

## **PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI SAINS SISWA SD**

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

<sup>1)</sup> Prodi PGSD, Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, UnMuh Sidoarjo

<sup>\*2)</sup> Prodi Pendidikan IPA, Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, UnMuh Sidoarjo

*e-mail:* zulfahnurdiana407@gmail.com<sup>1)</sup>, septibudi1@umsida.ac.id<sup>2)</sup>

*\* Corresponding author*

---

*Received: July 24<sup>th</sup>, 2023; Revised: Aug. 22<sup>th</sup>, 2023; Accepted: Sept. 18<sup>th</sup>, 2023; Published: January 04<sup>th</sup>, 2024*

---

### **ABSTRAK**

Artikel ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap kemampuan literasi sains siswa SD. Dimana penerapan literasi sains yang ada di Indonesia ini terbilang cukup rendah, 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-Exsperimenal 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*. Sehingga hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media video animasi terhadap kemampuan literasi sains siswa SD.

Kata Kunci : media video animasi; Kemampuan literasi sains; siswa SD

### **PENDAHULUAN**

Literasi merupakan salah satu 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 ilmiah pada kehidupan sehari-hari (Safrizal et al., 2020). Literasi sains mengacu pada kemampuan seseorang untuk memahami, mengkomunikasikan, dan menerapkan informasi ilmiah untuk memecahkan suatu masalah sehingga dapat berinteraksi dengan diri sendiri dan orang-orang di sekitarnya serta peka dalam mengambil keputusan berdasarkan aspek ilmiah. 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 (Niswatuazzahro et al., n.d.).

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 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 (Sutrisna, 2021).

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 (Aiman & Ramadhaniyah, 2020).

Pemilihan sumber belajar menjadi salah satu yang dapat mempengaruhi rendahnya literasi sains pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Irawan 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 dibilang terbatas hanya melakukan pembelajaran melalui materi buku ajar dibandingkan melakukan pembelajaran secara langsung. Stake & Easley 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 (Kristyowati & Purwanto, 2019).

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 (Mey Prihandani Wulandari, 2019).

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 (Wulandari, 2019).

Berdasarkan 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 (Kurniawan et al., 2021).

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 (Lake et al., 2023).

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 (Imawati et al., 2022).

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. Berdasarkan pengamatan yang saya lakukan langsung pada kegiatan pembelajaran siswa, pendidik lebih sering 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. Pemilihan media pembelajaran yang tepat juga berpengaruh terhadap proses pembelajaran siswa, maka menggunakan video animasi diharapkan dapat membantu mempermudah proses pembelajaran. Karena pada video animasi terdapat suara, gambar bergerak, dan berwarna sehingga membuat siswa lebih tertarik saat proses pembelajaran. Kriteria yang diambil untuk pemilihan video pembelajaran yakni sesuai dengan materi, konsep pembelajaran, diringkas dengan baik, menggunakan bahasa yang benar. Dengan demikian berdasarkan uraian diatas rumusan masalah tersebut yaitu bagaimana Pengaruh media video animasi terhadap kemampuan literasi sains siswa SDN Jibaran Kulon.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Dikarenakan pada penelitian akan 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 (Evianai, n.d.). Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian *pre-Exsperimnal 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 (Banila et al., 2021)

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 (Winata et al., 2018)

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	2. Melakukan penelusuran literatur yang efektif (misalnya membedakan diantara tipe sumber-sumber tersebut dan mengevaluasi validitas sumber). 3. Memahami elemen-elemen dalam desain penelitian. 4. Membuat grafik secara tepat dari data. 5. Memecahkan masalah menggunakan keterampilan kuantitatif, termasuk statistik dasar (misalnya menghitung persentase, frekuensi, probabilitas, rata-rata). 6. Menginterpretasikan dan memahami statistika dasar (memahami kebutuhan untuk analisis statistika, menginterpretasikan kesalahan).
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 (Sumanik et al., 2021)

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

Bahwa 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.

## 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 menayangkan 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

N	Rata-Rata		N-Gain	Kategori
	pretest	posttest		
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 *pre-test* sebelum diberi perlakuan 50,96 dan pada saat setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media video animasi memiliki peningkatan dengan skor *post-test* 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*  $0,3 \leq g \leq 0,7$ . Hal ini menunjukkan bahwa setelah penggunaan media video animasi pembelajaran, siswa mengalami peningkatan kemampuan literasi sains dengan peningkatan yang tinggi (Febrianti, 2021). 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 (Tri andini et al., 2022).

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

indikator	Rata-rata		N-Gain	Kategori
	pretest	posttest		
Mengidentifikasi isu-isu (masalah) ilmiah	7,31	20,00	0,13	sedang
Menjelaskan fenomena ilmiah	21,73	28,27	0,07	sedang
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 pada 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. 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 (Pratama et al., 2023). 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 penyampain materi dan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, sehingga pembelajan 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” (Dwi Agustina et al., 2022). 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 (Wardani, 2022).

