

# ZULFAH NURDIANA\_206 (1).docx *by*

---

**Submission date:** 21-Jul-2023 08:43PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2134544075

**File name:** ZULFAH NURDIANA\_206 (1).docx (52.52K)

**Word count:** 3920

**Character count:** 25134

# Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa SD

## [The Influence of Animated Video Media on Science Literacy Skills of Elementary School Students]

Zulfah Nurdiana<sup>1)</sup>, Septi Budi Sartika<sup>\*,2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: [septibudi1@umsida.ac.id](mailto:septibudi1@umsida.ac.id)

**Abstract.** This article is to determine the effect of animated video media on the cyan literacy skills of elementary school students. Where the application of scientific literacy in Indonesia is quite low, there are still many schools that have not implemented scientific literacy in students. The choice of learning model also influences this. Seeing these conditions, there is a need for renewal by utilizing technology using video animation media to increase students' scientific literacy with the hope that future generations can face 21st century education. This study uses a type of experimental quantitative research with a pre-Experimental Design One-Group (Pretest-Posttest Design) research design. The population used 22 lass V SDN Jimbaran Kulon as many as 26 students. The data collection technique was in the form of giving a pre-test before being given treatment and a final test (post-test) after being given treatment in each of the same groups. The data analysis technique used in this resed 23 is the results obtained from the pre-test and post-test scores of students using N-Gain. Researchers suggest the use of media in the learning process to make it easier for teachers to convey material, because learning becomes more memorable.

**Keywords ;** Animation Video Media, Cyan Literacy Skills, Elementary School Students

**Abstrak.** Artikel ini untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap kemampuan literasi sains siswa SD. Dimana penerapan literasi sains yang ada di Indonesia ini terbilang cukup rendah, masih banyak sekolah yang masih belum menerapkan literasi sains pada siswa. Pemilihan model pembelajaran juga mempengaruhi hal tersebut. Melihat kondisi tersebut perlu adanya pembaharuan dengan pemanfaatan teknologi menggunakan media video animasi untuk meningkatkan literasi sains siswa dengan harapan generasi yang akan datang dapat menghadapi pendidikan abad-21. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian pre-Exsperimetal Designone-Group( Pretest-Posttest Design). Populasi yang digunakan adalah kelas V SDN Jimbaran Kulon sebanyak 26 siswa. Teknik pengumpulan data berupa pemberian tes awal (pre-test) sebelum diberikan perlakuan dan tes akhir (post-test) setelah diberikan perlakuan pada setiap kelompok yang sama. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil telah yang diperoleh dari nilai pre-test dan post-test siswa menggunakan N-Gain. Peneliti menyarankan penggunaan media dalam proses pembelajaran untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi, karena pembelajaran menjadi lebih berkesan.

**Kata Kunci ;** Media video animasi, Kemampuan literasi sains, Siswa SD

### I. PENDAHULUAN

Literasi merupakan salah keterampilan yang harus dikuasai untuk menghadapi pendidikan abad 21. Hal ini menyatakan bahwa literasi sains merupakan bidang keterampilan yang tidak hanya digunakan sebagai hafalan melainkan terkait pada penerapan nilai il 24 pada kehidupan sehari-hari (DeBoer, Eisenhart ET AL., Pratiwi et al.) [1]. Literasi sains mengacu pada kemampuan seseorang untuk memahami, mengkomunikasikan, dan menerapkan informasi ilmiah untuk mem 24 kan suatu masalah sehingga dapat berinteraksi dengan diri sendiri dan o 16 g-orang di sekitarnya serta peka dalam mengambil keputusan berdasarkan aspek ilmiah (Toharudin, et al.). Pada Abad ke-21 literasi sains telah dianggap sebagai kunci dalam dunia Pendidikan karena perlunya

keahlian sains dan teknologi menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam suatu bangsa untuk menjadi lebih maju [2].

