & ZB, A. (2021). Pengaruh Media Animasi Berkarakter Islami Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Bumi dan Antariksa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 135–146. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i1.1044>