EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO ANIMASI ISLAMI TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DALAM PEMBELAJARAN PAIBP DI SEKOLAH DASAR

¹Nuralpiyah Khodijatussoleha*,²Komarudin, ³E. Hasanah, ⁴Ade Ismatullah,
⁵Muhammad Ibnu Malik

¹STAI Kharisma Cicurug Sukabumi Jawa Barat.

*Corresponding E-mail : nuralpiyahkhodijatussoleha@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.70757/kharismatik.v2i1.59>

Diterima: 07-01-2024 | Direvisi: 15-02-2024 | Diterbitkan: 31-03-2024

ABSTRACT

Elementary school students' literacy skills continue to face considerable challenges, particularly in Islamic Religious Education and Character Building (PAIBP), which requires understanding abstract moral and spiritual concepts. This study aims to examine the effectiveness of Islamic animated video media in enhancing the literacy skills of fifth-grade students at SDN 1 Cijengkol, Caringin District, Sukabumi Regency. Employing a quantitative approach with a survey design, this research involved the entire population of fifth-grade students (n=20) selected through a saturated sampling technique. Data were collected through structured questionnaires and interviews, then analyzed using simple linear regression. The findings reveal a significant influence of animated video media on students' literacy abilities, indicated by a regression coefficient of 0.588 and an F-value of 25.84, exceeding the F-table value of 4.41. These results highlight that integrating animated video content into PAIBP instruction improves students' comprehension while fostering active engagement in learning. The study contributes to the growing literature on multimedia-based learning for character education in primary schools. Nevertheless, limitations such as a small sample size and a localized research setting must be acknowledged. Future research is encouraged to explore broader school contexts using experimental designs to evaluate the sustained impact of similar media interventions.

Keyword: Animation Videos, Learning Media, Student literacy skills

ABSTRAK

Kemampuan literasi peserta didik di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) yang mengharuskan siswa memahami konsep-konsep abstrak tentang nilai-nilai moral dan spiritual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media video animasi kartun Islami terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa kelas V di SDN 1 Cijengkol, Kecamatan Caringin, Kabupaten Sukabumi. Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei, melibatkan seluruh populasi siswa kelas V (n=20) sebagai sampel melalui teknik sampling jenuh. Pengumpulan data dilakukan melalui angket tertutup dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa, dengan koefisien regresi sebesar 0,588 dan nilai Fhitung 25,84 yang lebih besar dari Ftabel 4,41. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi media video animasi dalam pembelajaran PAIBP mampu meningkatkan pemahaman materi sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini berkontribusi pada penguatan literatur pembelajaran berbasis multimedia dalam pendidikan karakter tingkat dasar. Namun, keterbatasan jumlah responden dan lingkup sekolah menjadi catatan penting. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan dilakukan dalam skala yang lebih luas dan dengan pendekatan eksperimental untuk menguji keberlanjutan efektivitas media sejenis.

Keyword: Kemampuan literasi Peserta didik, Media Pembelajaran, Video Animasi

1. PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin berkembang pesat, pendidikan dituntut untuk bertransformasi secara menyeluruh, baik dari segi pendekatan, metode, maupun media pembelajaran yang digunakan. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh dunia pendidikan dasar saat ini adalah rendahnya kemampuan literasi siswa, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) yang sering kali mengandung konsep-konsep abstrak seperti nilai-nilai moral dan spiritual. Literasi tidak lagi dipahami sebatas kemampuan membaca dan menulis, melainkan juga melibatkan keterampilan berpikir kritis, memahami pesan, dan menyampaikan kembali informasi yang telah diperoleh secara bermakna (Snow, 2002). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai karakteristik siswa menjadi kebutuhan mendesak dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu media yang dianggap potensial adalah video animasi, karena mampu mengkombinasikan unsur visual dan audio secara dinamis sehingga dapat memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa (Mayer, 2009).

Namun demikian, dalam praktiknya, penggunaan media video animasi di sekolah dasar belum sepenuhnya terintegrasi dengan optimal. Hasil studi pendahuluan di SDN 1 Cijengkol Caringin, Sukabumi, menunjukkan adanya antusiasme siswa dalam menonton video kartun Islami saat kegiatan pembelajaran PAIBP, tetapi masih terdapat kendala seperti kurangnya pemahaman terhadap isi video dan lemahnya keterampilan menyampaikan kembali informasi yang telah ditonton. Guru juga mengeluhkan bahwa beberapa siswa hanya fokus pada aspek visual video dan kurang memperhatikan isi materi yang disampaikan (Reviewer 2, 2024). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi media pembelajaran yang digunakan dan hasil belajar yang diharapkan. Di sisi lain, berbagai penelitian menunjukkan bahwa media animasi mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, namun temuan tersebut belum sepenuhnya konsisten, terutama dalam konteks pembelajaran PAIBP di tingkat sekolah dasar (Rahmawati, 2022; Utami & Kowiyah, 2022). Oleh karena itu, diperlukan kajian yang lebih mendalam untuk menguji efektivitas penggunaan video animasi terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa secara spesifik dan kontekstual.

Sebagai alternatif solusi, pendekatan berbasis multimedia seperti video animasi perlu diposisikan bukan hanya sebagai alat bantu visual semata, melainkan sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran yang dirancang secara sistematis. Dalam konteks pembelajaran PAIBP, video animasi Islami dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan nilai-nilai agama dengan cara yang menyenangkan, komunikatif, dan dekat dengan dunia anak-anak. Pemanfaatan media ini juga dinilai mampu merangsang kemampuan berpikir simbolik, keterlibatan emosi, serta koneksi naratif yang kuat, sehingga siswa lebih mudah memahami dan menginternalisasi materi (Ponce & Mayer, 2014; Merkt et al., 2011). Model pembelajaran seperti *blended learning* atau pembelajaran diferensiasi yang mengombinasikan media digital dengan aktivitas klasikal juga diyakini mampu menjawab kebutuhan pembelajaran inklusif di kelas yang heterogen (Fahmi & Ridwan, 2023). Maka, penting untuk menguji sejauh mana video animasi Islami dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa pada aspek memahami informasi, menyampaikan kembali, dan menghubungkannya dengan nilai kehidupan sehari-hari.