Literasi sains diperlukan agar peserta didik tidak hanya dapat memahami sains sebagai konsep tetapi juga dapat menerapkan sains dalam kehidupan sehari-hari. National Research Council dalam Ardianto dan Rubbini, pengembangan literasi sains menjadi penting karena: a) Untuk memberikan kepuasan dan kegembiraan pribadi yang berasal dari pemahaman dan pembelajaran sains; b) Setiap orang perlu memiliki pemikiran ilmiah dalam mengambil suatu keputusan dan membutuhkan informasi yang lebih luas; c) Semua harus mencakup ilmu pengetahuan dan teknologi, dan terakhir d) Literasi sains penting dalam kehidupan kerja, sehingga semua orang perlu belajar sains, nalar, berpikir kreatif, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah [3].

Hasil kajian PISA 2018 memaparkan implementasi literasi sains di Indonesia masih rendah. Hal ini membuktikan bahwa penerapan literasi sains dan teknologi di kalangan pelajar Indonesia masih sangat rendah. Indonesia berada pada level yang rendah dibandingkan dengan negara lain yaitu Indonesia masih berada di peringkat 73 dari 79 negara dengan skor 396 dalam literasi sains. Berkaitan dengan hal tersebut, Rahayu juga menyatakan bahwa rendahnya literasi sains peserta didik di Indonesia disebabkan oleh beberapa sebab, diantaranya yaitu kurangnya mendapat informasi sumber belajar yang lebih luas, belum adanya model dan metode yang tepat pada proses pembelajaran, sarana dan prasarana lain sebagainya [4].

Pemilihan sumber belajar menjadi salah satu yang dapat mempengaruhi rendahnya literasi sains pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Irawan (Ashri & Hasanah) yang menyebutkan salah satu faktor penyebab rendahnya literasi sains adalah pada pemilihan sumber belajar yang berkaitan secara langsung dengan peserta didik. Di Indonesia penerapan literasi sains sebagian besar masih bisa dibidang terbatas hanya melakukan pembelajaran melalui materi buku ajar dibandingkan melakukan pembelajaran secara langsung. Stake & Easley (Aqil) memaparkan bahwa 90% semua guru sains menggunakan buku pelajaran dan 90% digunakan dari waktu belajar. Dinyatakan bahwa sebab/faktor rendahnya literasi sains di Indonesia terletak pada proses pembelajaran cenderung fokus pada pendidik, cara mengajar cenderung menggunakan metode ceramah. Peserta didik juga kurang memahami materi pembelajaran yang diberikan karena model dan media pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik [5].

Melihat kondisi tersebut perlu adanya pembaharuan, khususnya dalam pembelajaran IPA untuk memfasilitasi siswa mengembangkan kemampuannya dalam berpikir dan melaksanakan teori sains untuk mencapai hasil yang sesuai. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran agar proses belajar mengajar tetap lebih berkesan bagi siswa. Dengan kata lain, penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang lebih mudah untuk dimengerti siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien untuk meningkatkan proses belajar siswa. Menggunakan perangkat teknologi seperti komputer atau laptop merupakan salah satu cara sarana pembelajaran untuk mempermudah guru dalam melakukan proses mengajar. Selain itu, pemanfaatan media dapat menjadikan siswa mandiri dalam belajar yang merupakan penerapan pengembangan karakter khususnya sikap mandiri yang nantinya akan ditransfer dalam kehidupan sehari-hari siswa [6].

Dengan menggunakan media belajar yang lebih unik dan menarik untuk mendukung literasi sains sesuai dengan perkembangan zaman yang semakin lama semakin berkembang, sehingga peserta didik memiliki informasi dan pengetahuan yang lebih luas dengan cara yang lebih fleksibel dan relevan. Media pembelajaran berbasis video animasi dengan tampilan yang menggabungkan suara dan gambar menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung hal tersebut. Azhar menyampaikan pendapatnya bahwa proses belajar mengajar akan lebih bermakna jika menggunakan media animasi visual. Munir mengatakan bahwa dampak visual dari animasi berasal dari proses penciptaan gerakan suatu objek yang kemudian menimbulkan perubahan warna atau bentuk guna menarik perhatian peserta didik. Penggunaan media audiovisual berupa video animasi lebih efektif dan efisien karena siswa mentransfer pengetahuannya ke dalam kegiatan sosial sehingga mereka akan meninjau materi secara mandiri. Media video animasi juga dapat mendukung adanya literasi sains untuk memberikan informasi yang lebih bermakna kepada peserta didik [7].

