



Pengaruh Video Animasi terhadap Pemahaman Penulisan Tanda Baca dan Huruf Kapital pada Keterampilan Menulis Kelas 4

Azzahra Nur Salsabilla^{1*}, Afakhrul Masub Bakhtiar¹, Ismail Marzuki¹

¹⁻³ Universitas Muhammadiyah Gresik Jl. Sumatera No. 101, Gn. Malang, Randuagung, Kec. Kebomas, Kabupaten Gresik, Jawa Timur Indonesia 61121

*Penulis Korespondensi : ikitasalsa@gmail.com

Abstract. This study aims to determine the effect of animated videos on the understanding of punctuation and capitalization in the writing skills of 4th grade students of MI ASSA'ADAH Bungah in the 2024/2025 academic year. The method used in this study is a quasi-experimental with a Non-Equivalent Control Group design. The research sample consisted of two groups, namely the experimental group that was given treatment in the form of animated videos and the control group that was not given treatment. The instrument used in this study was a test whose validity and reliability had been tested. Based on the results of the data analysis that had been carried out, there was a significant difference between the experimental group and the control group. This was evidenced by the results of the normality test which showed that the experimental group had a significant value greater than 0.05. Thus, it can be concluded that the use of animated videos has a positive effect on the understanding of punctuation and capitalization in the writing skills of 4th grade students of MI ASSA'ADAH Bungah. The results of this study provide an important contribution to the development of more effective learning methods, especially in teaching punctuation and capitalization. Animated videos as a learning medium can be an interesting and interactive alternative to improve students' understanding of aspects of grammar that are often considered difficult. With dynamic visualizations, students can more easily grasp the concepts of punctuation and capitalization, ultimately improving their writing skills. Furthermore, this study also opens up opportunities for further research into the effectiveness of animation media in learning various other aspects of language.

Keywords: animation videos, effective, MI ASSA'ADAH, visualization, writing skills

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap pemahaman tanda baca dan kapitalisasi dalam keterampilan menulis siswa kelas 4 MI ASSA'ADAH Bungah pada tahun ajaran 2024/2025. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu dengan desain Non-Equivalent Control Group. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa video animasi dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji normalitas yang menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki nilai signifikan lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman tanda baca dan kapitalisasi dalam keterampilan menulis siswa kelas 4 MI ASSA'ADAH Bungah. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif, khususnya dalam mengajarkan tanda baca dan kapitalisasi. Video animasi sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam aspek tata bahasa yang sering kali dianggap sulit. Dengan visualisasi yang dinamis, siswa dapat lebih mudah memahami konsep tanda baca dan kapitalisasi, yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas keterampilan menulis mereka. Selanjutnya, penelitian ini juga membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas media animasi dalam pembelajaran berbagai aspek bahasa lainnya.

Kata kunci: efektif, keterampilan menulis, MI ASSA'ADAH, video animasi, visualisasi

1. LATAR BELAKANG

Menulis merupakan suatu keterampilan yang melibatkan proses membentuk huruf, angka, nama, atau simbol bahasa lainnya menggunakan alat tulis di atas media tertentu. Sementara itu, kegiatan mengarang mencakup seluruh proses seseorang dalam

mengungkapkan gagasan dan menyajikannya dalam bentuk tulisan kepada audiens agar bisa dipahami. Di tingkat Sekolah Dasar (SD), fokus utama dalam pengajaran keterampilan menulis adalah membangun dasar-dasar kemampuan menulis yang kuat dan mudah dipahami oleh peserta didik. Berikut adalah beberapa jenis keterampilan menulis yang cocok untuk diajarkan di SD: Keterampilan Menulis Deskriptif, di mana anak-anak dapat belajar untuk menggambarkan secara detail objek, hewan, atau kejadian dengan menggunakan kata-kata yang tepat dan kalimat sederhana. Keterampilan Menulis Naratif, di mana anak-anak dapat diajarkan untuk menceritakan pengalaman pribadi mereka atau membuat cerita fiksi sederhana dengan memperkenalkan karakter, latar, dan alur cerita yang sederhana. Keterampilan Menulis Informasi, yang bertujuan mengajarkan anak-anak untuk menulis tentang fakta-fakta dasar atau informasi tentang subjek tertentu, misalnya hewan peliharaan mereka, bunga favorit, atau tempat liburan. Media pembelajaran berupa video animasi diharapkan mampu menyajikan beragam visual yang menarik serta mudah dipahami oleh siswa. Kurniawan (2006:4) menyatakan penggunaan video animasi dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan fokus dan perhatian anak saat belajar.

2. KAJIAN TEORITIS

Sumber Pembelajaran

Sumber belajar bisa diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk mendapatkan wawasan, kemampuan, atau pemahaman yang baru. Secara luas, sumber pembelajaran mencakup beragam bentuk materi, alat bantu, maupun metode yang digunakan dalam proses pendidikan, termasuk penggunaan media digital. Media digital mencakup berbagai konten pembelajaran yang tersedia secara daring, seperti video pembelajaran, modul e-learning, situs web edukatif, serta aplikasi pendukung pembelajaran.