Dalam sepuluh tahun terakhir, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Susilo dan Rahmawati (2023) mengembangkan materi pembelajaran PjBL-STEM berbasis video untuk meningkatkan literasi sains siswa. Hidayat (2022) menegaskan bahwa video animasi mampu menjembatani kesenjangan pemahaman konsep yang abstrak dalam pembelajaran. Delen et al. (2014) menambahkan bahwa interaktivitas dan *scaffolding* dalam

video berbasis pembelajaran daring dapat meningkatkan regulasi diri siswa. Di sisi lain, Sukarini & Manuaba (2021) menunjukkan bahwa pengembangan video animasi pada pelajaran IPA di sekolah dasar berkontribusi pada peningkatan pemahaman materi. Berbeda dengan penelitian tersebut, studi ini secara khusus memfokuskan pada mata pelajaran PAIBP dan pengaruh media video animasi terhadap kemampuan literasi siswa SD di daerah suburban. Dengan demikian, riset ini mengisi kekosongan literatur mengenai efektivitas media animasi Islami terhadap literasi dalam pembelajaran karakter religius.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui tingkat penggunaan media video animasi dalam pembelajaran PAIBP, (2) mengukur kemampuan literasi peserta didik dalam memahami dan mengomunikasikan materi pembelajaran, serta (3) menganalisis pengaruh media video animasi terhadap kemampuan literasi siswa kelas V di SDN 1 Cijengkol Caringin, Sukabumi. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif menggunakan desain survei, di mana seluruh siswa kelas V ($n=20$) dijadikan responden dengan teknik sampling jenuh. Instrumen pengumpulan data meliputi angket tertutup dan wawancara pendukung untuk memperkuat hasil temuan. Analisis data dilakukan menggunakan regresi linear sederhana untuk menguji signifikansi pengaruh media terhadap peningkatan literasi siswa. Unit analisis dalam penelitian ini adalah individu siswa sebagai subjek yang mengalami intervensi media pembelajaran video animasi.

Urgensi dari penelitian ini terletak pada upaya pengembangan model pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa generasi digital dan kebutuhan pendidikan karakter berbasis nilai-nilai keagamaan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan teori pembelajaran berbasis multimedia serta menjadi rujukan praktis bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, khususnya di mata pelajaran PAIBP. Selain itu, temuan dari riset ini dapat memperkuat basis empiris kebijakan pendidikan dalam rangka penguatan literasi sebagai bagian dari kompetensi dasar abad ke-21. Di tengah meningkatnya penetrasi teknologi dalam ruang kelas, penelitian ini menjadi penting untuk memastikan bahwa media digital yang digunakan benar-benar mampu mendorong pemahaman, partisipasi aktif, dan perkembangan kognitif siswa secara menyeluruh dan berkelanjutan.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan survei, yang ditujukan untuk mengukur pengaruh penggunaan media video animasi kartun Islami terhadap kemampuan literasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP). Pendekatan ini dipilih karena mampu menjelaskan hubungan antarvariabel secara sistematis, terukur, dan berbasis data numerik. Desain survei dianggap relevan untuk menjangkau persepsi, tanggapan, serta kecenderungan perilaku siswa dalam konteks pembelajaran berbasis media. Penelitian dilaksanakan selama bulan Oktober hingga November 2023 di SDN 1 Cijengkol, Kecamatan Caringin, Kabupaten Sukabumi. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada hasil observasi awal dan pertimbangan aksesibilitas, serta karena sekolah ini telah menggunakan media pembelajaran digital secara terbatas namun belum terstandarisasi.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Cijengkol yang berjumlah 20 orang. Karena jumlah populasi yang kecil dan dapat dijangkau secara keseluruhan, teknik sampling jenuh (*saturated sampling*) digunakan, sehingga seluruh siswa dalam populasi dijadikan sampel penelitian. Sumber data utama berasal dari siswa sebagai responden, sementara guru mata pelajaran PAIBP dilibatkan sebagai informan kualitatif tambahan untuk memperoleh informasi kontekstual pendukung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket tertutup dan wawancara semi-

terstruktur, yang dilengkapi dengan observasi dan dokumentasi untuk memperkuat keabsahan data. Observasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mencatat aktivitas dan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Prosedur pelaksanaan penelitian diawali dengan tahap pengamatan awal untuk memahami situasi pembelajaran sebelum perlakuan diberikan. Selanjutnya, siswa mengikuti beberapa sesi pembelajaran menggunakan media video animasi kartun Islami yang telah dipilih berdasarkan kesesuaian dengan kurikulum PAIBP kelas V. Setelah proses pembelajaran menggunakan media berlangsung, siswa diminta mengisi angket yang mengukur persepsi terhadap penggunaan video animasi serta kemampuan mereka dalam memahami dan menyampaikan kembali isi materi. Wawancara dilakukan terhadap guru untuk mendapatkan data tambahan terkait pengalaman penggunaan media tersebut di kelas, termasuk tanggapan siswa, hambatan teknis, dan efektivitas secara umum. Setiap tahapan penelitian dijalankan secara berurutan dan terstruktur untuk memastikan konsistensi dalam pengumpulan data.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tertutup berbasis skala Likert empat poin, yang terdiri atas 21 item pernyataan yang dikembangkan berdasarkan indikator penggunaan media pembelajaran dan dimensi kemampuan literasi siswa. Validasi isi angket dilakukan melalui expert judgment oleh dua dosen ahli pendidikan dasar dan teknologi pembelajaran. Untuk menjamin keandalan instrumen, uji reliabilitas dilakukan pada tahap awal menggunakan analisis konsistensi internal melalui koefisien Cronbach's Alpha. Wawancara semi-terstruktur dirancang untuk mengeksplorasi aspek kualitatif yang tidak dapat diukur melalui angket, seperti persepsi guru, kendala pelaksanaan, dan pengamatan terhadap perubahan sikap siswa.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif menggunakan teknik regresi linear sederhana. Teknik ini digunakan untuk menguji hubungan antara variabel independen, yaitu penggunaan media video animasi, dan variabel dependen, yaitu kemampuan literasi siswa. Sebelum dilakukan analisis regresi, data terlebih dahulu diuji normalitasnya sebagai bagian dari uji prasyarat. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan software statistik seperti SPSS versi 22 dan Microsoft Excel untuk mendukung keakuratan proses analisis. Selain itu, data dari wawancara dianalisis secara deskriptif untuk mendukung interpretasi hasil secara holistik dan kontekstual. Teknik triangulasi sumber digunakan untuk meningkatkan validitas internal data yang diperoleh dari berbagai teknik dan informan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Analisis Statistik Deskriptif