Penelitian sebelumnya menyimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran fisika berbasis model Adobe setelah pembelajaran bersiklus yang didukung efek 5E dapat meningkatkan literasi sains siswa. Hasil tes kemampuan membaca rata-rata 75 untuk kompetensi ilmiah dan 82,75 untuk pengetahuan ilmiah. Pada angket, rata-rata siswa menilai 90,67% pemahaman menemukan hipotesis dan menyelesaikan masalah, dan 89,33% siswa menilai pemahaman konsep fisika [8].

Berdasarkan penelitian sebelumnya tentang peningkatan literasi sains dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media video animasi materi pemanasan global. Dapat dilihat dari score perhitungan uji N-gain dan

peningkatan nilai posttest. Hasil score N-gain pada kemampuan literasi sains dengan skor rata-rata 0.43 yang merupakan kategori “sedang” dan hasil belajar terdapat nilai dengan rata-rata 0.42 [9].

Penelitian terdahulu menyatakan bahwa pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan literasi sains siswa kelas V SD memenuhi tiga aspek yang telah diterapkan pada materi sistem pencernaan manusia antara lain literasi media, kepraktisan meliputi implementasi RPP dengan media dan siswa, sedangkan keefektifan meliputi respon siswa dan literasi ilmiah peserta didik [10].

Berdasarkan hasil wawancara kepada wali kelas 5 di SDN Jimbaran Kulon menyatakan permasalahan yang ada di SDN Jimbaran Kulon yaitu dimana Kemampuan peserta didik terhadap literasi sains pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada pelaksanaannya di SDN Jimbaran Kulon, belum bisa dikatakan maksimal. Metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran juga terbilang masih kurang inovatif, seringnya dalam proses pembelajaran menerapkan proses pembelajaran yang konvensional dengan menggunakan metode ceramah. Serta berdasarkan bukti data hasil observasi yang saya lakukan menyatakan bahwa tingkat literasi yang ada di SDN Jimbaran Kulon bisa dibilang rendah yaitu mencapai 57%, hal ini disebabkan karena disana belum menjalankan program literasi yang telah ditetapkan pemerintah.

Penerapan literasi sains perlu dilakukan dengan harapan memberikan ruang kepada siswa untuk lebih mengenal diri dan lingkungannya, serta menerapkan pengetahuannya untuk memecahkan suatu masalah sehingga dalam prosesnya dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari. Peserta didik dengan kemampuan literasi sains yang baik diharapkan untuk memiliki keterampilan dalam sikap, pengetahuan, berpikir produktif dan kreatif serta kemampuan bertindak untuk menghadapi tantangan abad 21. Pembiasaan menerapkan soal-soal pemecahan masalah melalui sumber yang beragam juga perlu dilakukan pada peserta didik. Dengan demikian berdasarkan uraian diatas rumusan masalah tersebut yaitu bagaimana Pengaruh media video animasi terhadap kemampuan literasi sains siswa SDN Jibarun Kulon.

## II. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Dikarenakan pada penelitian menerapkan suatu model dalam pembelajaran IPA yaitu menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, serta menganalisis peningkatan kemampuan literasi sains peserta didik dengan membandingkan kemampuan literasi sains siswa yang akan diajarkan menggunakan media video animasi, dan yang tidak diajarkan menggunakan media video animasi dalam pembelajaran IPA kelas V SDN Jimbaran Kulon [11]. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian *pre-Exsperimantal Design* dengan jenis penelitian “*one-Group Pretest-Posttest Design*”, yaitu pemberian tes awal (*pre-test*) sebelum diberikan perlakuan dan tes akhir (*post-test*) setelah diberikan perlakuan pada setiap kelompok yang sama. Jenis penelitian tersebut digambarkan sebagai berikut:

