

ABSTRAK

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN TEMATIK BERMUATAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD NEGERI 10 METRO TIMUR

Oleh

WILDAH APRILIA DHARMA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar tematik muatan Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 10 Metro Timur. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan video animasi pada pembelajaran tematik bermuatan Bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan ialah *Quasi Experimental Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III di SD Negeri 10 Metro Timur yang berjumlah 55 orang. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non-probability Sampling*, dengan jumlah sampel sebanyak 27 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji *N-gain* dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar dilihat dari *N-Gain* kelas eksperimen yang memperoleh hasil sebesar 75,78% yang dikategorikan dalam kriteria “Tinggi”. Hasil uji hipotesis dari uji t, setelah mendapatkan perlakuan diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $0,00 < 0,05$, sehingga terdapat efektivitas yang signifikan terhadap penggunaan video animasi pada pembelajaran tematik bermuatan Bahasa Indonesia.

Kata kunci: hasil belajar, pembelajaran tematik, video animasi.

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF USING ANIMATED VIDEO IN THEMATIC LEARNING WITH INDONESIAN LANGUAGE CONTENT IN THIRD GRADE OF SD NEGERI 10 METRO TIMUR

By

WILDAH APRILIA DHARMA

The problem in this research was the low learning outcomes of thematic learning of Indonesian language content in third grade of SD Negeri 10 Metro Timur. The purpose of this research was to determine the effectiveness of using animated videos in thematic learning with Indonesian language content. This type of research uses a quantitative approach with experimental methods. The experimental design used is Quasi Experimental Design. The population in this research were all third grade students at SD Negeri 10 Metro Timur, totaling 55 people. The sampling technique used in this research was Non-probability Sampling, with a sample size of 27 people. Data collection techniques using tests. The data analysis technique in this study used the N-gain test and t test. The results showed an increase in learning outcomes seen from the N-Gain of the experimental class which obtained a result of 75.78% which was categorized in the “High” criteria. The results of hypothesis testing from the t test, after getting the treatment obtained a significance value (2-tailed) of $0.00 < 0.05$, so there is a significant effectiveness of the use of animated videos on thematic learning with Indonesian language.

Key words: animated video, learning outcomes, thematic learning.