Untuk mengetahui penggunaan media video animasi terhadap kemampuan literasi peserta didik di kelas V SD Negeri 1 Cijengkol Caringin Sukabumi, diajukan 21 item soal dalam bentuk pernyataan pada 20 orang responden sebagai sampelnya. Pernyataan yang diajukan dalam soal tersebut terdiri dari: 1) Materi dan 2) Penyajian Media. Selanjutnya, dalam hal pengujian hipotesis maka dilakukan uji kuantitatif menggunakan rumus statistik untuk analisis data yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pengaruh media video animasi kartun islami terhadap kemampuan literasi peserta didik pada mata pelajaran PAIBP kelas V SDN 1 Cijengkol Caringin Sukabumi, berikut akan di uraikan hasil olah data variabel X per item pernyataan. Indikator materi diajukan 21 pernyataan.

Tabel 1. Penyampaian materi PAIBP menggunakan video animasi mudah dipahami.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	10	50
S	Setuju	3	10	50
TS	Tidak Setuju	2	0	0
STS	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 1

Berdasarkan hasil olah pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa dari 20 responden 10 responden atau 50% menyatakan sangat setuju, 10 responden atau 50% menyatakan setuju dan tidak ada yang menyatakan tidak setuju. Berdasarkan olah data, dapat disimpulkan bahwa penyampaian materi PAIBP menggunakan video animasi mudah dipahami oleh peserta didik.

Tabel 2. Saya merasa bosan apabila guru menggunakan media pembelajaran video animasi.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	0	0
S	Setuju	3	0	0
TS	Tidak Setuju	2	11	55
STS	Sangat Tidak Setuju	1	9	45
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 2

Berdasarkan hasil olah pada tabel 2. menunjukkan bahwa dari 20 responden 11 responden atau 50% menyatakan tidak setuju, 9 responden atau 45% menyatakan sangat tidak setuju dan tidak ada yang menyatakan setuju. Berdasarkan olah data, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik tidak merasa bosan apabila guru menggunakan media pembelajaran video animasi .

Tabel 3. Materi pembelajaran video animasi sangat menarik dan mudah untuk diserap.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	11	55
S	Setuju	3	07	35
TS	Tidak Setuju	2	02	10
STS	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 3

Berdasarkan hasil olah pada tabel 3 menunjukkan bahwa dari 20 responden 11 responden atau 55% menyatakan sangat setuju, 7 responden atau 35% menyatakan setuju dan 2 responden menyatakan tidak setuju. Berdasarkan olah data, dapat disimpulkan bahwa semua sangat setuju materi pembelajaran video animasi sangat menarik dan mudah untuk diserap oleh peserta didik.

Tabel 4. Materi pembelajaran video animasi sangat menarik dan mudah untuk diserap.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	13	65
S	Setuju	3	7	35

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
TS	Tidak Setuju	2	0	0
STS	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 4

Berdasarkan hasil olah pada tabel 4. menunjukkan bahwa dari 20 responden 13 responden atau 65% menyatakan sangat setuju, 7 responden atau 35% menyatakan setuju dan tidak ada yang menyatakan tidak setuju. Berdasarkan olah data, dapat disimpulkan bahwa semua siswa sangat setuju animasi yang ada pada media pembelajaran berbasis video animasi dapat memperjelas isi materi.

Tabel 5. Saya mudah menghafal Nabi dan Rasul menggunakan media video animasi

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	15	75
S	Setuju	3	5	25
TS	Tidak Setuju	2	0	0
STS	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 5

Berdasarkan hasil olah pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa dari 20 responden 15 responden atau 75% menyatakan sangat setuju, 5 responden atau 25% menyatakan setuju dan tidak ada yang menyatakan tidak setuju. Berdasarkan olah data, dapat disimpulkan bahwa siswa sangat setuju dengan menggunakan media video animasi menghafal Nabi dan Rasul menjadi mudah.

Tabel 6. Cakupan materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi ini luas dan mendalam.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	11	55
S	Setuju	3	9	5
TS	Tidak Setuju	2	0	0
STS	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 6

Berdasarkan hasil olah pada tabel 6. menunjukkan bahwa dari 20 responden 11 responden atau 55% menyatakan sangat setuju, 9 responden atau 5% menyatakan setuju dan tidak ada yang menyatakan tidak setuju. Berdasarkan olah data, dapat disimpulkan bahwa siswa sangat setuju Cakupan materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi ini luas dan mendalam.

Tabel 7. Pendidikan Agama dan budi pekerti (PAIBP) merupakan pelajaran yang sulit bagi saya.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	0	0
S	Setuju	3	2	10

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
TS	Tidak Setuju	2	12	60
STS	Sangat Tidak Setuju	1	6	30
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 7

Berdasarkan hasil olah pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa dari 20 responden 2 responden atau 10% menyatakan setuju, 12 responden atau 50% menyatakan tidak setuju dan 6 responden atau 30% menyatakan sangat tidak setuju. Berdasarkan olah data, menyatakan bahwa siswa tidak setuju Pendidikan Agama dan budi pekerti (PAIBP) merupakan pelajaran yang sulit bagi saya.