O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>

Keterangan:  
O<sub>1</sub> : Pre-test  
O<sub>2</sub> : Post-test  
X : Jenis Perlakuan [12]

Populasi pada penelitian ini yaitu siswa SD kelas V-B di SDN Jimbaran Kulon, dengan Jumlah 26 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh karena jumlah populasi secara keseluruhan relatif kecil, yaitu kurang dari 30 siswa. Dari 3 kelas yang tersedia, hanya 1 kelas yang dijadikan sampel penelitian, yaitu kelas V-B. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dari nilai *pre-test* siswa sebelum diberi perlakuan dan *post-test* siswa dengan menggunakan media video animasi pada materi pengaruh kalor terhadap perubahan wujud benda dan sifatnya. Instrument yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan media video animasi dan juga dengan memberikan soal literasi sains berupa *pre-test* dan *post-test* dengan tujuan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Tabel 1. Indikator kemampuan literasi sains [13]

No	Kompetensi ilmiah yang diukur dalam literasi sains siswa	Indikator
1	Mengidentifikasi isu-isu (masalah) ilmiah	1. Mengidentifikasi pendapat ilmiah yang valid (misalnya teori/pendapat untuk mendukung hipotesis).

2 Menjelaskan fenomena ilmiah	<p>2. Melakukan penelusuran literatur yang efektif (misalnya membedakan diantara 2 tipe sumber-sumber tersebut dan mengevaluasi validitas sumber).</p> <p>3. Memahami elemen-elemen dalam desain penelitian.</p> <p>4. Membuat grafik secara tepat dari data.</p> <p>5. Memecahkan masalah menggunakan keterampilan kuantitatif, termasuk statistik dasar (misalnya menghitung persentase, frekuensi, probabilitas, rata-rata).</p> <p>6. Menginterpretasikan dan memahami statistika dasar (memahami kebutuhan untuk analisis statistika, menginterpretasikan kesalahan).</p>
3 Menggunakan bukti ilmiah	7. Melakukan prediksi, penarikan kesimpulan berdasarkan data kuantitatif, dan interferensi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil telah yang diperoleh dari nilai *pre-test* dan *post-test* siswa menggunakan N-Gain.

$$N\text{-Gain} = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan :

N-Gain : menyatakan uji normalitas gain

$S_{post}$  : menyatakan nilai *post-test*

$S_{pre}$  : menyatakan nilai *pre-test*

$S_{maks}$  : menyatakan skor maksimal

Nilai yang diperoleh dapat dikategorikan menggunakan kriteria interpretasi skor pada tabel berikut :

Tabel 2. Kategori N-Gain [14]

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \geq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Jika kriteria pada kategori n-gain jika hasil n-gain yang diperoleh lebih dari 0,7 maka dikategorikan tinggi, jika n-gain yang diperoleh lebih dari 0,3 tetapi kurang dari 0,7 maka dikategorikan sedang, dan jika n-gain yang diperoleh kurang dari 0,3 maka dikategorikan rendah.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh media video animasi pada kemampuan literasi sains siswa berdasarkan persepsi peserta didik dengan cara menampilkan video animasi pada saat pembelajaran untuk melatih kemampuan literasi sains siswa dan juga memberikan pretest sebelum diberikan perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan dengan menampilkan video animasi kepada 26 peserta didik di SDN Jimbaran Kulon dapat terlihat pada perhitungan N-Gain berikut:

Tabel 3. Nilai rata-rata pretest, posttest, dan N-Gain kemampuan literasi sains

Kelas	N	Rata-rata			kategori
		Pretest	posttest	N-Gain	
KLS	26	50.96	80.19	0,60	Sedang