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 (Bagiada & Nyoman Laba Jayanta, 2022). Penelitian lain juga menyatakan bahwa pengembangan media video animasi telah melalui beberapa tahapan yang tujuannya untuk mengetahui kelayakan media belajar. Berdasarkan hasil evaluasi aktual, rata-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 (Rahmawati et al., 2022).

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.

## **KESIMPULAN**

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 pengaruh 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 disekolah, 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 mendalami 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 TERIMAKASIH**

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 besar 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

- Aiman, U., & Ramadhaniyah, R. A. . A. (2020). MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (PBL) TERHADAP LITERASI SAINS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 1(1), 1–5.
- Bagiada, M., & Nyoman Laba Jayanta, I. (2022). Aktivitas Pembelajaran Berbantuan Media Levidio Presentation Meningkatkan Literasi Sains dan Kemampuan Metakognitif Siswa Kelas V SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 61–68. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.47637>
- Banila, L., Lestari, H., & Siskandar, R. (2021). Penerapan blended learning dengan pendekatan STEM untuk meningkatkan kemampuan literasi sains siswa pada pembelajaran biologi di masa pandemi covid-19. *Journal of Biology Learning*, 3(1), 25. <https://doi.org/10.32585/jbl.v3i1.1348>
- Dwi Agustina, M., Nur Hudha, M., & Nur Kemala, F. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran (Animasi) Lingkungan untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan Siswa Tentang Topik Hemat Energi. *Experiment: Journal of Science Education*, 2(1), 2747–206.
- Evianai, S. U. T. S. (n.d.). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI SAINS IPA KELAS V SD*.
- Febrianti, F. A. (2021). Pengembangan Digital Book Berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa.
- Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), 102. <https://doi.org/10.33603/caruban.v4i2.5354>
- Imawati, Supardi, Z. A. I., & Azizah, U. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran pada Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Basicedu*, 6(5), 8923–8935. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3974>
- Kristyowati, R., & Purwanto, A. (2019). Pembelajaran Literasi Sains Melalui Pemanfaatan Lingkungan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(2), 183–191. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i2.p183-191>
- Kurniawan, A., Sari, M., & Jannah, R. (2021). Efektivitas Video Pembelajaran Fisika Berbasis Model Learning Cycle 5E Berbantuan Adobe After Effects Terhadap Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik SMA .... *Natural Science: Jurnal ...*, 7(1), 12–21. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/naturalscience/article/view/2306%0Ahttps://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/naturalscience/article/download/2306/1684>
- Lake, M. C., Naen, A. B., & Pasaribu, R. (2023). Penerapan Media Video Animasi Pada Materi Pemanasan Global Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas XI IPA SMAN Binino. *MAGNETON: Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika UNWIRA*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.30822/magneton.v1i1.2038>
- Mey Prihandani Wulandari. (2019). Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi IPA SD Berbasis Literasi Sains Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Matematika*, 1(2), 263–278.
- Niswatu Zahro, V., Fakhriyah, F., Rahayu,

- R., & Pendidikan, I. (n.d.). *Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas 5 SD*.
- Pratama, D., Nugraha, W. S., & Mutaqin, E. J. (2023). Pengaruh Media Berbasis Video Animasi Terhadap Literasi Sains Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Mata Pelajaran IPA. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.31980/caxra.v3i1.1986>
- Rahmawati, T., Yuliana, R., & Setiawan, S. (2022). Media Video Animasi Berbasis Pembelajaran Multiliterasi Untuk Melatih Kemampuan Literasi. *Jurnal Educatio*, 8(4), 1351–1359. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3625>
- Safrizal, S., Zaroha, L., & Yulia, R. (2020). Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar di Sekolah Adiwiyata (Studi Dekriptif di SD Adiwiyata X Kota Padang). *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 215. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9987>
- Sumanik, N. B., Nurvitasari, E., & Siregar, L. F. (2021). Analisis Profil Kemampuan Literasi Sains Mahasiswa Calon Guru Pendidikan Kimia. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 12(1), 22. <https://doi.org/10.20527/quantum.v12i1.10215>
- Sutrisna, N. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik SMA di Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(12), 2683.
- Tri andini, A., Pamungkas, A. S., & Nurhasanah, A. (2022). *PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN KINEMASTER BERBASIS LITERASI SAINS DI SEKOLAH DASAR*. 07, 289–301.
- Wardani, G. D. (2022). Implementasi Literasi Sains Sekolah Dasar Melalui Media Animasi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Prosiding Seminar Pendidikan Dasar*, 1(1), 275–283. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.199>
- Winata, A., Cacik, S., & Seftia R. W., I. (2018). Kemampuan Awal Literasi Sains Peserta Didik Kelas V Sdn Sidorejo I Tuban Pada Materi Daur Air. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 2(1), 58. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v2i1.356>
- Wulandari, M. P. (2019). *Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi IPA SD Berbasis Literasi Sains Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV*. 3(2).