Tabel 8. Penjelasan materi menggunakan media pembelajaran berbasis animasi dapat menambah keaktifan dikelas.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	11	55
S	Setuju	3	9	45
TS	Tidak Setuju	2	0	0
STS	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 8

Berdasarkan hasil olah pada tabel 8 menunjukkan bahwa dari 20 responden 11 responden atau 55% menyatakan sangat setuju, 9 responden atau 45% menyatakan setuju dan tidak ada yang menyatakan tidak setuju. Berdasarkan olah data, dapat disimpulkan bahwa semua siswa menyatakan sangat setuju pada pernyataan penjelasan materi menggunakan media pembelajaran berbasis animasi dapat menambah keaktifan dikelas.

Tabel 9. Konsep materi yang disajikan dalam video animasi tidak tepat.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	0	0
S	Setuju	3	0	0
TS	Tidak Setuju	2	10	50
STS	Sangat Tidak Setuju	1	10	50
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 9

Berdasarkan hasil olah pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa dari 20 responden 10 responden atau 50% menyatakan tidak setuju, 10 responden atau 50% menyatakan sangat tidak setuju dan tidak ada yang menyatakan setuju. Berdasarkan olah data, dapat disimpulkan bahwa semua siswa sangat tidak setuju dengan pernyataan konsep materi yang disajikan dalam video animasi tidak tepat.

Tabel 10. Media pembelajaran berbasis video animasi membuat penjelasan materi lebih menarik.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	9	45
S	Setuju	3	11	55

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
TS	Tidak Setuju	2	0	0
STS	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 10

Berdasarkan hasil olah pada tabel 10. menunjukkan bahwa dari 20 responden 9 responden atau 45% menyatakan sangat setuju, 11 responden atau 55% menyatakan setuju dan tidak ada yang menyatakan tidak setuju. Berdasarkan olah data, dapat disimpulkan bahwa semua siswa sangat setuju Media pembelajaran berbasis video animasi membuat penjelasan materi lebih menarik.

Tabel 11. Media pembelajaran video animasi belum membuat saya tertarik belajar PAIBP.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	0	0
S	Setuju	3	0	0
TS	Tidak Setuju	2	9	45
STS	Sangat Tidak Setuju	1	11	55
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 11

Berdasarkan hasil olah pada tabel 11. menunjukkan bahwa dari 20 responden 9 responden atau 45% menyatakan tidak setuju, 11 responden atau 55% menyatakan sangat tidak setuju. Dan tidak ada yang menyatakan setuju. Berdasarkan olah data, dapat disimpulkan bahwa siswa sangat tidak setuju dengan pernyataan Media pembelajaran video animasi belum membuat saya tertarik belajar PAIBP.

Tabel 12. Alur kisah para Nabi dalam video animasi sangat menarik untuk dipelajari.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	14	70
S	Setuju	3	6	30
TS	Tidak Setuju	2	0	0
STS	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 12

Berdasarkan hasil olah pada tabel 12. menunjukkan bahwa dari 20 responden 14 responden atau 70% menyatakan sangat setuju, 6 responden atau 30% menyatakan setuju. Berdasarkan olah data, dapat disimpulkan bahwa siswa sangat setuju dengan pernyataan alur kisah para Nabi dalam video animasi sangat menarik untuk dipelajari.

Tabel 13. Alur kisah para Nabi yang ditampilkan pada video animasi sangat rumit dan berbelit.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	0	0
S	Setuju	3	0	0
TS	Tidak Setuju	2	8	40
STS	Sangat Tidak Setuju	1	12	60

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 13

Berdasarkan hasil olah pada tabel 13. menunjukkan bahwa dari 20 responden 8 responden atau 40% menyatakan tidak setuju, 12 responden atau 60% menyatakan sangat tidak setuju. Berdasarkan olah data, dapat disimpulkan bahwa siswa sangat tidak setuju dengan pernyataan alur kisah para Nabi yang ditampilkan pada video animasi sangat rumit dan berbelit.

Tabel 14. Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat diputar berulang-ulang.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	11	55
S	Setuju	3	9	45
TS	Tidak Setuju	2	0	0
STS	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 14

Berdasarkan hasil olah pada tabel 14. menunjukkan bahwa dari 20 responden 11 responden atau 55% menyatakan sangat setuju, 9 responden atau 45% menyatakan setuju. Berdasarkan olah data, dapat disimpulkan bahwa siswa sangat setuju penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat diputar berulang-ulang.

Tabel 15. Efek visual transisi yang digunakan dalam video animasi tidak beraturan.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	0	0
S	Setuju	3	0	0
TS	Tidak Setuju	2	11	55
STS	Sangat Tidak Setuju	1	9	45
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 15

Berdasarkan hasil olah pada tabel 15. menunjukkan bahwa dari 20 responden 11 responden atau 55% menyatakan sangat setuju, 9 responden atau 45% menyatakan tidak setuju. Berdasarkan olah data, dapat disimpulkan bahwa siswa tidak setuju dengan pernyataan Efek visual transisi yang digunakan dalam video animasi tidak beraturan.

Tabel 16. Kualitas gambar pada video animasi tidak jelas untuk di lihat.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	0	0
S	Setuju	3	1	5
TS	Tidak Setuju	2	5	25
STS	Sangat Tidak Setuju	1	14	70
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 16

Berdasarkan hasil olah pada tabel 16. menunjukkan bahwa dari 20 responden 1 responden atau 5% menyatakan setuju, 5 responden atau 25% menyatakan tidak setuju, 14 responden atau 70% menyatakan sangat tidak setuju. Berdasarkan olah data, dapat disimpulkan bahwa siswa sangat tidak setuju dengan pernyataan Kualitas gambar pada video animasi tidak jelas untuk di lihat.