Berdasarkan Tabel 4. di atas menunjukkan adanya hasil yang signifikan menggunakan media video animasi terhadap kemampuan literasi sains siswa, terlihat dari analisis statistika deskriptif terdapat peningkatan perolehan nilai pretest sebelum diberi perlakuan 50,96 dan pada saat setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media video animasi memiliki peningkatan dengan skor posttest 80,19 dengan hasil N-Gain 0,60. Dengan demikian diperoleh skor N-Gain 0,60 dengan kategori "Sedang" yang masuk dalam kriteria *normalized gain*  $0,3 \geq g \leq 0,7$ . Hal ini menunjukkan bahwa setelah penggunaan media video animasi pembelajaran, siswa mengalami peningkatan kemampuan literasi sains dengan peningkatan yang tinggi [15]. Menggunakan video

selama pembelajaran dapat mendorong siswa untuk belajar dan menggunakan teknologi (misalnya komputer/laptop, proyektor, dll). Video pembelajaran sendiri dapat digunakan untuk mendukung penerapan literasi sains dalam pembelajaran [16].

Sebelum dilakukannya uji soal pretest dan posttest kepada siswa, peneliti terlebih dahulu membuat penyesuaian soal pada tiap-tiap indikator kemampuan literasi sains agar pembelajaran maupun media video yang disampaikan dan tes yang diberikan juga sesuai dengan ketentuan indikator kemampuan literasi sains. Seluruh soal yang akan diujikan untuk mengukur adanya pengaruh media video animasi terhadap kemampuan literasi sains siswa berjumlah 6 soal yang sesuai dengan 3 indikator literasi sains, dan pada masing-masing indikator terdapat 2 soal yang sesuai.

Tabel. 4 rata-rata pretest, posttest dan N-Gain pada indikator literasi sains

No	Indikator	Rata-Rata			Kategori
		Pretest	Posttest	N-Gain	
1	Mengidentifikasi isu-isu (masalah) ilmiah	7,31	20,00	0,13	sedang
2	Menjelaskan fenomena ilmiah	21,73	28,27	0,07	sedang
3	Menggunakan bukti ilmiah	21,92	30,77	0,11	Sedang

Berdasarkan tabel. 5 menunjukkan penggunaan media video animasi memiliki pengaruh terhadap kemampuan literasi siswa. Pada indikator kemampuan literasi sains menunjukkan bahwa kategori “sedang” dengan skor n-gain 0,13 dpada indikator mengidentifikasi pertanyaan atau isu-isu ilmiah, pada indikator menjelaskan fenomena ilmiah dengan skor n-gain 0,07, dan pada indikator menggunakan bukti ilmiah dengan skor 0,11 [17]. Dalam hal ini media video animasi yang digunakan sesuai dengan tiga indikator literasi sains sehingga dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan literasi sains. Pada kemampuan literasi sains penelitian ini berkesinambungan pada kemampuan memahami dan menerapkan konsep sains dalam masyarakat pada kehidupan sehari-hari, seperti yang telah dijelaskan bahwa indikator kemampuan literasi sains yang digunakan dalam kajian ini merupakan indikator yang menjadi acuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam penerapan literasi sains. ketiga indikator literasi sains tersebut meliputi (1) Menjelaskan fenomena secara ilmiah, (2) Merancang dan mengevaluasi penyelidikan, (3) Menafsirkan data dan bukti ilmiah. Ketiga indikator tersebut mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan atau treatment dengan menggunakan media berbasis video animasi yang dimana berisi serangkaian gambar bergerak yang diberi suara guna membantu penyampaian pesan dalam suatu proses pembelajaran siswa [18]. Sehingga meningkatkan semangat belajar siswa dan tidak membuat pembelajaran menjadi membosankan dan penerapan literasi juga dapat berjalan dengan baik. Video animasi akan mempermudah guru dalam penyampaian materi dan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, sehingga pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Penelitian peningkatan media video animasi terhadap kemampuan literasi sains juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa hasil post test siswa menunjukkan jika video edukasi (animasi) menunjukkan hasil yang efektif dalam meningkatkan literasi siswa, berdasarkan perolehan hasil penilaian soal posttest literasi yang diberikan kepada siswa tersebut, dengan skor rata-rata 90 yang masuk dalam kategori “Sangat Efektif” [19]. Beberapa analisis literasi yang menganalisis media pembelajaran video animasi menemukan bahwa video animasi dapat digunakan sebagai pembelajaran online dalam proses pembelajaran, dan dapat membantu guru menyampaikan materi secara ringkas, efisien dan efektif, serta meninggalkan kesan menarik bagi siswa sekolah dasar untuk memudahkan pemahaman materi pembelajaran.[20].