Video Animasi

Video merupakan sumber pembelajaran elektronik yang menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersamaan, sehingga menciptakan tayangan yang menarik dan dinamis. Setyosari mengemukakan bahwa video adalah sumber pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan, dan termasuk dalam kategori media audio-visual atau pandang-dengar. Video bisa disajikan dalam bentuk seperti VCD, DVD, atau diakses secara online melalui platform seperti YouTube, yang membuatnya mudah dibawa dan digunakan di berbagai lokasi. Selain itu, video juga simpel untuk dioperasikan dan memiliki akses yang luas. Berbagai jenis video bisa dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran, termasuk video animasi pembelajaran, rekaman guru yang menjelaskan materi, video yang mengombinasikan tulisan dan suara, serta

variasi lainnya. Istilah animasi berasal dari bahasa Yunani “Anima” yang berarti memberi kehidupan. Menurut Furoidah, video animasi untuk pembelajaran adalah media yang terdiri dari gambar-gambar yang dilengkapi dengan audio, sehingga terlihat hidup dan efektif dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Sumber belajar berupa video animasi ini dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang siap tersedia kapan saja untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Lestari & Apoko, 2022; MS et al., 2017).

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Metode eksperimen merupakan cara penelitian yang digunakan untuk menguji pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol.

Tabel 1. Jenis Penelitian.

Kelas	Pretest	Variabel bebas	Post test
Experimen	O1	X	O2
Kontrol	O1	-	O2

Keterangan:

X : Media animasi

O1 : Pretest

O2 : Posttest

Penelitian ini dilakukan di kelas IV MI ASSAADAH (MIAS) Bungah yang berlokasi di Nongkokerep 23-25, Bungah, Kab. Gresik, Jawa Timur. Dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

Materi yang digunakan dalam penelitian ini materi kalimat transitif dan intransitif. Instrumen pengumpulan data berupa tes tertulis (pretest dan posttest) yang telah melalui uji validitas, dan reliabilitas.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1) Analisis Deskriptif Data

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari pretest dan posttest, terdapat perbedaan skor rata-rata. Berikut adalah hasil tes kognitif sebelum dan setelah penggunaan sumber pembelajaran video animasi:

Tabel 2. Tabel Nilai Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.

NO	Nama	Nilai	
		PRE	POST
1.	AKA	70	76,25
2.	ADA	82,5	80
3.	DMT	85	72,5
4.	FHM	80	70
5.	GAM	68,75	77,5
6.	HPPA	78,75	75
7.	KAZ	61,25	80
8.	LNH	68,75	75
9.	LQL	62,5	70
10.	MMU	70	62,5
11.	MAP	75	66,25
12.	MAF	83,75	68,75
13.	MKB	62,5	75
14.	NFS	76,25	73,75
15.	TFR	71,25	67,5
16.	WIK	72,5	75
Rata – rata		73,04	72,81

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat hasil dari soal pretest dan posttest pada kelompok kontrol, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 73,04, sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 72,81. Selanjutnya, pada tabel 4.2 disajikan hasil nilai pretest dan posttest untuk kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 3. Nilai Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.

NO	Nama	Nilai	
		PRE	POST
1	AAPS	83,75	78,75
2	ANA	73,75	73,75
3	APR	80	80
4	BIR	78,75	77,5
5	DKRA	73,75	81,25

6	DKM	85	80
7	FD	73,75	86,25
8	HAH	71,25	81,25
9	MBAA	83,75	81,25
10	MAP	82,5	85
11	MAR	90	85
12	MABR	72,5	77,5
13	MIYN	77,5	78,75
14	MRB	77,5	82,5
15	REP	73,75	78,75
Rata – rata		78,5	80,5

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui hasil dari soal pretest dan posttest kelompok eksperimen, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 78,5. Sedangkan hasil nilai rata-rata posttest 80,5.

2) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengevaluasi apakah data pretest dan posttest memiliki distribusi yang normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode "Shapiro-Wilk" melalui program SPSS 15.0. Ketentuan uji normalitas jika nilai sig > 0,05 data berdistribusi normal. Berikut adalah hasil dari uji normalitas:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas.

kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil 1	,105	16	,200*	,950	16	,484
2	,156	16	,200*	,957	16	,609
3	,205	15	,091	,928	15	,259
4	,143	15	,200*	,961	15	,705

*: This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 4. di atas memperlihatkan bahwa pada kelas kontrol, nilai signifikansi pretest adalah 0,484, sedangkan pada posttest sebesar 0,609. Sementara itu, pada kelas eksperimen, nilai signifikansi pretest tercatat 0,259 dan posttest sebesar 0,705. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest baik di

kelas kontrol maupun di kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data tersebut terdistribusi secara normal.

3) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji perbedaan antara dua kelompok yang memiliki subjek berbeda. Data yang dibandingkan adalah nilai pretest dan posttest dari kelompok kontrol dan eksperimen. Berikut ini adalah hasil dari uji homogenitas tersebut:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Nilai Pretest

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	1,770	1	29	,194
	Based on Median	1,513	1	29	,229
	Based on Median and with adjusted df	1,513	1	26,738	,229
	Based on trimmed mean	1,785	1	29	,192

Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas Nilai Posttest

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	3,032	1	29	,092
	Based on Median	1,977	1	29	,170
	Based on Median and with adjusted df	1,977	1	24,840	,172
	Based on trimmed mean	2,877	1	29	,101

Berdasar nilai pengambilan keputusan uji homogen, adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data dinyatakan homogen. Sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka dinyatakan tidak homogen. Pada tabel di atas menunjukkan hasil perhitungan didapatkan nilai pretest dan posttest dengan nilai signifikansi $> 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut dinyatakan homogen.

4) Uji Hipotesis

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian menggunakan independent samples t-test. Uji-t ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelompok yang menggunakan sumber pembelajaran berupa video animasi dan kelompok yang menggunakan metode pembelajaran sesuai kurikulum yang berlaku. Berikut disajikan tabel hasil uji-t:

Tabel 7. Hasil Uji T

Independent Samples Test										
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference			
	3,032	,092	-5,053	29	,000	-7,688	1,521	-10,799	-4,576	
hasil	Equal variances assumed Equal variances not assumed		-5,118	26,276	,000	-7,688	1,502	-10,773	-4,602	

Uji ini dilakukan berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai signifikansi (-2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara menggunakan sumber pembelajaran video animasi dengan menggunakan kurikulum yang berlaku.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi sebagai sumber belajar memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik dalam aspek tersebut. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi sig. $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan video animasi terhadap pemahaman penulisan tanda baca dan huruf kapital dalam keterampilan menulis siswa kelas 4. Berdasarkan hasil pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa peserta didik merasa antusias dan terlibat aktif selama proses pembelajaran di kelas ketika menggunakan sumber belajar berupa video animasi.

DAFTAR REFERENSI

- Elfiana, W. L. (2023). Pengaruh penggunaan video animasi terhadap keterampilan menulis cerita pendek.
- Fitri, I. R., & Wahyuni, R. K. L. (2018). Analisis Penggunaan Tanda Baca pada Teks Narasi Siswa Kelas VII SMPN 2 Kapur IX. *Deiksis*, 10(03), 274. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v10i03.2500>
- Hapsari, G. L. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Ida, F. F., & Musyarofah, A. (2021). Validitas dan Reliabilitas dalam Analisis Butir Soal. *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education*, 1(1), 34-44. <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v1i1.2100>

- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darull Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1-12.
- Lestari, D. A., & Apoko, T. W. L. (2022). Efektivitas video animasi melalui YouTube terhadap minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5953-5960.
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan dan Daya Bedal Butir Soal Ujian Akhir Semester Temal 7 Kelas II SDN Karet 1 Sepatan. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 198-214. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Matondang, Z. (2009). Validitas reliabilitas suatu penelitian. *Validitas Reliabilitas Suatu Penelitian*, 6.
- MS, Zulela, Siregar, Y., Elfridal Yanty, Rachmatullah, R., Reza, & Wardani, P. A. (2017). Keterampilan menulis narasi melalui pendekatan konstruktivisme di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8.
- Mulyati, S. (2022). Kemampuan Siswa dalam Penggunaan Huruf Kapital dan Tanda Baca pada Penulisan Karangan Deskripsi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2495-2504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2395>
- Novitasari, D., & Dahlia, D. (2020). Penerapan media video animasi dalam keterampilan menulis teks eksplanasi.
- Nur'l Ajmiy, F., & Khoirull Umam, N. (2023). Keterampilan Menulis Puisi Bebas Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV MI. *Jurnal Elementarial Edukasia*, 6(4), 1654-1667. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6984>
- Palimbong, Y. W., Saud, S., Saleh, N., & Negeri Makassar, U. L. (n.d.). Penerapan media video animasi dalam keterampilan menulis karangan deskripsi Bahasa Jerman.
- Siregar, H. D., Wassalwa, M., Khairinal Janani, & Harahap, I. S. (2022). Analisis Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistik Parametrika. *All Itihadul Jurnal Pendidikan*, 1(1), 3. <https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu/article/view/44%0Ahttps://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu/article/download/44/74>
- Syazali, M., & Erfan, M. (2022). Keterampilan menulis mahasiswa PGSD melalui implementasi template makalah sebagai pedoman penyusunan. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 35.
- Widyawati, K., & Indihadi, D. (2020). Analisis Kesalahan Penulisan Huruf Kapital Siswa Kelas II. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 13-20. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.25731>
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis penelitian kuantitatif, 3(2).