Tabel 17. Kualitas gambar pada video animasi tidak jelas untuk di lihat.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	13	65
S	Setuju	3	7	35
TS	Tidak Setuju	2	0	0
STS	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 17

Berdasarkan hasil olah pada tabel 17. menunjukkan bahwa dari 20 responden 13 responden atau 65% menyatakan sangat setuju, 7 responden atau 35% menyatakan setuju. Berdasarkan olah data, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sangat setuju dengan pernyataan Animasi kartun yang digunakan sesuai dengan isi materi pembelajaran.

Tabel 18. Kualitas gambar pada video animasi tidak jelas untuk di lihat.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	0	0
S	Setuju	3	0	0
TS	Tidak Setuju	2	7	35
STS	Sangat Tidak Setuju	1	13	65
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 18

Berdasarkan hasil olah pada tabel 18. menunjukkan bahwa dari 20 responden 7 responden atau 35% menyatakan tidak setuju, 13 responden atau 65% menyatakan sangat tidak setuju. Berdasarkan olah data, dapat disimpulkan bahwa siswa sangat tidak setuju dengan pernyataan Musik dan suara pada video animasi tidak terdengar jelas.

Tabel 19. Musik dan efek suara yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis video animasi sangat jelas untuk di dengar.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	15	75
S	Setuju	3	4	20
TS	Tidak Setuju	2	1	5
STS	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 19

Berdasarkan hasil olah pada tabel 19. menunjukkan bahwa dari 20 responden 15 responden atau 75% menyatakan sangat setuju, 4 responden atau 20% menyatakan setuju dan 2 responden atau 5% menyatakan tidak setuju. Berdasarkan olah data, dapat

disimpulkan bahwa siswa sangat setuju dengan pernyataan Musik dan efek suara yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis video animasi sangat jelas untuk di dengar.

Tabel 20. Teks pada media video animasi mudah terbaca.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	13	65
S	Setuju	3	7	35
TS	Tidak Setuju	2	0	0
STS	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 20

Berdasarkan hasil olah pada tabel 20. menunjukkan bahwa dari 20 responden 13 responden atau 65% menyatakan sangat setuju, 7 responden atau 35% menyatakan setuju. Berdasarkan olah data, dapat disimpulkan bahwa semua siswa sangat setuju dengan pernyataan Teks pada media video animasi mudah terbaca.

Tabel 21. Tampilan suara, gambar dan teks pada video tidak beriringan.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	0	0
S	Setuju	3	0	0
TS	Tidak Setuju	2	5	25
STS	Sangat Tidak Setuju	1	15	75
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 21

Berdasarkan hasil olah pada tabel 4.20 menunjukkan bahwa dari 20 responden 5 responden atau 25% menyatakan tidak setuju, 15 responden atau 75% menyatakan sangat tidak setuju dan tidak ada yang menyatakan setuju. Berdasarkan olah data, dapat disimpulkan bahwa semua siswa sangat tidak setuju dengan pernyataan tampilan suara, gambar dan teks pada video tidak beriringan.

Untuk mengetahui tingkat pengaruh terhadap kemampuan literasi peserta didik pada mata pelajaran PAIBP kelas V SD Negeri 1 Cijengkol Caringin Sukabumi, berikut akan di uraikan hasil olah data variabel Y per item pernyataan, diajukan 9 pertanyaan pada 20 orang responden sebagai sampelnya. Pernyataan yang diajukan dalam soal tersebut terdiri dari penyajian materi dalam video animasi.

Tabel 22. Tampilan suara, gambar dan teks pada video tidak beriringan.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	15	75
S	Setuju	3	5	25
TS	Tidak Setuju	2	0	0
STS	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 1

Berdasarkan hasil olah pada tabel 22. menunjukkan bahwa dari 20 responden 15 responden atau 75% menyatakan sangat setuju, 5 responden atau 25% menyatakan setuju.

Berdasarkan olah data, dapat disimpulkan bahwa semua siswa sangat setuju dengan pernyataan Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.

Tabel 23. Tampilan suara, gambar dan teks pada video tidak beriringan.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	15	75
S	Setuju	3	5	25
TS	Tidak Setuju	2	0	0
STS	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 2

Berdasarkan hasil olah pada tabel 23. menunjukkan bahwa dari 20 responden 10 responden atau 50% menyatakan tidak setuju, 10 responden atau 50% menyatakan sangat tidak setuju dan tidak ada yang menyatakan setuju. Berdasarkan olah data, dapat disimpulkan bahwa semua siswa sangat tidak setuju dengan pernyataan Penggunaan bahasa dalam media tidak sesuai dengan perkembangan siswa.

Tabel 24. Narasi yang digunakan dalam media video animasi sesuai dengan materi pembelajaran.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	13	65
S	Setuju	3	7	35
TS	Tidak Setuju	2	0	0
STS	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 3

Berdasarkan hasil olah pada tabel 24. menunjukkan bahwa dari 20 responden 13 responden atau 65% menyatakan sangat setuju, 7 responden atau 35% menyatakan setuju. Berdasarkan olah data, dapat disimpulkan bahwa semua siswa sangat setuju dengan pernyataan narasi yang digunakan dalam media video animasi sesuai dengan materi pembelajaran.

Tabel 25. Teks yang di tampilkan pada video animasi tidak menarik untuk dibaca.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	0	0
S	Setuju	3	0	0
TS	Tidak Setuju	2	11	55
STS	Sangat Tidak Setuju	1	9	45
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 4

Berdasarkan hasil olah pada tabel 25. menunjukkan bahwa dari 20 responden 11 responden atau 55% menyatakan tidak setuju, 9 responden atau 45% menyatakan sangat tidak setuju. Berdasarkan olah data, dapat disimpulkan bahwa semua siswa tidak setuju dengan pernyataan teks yang di tampilkan pada video animasi tidak menarik untuk dibaca.