Adapun penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media berbantuan Levidio berpengaruh positif terhadap literasi sains dan keterampilan kognitif siswa, sehingga terdapat perbedaan antara kelompok siswa yang menggunakan media presentasi Levidio dengan kelompok siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional [21]. Penelitian lain juga menyatakan bahwa pengembangan media video animasi telah melalui beberapa tahapan yang tujuannya untuk mengetahui kelayakan media belajar. Berdasarkan hasil evaluasi aktual data-ratanya adalah 84% yang masuk dalam kategori “Sangat layak”. Hal ini menunjukkan bahwa mereka dapat menggunakan media video animasi berbasis multiliterasi untuk melatih literasi siswa yang digunakan pada pembelajaran 4 tema 8 subtema 1 di kelas IV sekolah dasar [22].

Penggunaan media video animasi perlu adanya untuk meningkatkan kemampuan literasi sains pada peserta didik khususnya siswa SD. Media video animasi juga berdampak baik dalam berlangsungnya pembelajaran. Semakin berkembangnya ilmu pendidikan, guru juga perlu mengubah proses pembelajaran mengikuti perubahan yang ada seperti menggunakan metode ataupun media yang menarik sehingga siswa membuat siswa yang

sebelumnya kurang semangat dalam belajar jadi lebih bersemangat lagi karena mereka merasa pembelajaran yang dilakukan menarik dan tidak terfokus pada materi saja. Dengan video animasi mereka tidak hanya fokus pada materi melainkan dalam video animasi juga terdapat cerita dengan gambar yang bergerak dan memiliki tampilan yang menarik.

## VII. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN Jimbaran Kulon menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memiliki pengaruh dalam kemampuan literasi sains siswa. Media berbasis video animasi cukup efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa dan mempermudah pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Dapat dilihat dari kemampuan literasi sains secara keseluruhan termasuk dalam kategori pencapaian “sedang atau cukup baik”. Pada hasil uji rata-rata yang diperoleh yaitu adanya peningkatan dimana pretest sebelum diberikan perlakuan dengan skor 50.96, posttest setelah diberi perlakuan dengan skor 80.19, dan kategori N-Gain sedang atau cukup dengan skor 0.60. Pada indikator kemampuan literasi sains juga menunjukkan adanya peningkatan dengan hasil yang diperoleh memiliki kategori “sedang”. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan. karena pada video animasi terdapat fitur-fitur yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa lebih fokus dengan apa yang telah kita sampaikan.

Adapun saran diantaranya penerapan literasi yang ada di sekolah, karena masih banyak sekolah yang masih belum menerapkan literasi. Semakin hari teknologi berkembang dengan pesat, jadi perlu adanya penggunaan media atau model pembelajaran baru dengan mengikuti perkembangan yang ada sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan bermakna. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mencapai hasil yang lebih baik, lebih mendalam literasi sains yang ada di sekolah dasar, dan mengolah data literasi sains dengan mengukur peningkatan pada tiap indikator untuk mencapai hasil yang lebih baik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah Swt atas nikmat dan rahmat-Nya saya. Karya tulis ilmiah dengan judul “Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa SD” dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Di akhir penelitian ini, dengan rendah hati penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini. Penulis menyadari bahwa artikel ilmiah ini masih memiliki banyak kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari para pembaca untuk pengembangan karya ilmiah ini selanjutnya penulis juga mohon maaf atas kesalahan dalam penulisan artikel ilmiah ini. Semoga tulisan ilmiah ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya pembaca pada umumnya.