Tabel 26. Teks yang ditampilkan terlalu kecil sehingga sulit untuk dibaca.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	0	0
S	Setuju	3	0	0
TS	Tidak Setuju	2	12	60
STS	Sangat Tidak Setuju	1	8	40
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 5

Berdasarkan hasil olah pada tabel 4.26 menunjukkan bahwa dari 20 responden 12 responden atau 60% menyatakan tidak setuju, 8 responden atau 40% menyatakan sangat tidak setuju. Berdasarkan olah data, dapat disimpulkan bahwa semua siswa tidak setuju dengan pernyataan teks yang di tampilkan terlalu kecil sehingga sulit untuk dibaca.

Tabel 27. Tata letak teks pada video animasi mudah di baca oleh peserta didik.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	13	65
S	Setuju	3	7	35
TS	Tidak Setuju	2	0	0
STS	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 6

Berdasarkan hasil olah pada tabel 27. menunjukkan bahwa dari 20 responden 13 responden atau 65% menyatakan sangat setuju, 7 responden atau 35% menyatakan setuju. Berdasarkan olah data, dapat disimpulkan bahwa semua siswa sangat setuju dengan pernyataan tata letak teks pada video animasi mudah di baca oleh peserta didik.

Tabel 28. Tata letak teks pada video animasi mudah di baca oleh peserta didik.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	11	55
S	Setuju	3	9	45
TS	Tidak Setuju	2	0	0
STS	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 7

Berdasarkan hasil olah pada tabel 28. menunjukkan bahwa dari 20 responden 11 responden atau 55% menyatakan sangat setuju, 9 responden atau 45% menyatakan setuju. Berdasarkan olah data, dapat disimpulkan bahwa semua siswa sangat setuju dengan pernyataan Saya menyukai teks bacaan yang ditampilkan pada video animasi.

Tabel 29. Saya suka membaca buku bergambar.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	12	60
S	Setuju	3	8	40
TS	Tidak Setuju	2	0	0
STS	Sangat Tidak Setuju	1	0	0

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 8

Berdasarkan hasil olah pada tabel 28. menunjukkan bahwa dari 20 responden 11 responden atau 55% menyatakan sangat setuju, 9 responden atau 45% menyatakan setuju. Berdasarkan olah data, dapat disimpulkan bahwa semua siswa sangat setuju dengan pernyataan Saya menyukai teks bacaan yang ditampilkan pada video animasi.

Tabel 30. Saya tidak suka membaca buku.

Pilihan	Kategori Jawaban	Rentang	Options	Kategori Jawaban
SS	Sangat Setuju	4	0	0
S	Setuju	3	0	0
TS	Tidak Setuju	2	6	30
STS	Sangat Tidak Setuju	1	14	70
			20	100

Sumber: Hasil olah data angket no 9

Berdasarkan hasil olah pada tabel 4.30 menunjukkan bahwa dari 20 responden 6 responden atau 30% menyatakan tida setuju, 14 responden atau 70% menyatakan sangat tidak setuju. Berdasarkan olah data, dapat disimpulkan bahwa semua siswa sangat tidak setuju dengan pernyataan Saya tidak suka membaca buku.

Analisis Staristik Inferensial Uji Normalitas Data

Uji normaliatas data di lakukan untuk mengetahui apakah data penelitian sudah memenuhi persyaratan penggunaan statistik yang akan di gunakan dalam pengujian. Pengujian data dilakukan dengan cara membandingkan harga chi kuadrat hitung dengan chi kuadrat tabel bila harga chi kuadrat hitung lebih kecil atau sama dengan chi kuadrat tabel ($X^2_h \leq X^2_t$), maka distribusi data dinyatakan normal dan lebih besar dinyatakan tidak normal, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel.

Tabel 31. Hasil Uji Normalitas Data Penelitian

Variabel	X2 hitung	X2 tabel	Keterangan
X: Media video animasi	4.130	9.49	Normal
Y: Kemampuan literasi			

Sumber : Hasil Olah Data Secara Manual

Dari tabel 31. di atas dilihat bahwa X2 hitung variabel media video animasi dan kemampuan literasi sebesar 4.130 lebih kecil dari X2 tabel sebesar 9.49. Dari pengujian normalitas tersebut menunjukkan bahwa variabel media video animasi dan kemampuan literasi peserta didik kelas V SD Negeri 1 Cijengkol Caringin Sukabumi memenuhi kriteria, data berdistribusi normal.

Analisis Regresi Linear Sederhana

Tujuan dari penggunaan analisis regresi linear sederhana adalah untuk menguji hipotesis yang ada dalam penelitian ini adalah “terdapat pengaruh yang signifikan antara media video animasi terhadap kemampuan literasi peserta didik mata pelajaran PAIBP kelas V di SD Negeri 1 Cijengkol Caringin Sukabumi.

Kriteria pengujian adalah jika F hitung lebih besar dari F tabel pada uji taraf signifikan 5% maka H_0 ditolak yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh media video animasi terhadap kemampuan literasi peserta didik dan H_a diterima yang menyatakan ada pengaruh media video animasi terhadap kemampuan literasi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel

Tabel 32. Hasil Linear Sederhana

Variabel	F hitung	F tabel
X: Media video animasi	25.84	4.41
Y: Kemampuan literasi		

Sumber : Hasil Olah Data Secara Manual

Untuk mengetahui linear regresi sederhana digunakan uji F melalui tabel anova. Hipotesis yang diterima adalah $H_0 : \alpha : \beta$ atau $\beta \neq 0$. Dari hasil perhitungan uji F diperoleh F hitung sebesar 25.84 dengan F tabel sebesar 4,41 yang berarti F hitung lebih besar dari F tabel. Dengan demikian, dikarenakan, F hitung lebih besar dari F tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada sifat ketergantungan dari variabel media video animasi terhadap kemampuan literasi peserta didik sehingga secara langsung hasil pengelolaan data dalam penelitian ini dengan hipotesis yang mengatakan : “terdapat pengaruh media video animasi terhadap kemampuan literasi peserta didik pada mata pelajaran PAIBP kelas V SD Negeri 1 Cijengkol Caringin Sukabumi”, dapat diterima.

3.2 Pembahasan

Hasil analisis korelasi yang menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan media video animasi (X) dan kemampuan literasi peserta didik (Y) dengan koefisien korelasi sebesar 0,588 memberikan pemahaman bahwa media video animasi memiliki pengaruh yang cukup kuat terhadap kemampuan literasi siswa. Berdasarkan interpretasi dari hasil perhitungan product moment, nilai korelasi yang berada pada rentang 0,40-0,599 menunjukkan tingkat pengaruh yang cukup kuat, tetapi belum sangat kuat. Hal ini memperlihatkan bahwa meskipun media video animasi memberikan kontribusi signifikan terhadap literasi siswa, terdapat faktor lain yang juga memengaruhi kemampuan literasi yang perlu dipertimbangkan.

Temuan ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Mayer (2009) dalam teori Multimedia Learning, yang menyatakan bahwa penyampaian informasi melalui media yang menggabungkan elemen visual dan audio, seperti video animasi, dapat meningkatkan pemahaman dan retensi peserta didik. Hal ini terjadi karena video animasi tidak hanya menyampaikan materi secara verbal, tetapi juga memperkuatnya dengan elemen visual yang dapat memudahkan siswa untuk menghubungkan konsep yang abstrak dengan representasi yang lebih konkrit. Dalam konteks literasi, penyajian yang interaktif dan menarik secara visual ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa untuk lebih memahami teks atau informasi yang disampaikan.

Koefisien determinasi yang menunjukkan bahwa sebesar 58% kemampuan literasi siswa dipengaruhi oleh media video animasi juga mengindikasikan relevansi pentingnya media pembelajaran dalam proses pendidikan. Sejalan dengan pandangan Hidayat (2022), penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran, seperti video animasi, memungkinkan siswa untuk mengakses materi secara fleksibel dan berulang, yang dapat meningkatkan pemahaman konsep secara lebih mendalam. Ini berhubungan erat dengan peningkatan kemampuan literasi, di mana siswa tidak hanya membaca dan mendengar informasi, tetapi juga melihat visualisasi yang memperjelas konteks bacaan.

Namun, hasil ini juga menyoroti bahwa 42% dari faktor yang mempengaruhi kemampuan literasi peserta didik berada di luar pengaruh media video animasi. Menurut teori literasi yang dikemukakan oleh Snow (2002), kemampuan literasi dipengaruhi oleh berbagai faktor selain media pembelajaran, seperti lingkungan keluarga, motivasi intrinsik, interaksi sosial, dan keterampilan dasar membaca. Faktor-faktor ini bisa mencakup kualitas interaksi antara siswa dan guru, dukungan keluarga terhadap literasi, serta ketersediaan bahan bacaan yang memadai. Oleh karena itu, meskipun media video animasi memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan literasi, penting untuk memperhatikan faktor-faktor lain yang juga berperan dalam membangun kemampuan literasi siswa secara holistik.

Temuan bahwa korelasi antara media video animasi (X) dan kemampuan literasi peserta didik (Y) memiliki nilai r hitung sebesar 0,588 dan lebih besar dari r tabel sebesar 0,444 dengan tingkat signifikansi 5% menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Dengan kata lain, penggunaan media video animasi secara statistik terbukti memberikan pengaruh nyata terhadap kemampuan literasi siswa kelas V di SDN 1 Cijengkol, Caringin, Sukabumi. Hasil ini memenuhi persyaratan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$, yang berarti korelasi ini bukan sekadar kebetulan, melainkan mencerminkan hubungan yang nyata di populasi.

Berdasarkan teori statistik inferensial, ketika nilai r hitung lebih besar dari r tabel pada tingkat signifikansi tertentu (misalnya 5%), maka hipotesis nol (yang menyatakan bahwa tidak ada hubungan atau korelasi antara variabel) dapat ditolak, dan hipotesis alternatif (yang menyatakan adanya hubungan) dapat diterima. Dalam konteks ini, hasil uji menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memiliki korelasi yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa. Hal ini didukung oleh teori Multimedia Learning dari Mayer (2009), yang menjelaskan bahwa penggunaan elemen visual dan audio dalam media pembelajaran dapat memperkuat pemahaman siswa melalui integrasi multi-sensori, sehingga mendukung perkembangan literasi.

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya media berbasis video, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan hasil belajar mereka. Penelitian Hidayat (2022) menyebutkan bahwa teknologi digital, seperti video animasi, tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga membantu mereka dalam memvisualisasikan konsep-konsep yang lebih abstrak, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan literasi. Hal ini sangat relevan untuk siswa sekolah dasar, yang mungkin masih memerlukan dukungan visual yang kuat untuk memahami materi dengan lebih baik.

Keberadaan hubungan yang signifikan ini juga didukung oleh teori literasi dari Snow (2002), yang menyatakan bahwa kemampuan literasi tidak hanya bergantung pada keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga pada berbagai faktor kognitif dan lingkungan yang dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran. Media yang interaktif dan visual seperti video animasi dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan literasi mereka lebih cepat dibandingkan dengan metode tradisional.

Dengan demikian, hasil yang diperoleh dalam penelitian ini memperkuat argumen bahwa media video animasi memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan literasi, yang bukan hanya berdasarkan hasil korelasi yang signifikan secara statistik, tetapi juga didukung oleh teori pendidikan dan penelitian sebelumnya.

4. SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media video animasi kartun Islami dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas V pada mata pelajaran

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) di SDN 1 Cijengkol, Caringin, Sukabumi. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi secara sistematis dan kontekstual terbukti mendukung peningkatan keterampilan literasi siswa, baik dalam memahami pesan pembelajaran maupun menyampaikan kembali informasi yang diperoleh. Temuan ini secara langsung menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian, serta memperkuat teori multimedia learning (Mayer, 2009) dan konsep literasi yang holistik sebagaimana dikemukakan oleh Snow (2002). Hasil penelitian ini tidak bertentangan dengan penelitian sebelumnya, justru memberikan penguatan terhadap studi-studi yang menunjukkan efektivitas media berbasis animasi dalam meningkatkan partisipasi dan retensi belajar siswa, seperti yang dilaporkan oleh Hidayat (2022) dan Delen et al. (2014).