## REFERENSI

- [1] S. Safrizal, L. Zaroha, and R. Yulia, “Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar di Sekolah Adiwiyata (Studi Deskriptif di SD Adiwiyata X Kota Padang),” *J. Nat. Sci. Integr.*, vol. 3, no. 2, p. 215, 2020, doi: 10.24014/jnsi.v3i2.9987.
- [2] V. Niswatu Zahro, F. Fakhriyah, R. Rahayu, and I. Pendidikan, “Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas 5 SD”.
- [3] N. Sutrisna, “Analisis Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik SMA di Kota Sungai Penuh,” *J. Inov. Penelit.*, vol. 1, no. 12, p. 2683, 2021.
- [4] U. Aiman and R. A. A. Ramadhaniyah, “Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Pbl) Terhadap Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. Dasar Flobamorata*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2020.
- [5] R. Kristyowati and A. Purwanto, “Pembelajaran Literasi Sains Melalui Pemanfaatan Lingkungan,” *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 9, no. 2, pp. 183–191, 2019, doi: 10.24246/j.js.2019.v9.i2.p183-191.
- [6] Mey Prihandani Wulandari, “Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi IPA SD Berbasis Literasi Sains Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV,” *J. Mat.*, vol. 1, no. 2, pp. 263–278, 2019.
- [7] M. P. Wulandari, “Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi IPA SD Berbasis Literasi Sains Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV,” vol. 3, no. 2, 2019.
- [8] A. Kurniawan, M. Sari, and R. Jannah, “Efektivitas Video Pembelajaran Fisika Berbasis Model Learning Cycle 5E Berbantuan Adobe After Effects Terhadap Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik SMA ...,” *Nat. Sci. J. ...*, vol. 7, no. 1, pp. 12–21, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/naturalscience/article/view/2306%0Ahttps://ejournal.uinib.a>