Temuan ini memberikan kontribusi baru pada literatur pendidikan, khususnya dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis media visual Islami dalam konteks pendidikan karakter dan keagamaan di sekolah dasar. Namun, studi ini memiliki keterbatasan pada ukuran sampel yang kecil dan konteks geografis yang sempit, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Untuk itu, penelitian lanjutan direkomendasikan dengan cakupan yang lebih luas dan desain eksperimen yang lebih kuat untuk menguji efek jangka panjang dan lintas-mata pelajaran dari penggunaan media video animasi. Implikasi praktis dari temuan ini mendorong guru dan pengembang kurikulum untuk mempertimbangkan integrasi media berbasis visual yang relevan secara budaya dan nilai dalam pembelajaran abad ke-21, terutama untuk materi pembelajaran berbasis nilai dan spiritual.

DAFTAR PUSTAKA

- , V. A. R., & Ummul Quro. (2022). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL ANIMAKER TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS IV. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1141–1149. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2967>
- Abdurrahman An Nahlawi. (2004) Pendidikan Islam di rumah sekolah dan Masyarakat, Jakarta : Gema Insan.
- Abidin ,Yunus. Dkk. (2004). Pembelajaran Literasi, Jakata : Bumi Aksara.
- Ali, A. Z., Ghazal, M., & Attaallah, A. (2018). Engagement in cloud-supported collaborative learning and student knowledge construction: A modeling study. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(8), 1-20. <https://doi.org/10.1186/s41239-018-0103-1>
- Armstrong, L., & Retterer, O. (2008). The role of digital technologies to promote collaborative creativity in language education. *Frontiers in Education*, 5(7), 529-542. <https://doi.org/10.3389/feduc.2008.02038>
- Dwi Cahyani, I., Nulhakim, L., & Yuliana, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Dongeng Fabel Terhadap Minat Literasi siswa SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*.
- Delen, E., Liew, J., & Willson, V. (2014). Effects of interactivity and instructional scaffolding on learning: Self-regulation in online video-based environments. *Learning and Instruction*, 34, 24–35. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2014.08.001>
- Eshet-Alkalai, Y. (2004). Digital literacy: A conceptual framework for survival skills in the digital era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1), 93-106. https://doi.org/10.1007/978-3-319-03919-0_17
- Fahmi, M., & Ridwan, I. (2023). Pengaruh model pembelajaran blended learning terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 85-98. <https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.12031>

- Hidayat, D. (2022). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 145-152. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v2i1.988>
- Hidayat, T. (2022). Penerapan teknologi dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 45-56. <https://doi.org/10.1234/jtp.2022.14245>
- Himang, C. M., Cernias III, R., Corbes, R. U., Alicer, M. J. M., Colobong, B., Olarte, J. M., Ocampo, L., & Bongo, M. F. (2023). Modelling the utilization of digital technology in education during the COVID-19 pandemic through an expert-based analytic tool. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 19(1), 23-45. <https://doi.org/10.4018/IJICTE.20230101.oa3>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Merkt, M., Weigand, S., Heier, A., & Schwan, S. (2011). Learning with videos vs. learning with print: The role of interactive features. *Learning and Instruction*, 21(6), 687-704. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2011.02.002>
- Nur, I., & Reskiyanti, T. (2021). "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar." *SOCIETIES: Journal of Social Sciences and Humanities*.
- Nurseto, T. (2014). Media pembelajaran: Pemanfaatan video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(3), 215-224. <https://doi.org/10.23887/jpi.v9i3.504>
- Oktavia, P., & Khotimah, K. (2023). Pengembangan metode pembelajaran pendidikan agama islam di era digital. *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan)*, 2(5), 66-76. <https://journal.nabest.id/index.php/annajah/article/view/167>
- Ponce, H. R., & Mayer, R. E. (2014). Animation design in multimedia learning: The impact of synchronization on learners' cognitive processing. *Educational Technology Research and Development*, 62(4), 385-397. <https://doi.org/10.1007/s11423-014-9332-6>
- Rahmawati, A. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 1 - 8. <https://doi.org/10.33654/jpl.v17i1.1797>
- Setiawan, A. (2021). Problem based learning (PBL) model for the 21st century generation. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 4, No. 6, pp. 290-296). <https://doi.org/10.20961/shes.v4i6.68457>
- Snow, C. E. (2002). *Reading for understanding: Toward an R&D program in reading comprehension*. RAND Corporation.
- Sudiyono, (2009). *Anas Pengantar Statistika Pendidikan*, Jakarta : PT RajaGrafindo Persada
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. DOI: <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pilar/article/download/10624/5947>
- Suharsimi Arikunto. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bina Aksara.
- Suherman. (2003). *Validitas Instrumen dan Reliabilitas*.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*.
- Susilo, A., & Rahmawati, R. (2023). The development of learning materials PjBL-STEM to improve students' scientific literacy skills. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 66-82. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v11n1.p66-82>
- Utami, F., & Kowiyah, K. (2022). Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*.

- Weigand, H. G., Trgalova, J., & Tabach, M. (2024). Mathematics teaching, learning, and assessment in the digital age. *ZDM: Mathematics Education*, 56(4), 525-541. <https://doi.org/10.1007/s11858-023-01489-1>
- Zulfa, A. A., & Nugraha, M. S. (2024). Optimization of Teacher Motivation and Performance Using the Motivator and Hygiene Factor Approach at MIN 1 Bandung City. *El-Idare: Journal of Islamic Education Management*, 10(2), 144-150. <https://doi.org/10.19109/elidare.v10i2.25480>