- c.id/jurnal/index.php/naturalscience/article/download/2306/1684
- [9] M. C. Lake, A. B. Naen, and R. Pasaribu, "Penerapan Media Video Animasi Pada Materi Pemanasan Global Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas XI IPA SMAN Binino," *Magnet. J. Inov. Pembelajaran Fis. UNWIRA*, vol. 1, no. 1, pp. 1–7, 2023, doi: 10.30822/magneton.v1i1.2038.
- [10] Imawati, Z. A. I. Supardi, and U. Azizah, "Pengembangan Video Pembelajaran pada Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar," *Basicedu*, vol. 6, no. 5, pp. 8923–8935, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3974>
- [11] S. U. T. S. Evianai, "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Literasi Sains Ipa Kelas V Sd".
- [12] L. Banila, H. Lestari, and R. Siskandar, "Penerapan blended learning dengan pendekatan STEM untuk meningkatkan kemampuan literasi sains siswa pada pembelajaran biologi di masa pandemi covid-19," *J. Biol. Learn.*, vol. 3, no. 1, p. 25, 2021, doi: 10.32585/jbl.v3i1.1348.
- [13] A. Winata, S. Cacik, and I. Seftia R. W., "Kemampuan Awal Literasi Sains Peserta Didik Kelas V Sdn Sidorejo I Tuban Pada Materi Daur Air," *JTIEE (Journal Teach. Elem. Educ.*, vol. 2, no. 1, p. 58, 2018, doi: 10.30587/jtiee.v2i1.356.
- [14] N. B. Sumanik, E. Nurvitasari, and L. F. Siregar, "Analisis Profil Kemampuan Literasi Sains Mahasiswa Calon Guru Pendidikan Kimia," *Quantum J. Inov. Pendidik. Sains*, vol. 12, no. 1, p. 22, 2021, doi: 10.20527/quantum.v12i1.10215.
- [15] F. A. Febrianti, "Pengembangan Digital Book Berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa," *Caruban J. Ilm. Ilmu Pendidik. Dasar*, vol. 4, no. 2, p. 102, 2021, doi: 10.33603/caruban.v4i2.5354.
- [16] A. Tri andini, A. S. Pamungkas, and A. Nurhasanah, "Pengembangan Video Pembelajaran Kinemaster Berbasis Literasi Sains Di Sekolah Dasar," vol. 07, pp. 289–301, 2022.
- [17] C. P. Rini, S. Dwi Hartantri, and A. Amaliyah, "Analisis Kemampuan Literasi Sains Pada Aspek Kompetensi Mahasiswa Program Studi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Tangerang," *J. Pendidik. Dasar Nusant.*, vol. 6, no. 2, pp. 166–179, 2021, doi: 10.29407/jpdn.v6i2.15320.
- [18] D. Pratama, W. S. Nugraha, and E. J. Mutaqin, "Pengaruh Media Berbasis Video Animasi Terhadap Literasi Sains Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Mata Pelajaran IPA," *caXra J. Pendidik. Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 1, pp. 1–9, 2023, doi: 10.31980/caxra.v3i1.1986.
- [19] M. Dwi Agustina, M. Nur Hudha, and F. Nur Kemala, "Pengembangan Video Pembelajaran (Animasi) Lingkungan untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan Siswa Tentang Topik Hemat Energi," *Exp. J. Sci. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 2747–206, 2022.
- [20] G. D. Wardani, "Implementasi Literasi Sains Sekolah Dasar Melalui Media Animasi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam," *Pros. Semin. Pendidik. Dasar*, vol. 1, no. 1, pp. 275–283, 2022, doi: 10.34007/ppd.v1i1.199.
- [21] M. Bagiada and I. Nyoman Laba Jayanta, "Aktivitas Pembelajaran Berbantuan Media Levidio Presentation Meningkatkan Literasi Sains dan Kemampuan Metakognitif Siswa Kelas V SD," *J. Edutech Undiksha*, vol. 10, no. 1, pp. 61–68, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.47637>
- [22] T. Rahmawati, R. Yuliana, and S. Setiawan, "Media Video Animasi Berbasis Pembelajaran Multiliterasi Untuk Melatih Kemampuan Literasi," *J. Educ.*, vol. 8, no. 4, pp. 1351–1359, 2022, doi: 10.31949/educatio.v8i4.3625.



ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	2%
2	<a href="http://journal.ummat.ac.id">journal.ummat.ac.id</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://ejournal.unma.ac.id">ejournal.unma.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%
7	<a href="http://ejournal.unugha.ac.id">ejournal.unugha.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://e-journal.unmuhkupang.ac.id">e-journal.unmuhkupang.ac.id</a> Internet Source	1%

10	<a href="http://jurnal.untan.ac.id">jurnal.untan.ac.id</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://repository.ub.ac.id">repository.ub.ac.id</a> Internet Source	1 %
12	<a href="http://ejournal.unib.ac.id">ejournal.unib.ac.id</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet Source	1 %
15	Submitted to Brigham Young University Student Paper	1 %
16	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1 %
17	<a href="http://repository.uin-suska.ac.id">repository.uin-suska.ac.id</a> Internet Source	1 %
18	<a href="http://japendi.publikasiindonesia.id">japendi.publikasiindonesia.id</a> Internet Source	1 %
19	<a href="http://jbasic.org">jbasic.org</a> Internet Source	1 %
20	<a href="http://jurnal.ugj.ac.id">jurnal.ugj.ac.id</a> Internet Source	1 %
21	Riska Erlita, Esti Untari, Sri Murdiah. "Pengaruh Model Brain Based Learning (BBL)	1 %

Berbasis Eksperimen Terhadap Hasil Belajar  
Siswa Kelas V Sekolah Dasar", JURNAL  
PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2020

Publication

22

[repository.umpalopo.ac.id](https://repository.umpalopo.ac.id)

Internet Source

1 %

23

Submitted to Universitas PGRI Semarang

Student Paper

1 %

24

[ejournal.uksw.edu](http://ejournal.uksw.edu)

Internet Source

1 %

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 1%

Exclude bibliography  On