



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 5 No. 2 (2026) pp: 12723-12732

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Pendekatan Deep Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mataelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 94 Pekanbaru

Afri Rahma Sari, Febrina Dafit

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau Pekanbaru

afriahmasari@student.uir.ac.id, febrinadafit@edu.uir.ac.id

Abstrak

Dalam kurikulum pendidikan abad ke-21, berpikir kritis dianggap sebagai keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap siswa untuk menghadapi tantangan global yang kompleks, namun siswa kelas V di SDN 94 Pekanbaru masih menunjukkan bahwa ada beberapa siswa yang masih menghadapi kendala kemampuan berpikir kritis, yang didasarkan pada saat proses belajar mengajar siswa kurang mampu dalam menganalisis, mensistensis, memecahkan memecahkan masalah, menyimpulkan serta mengevaluasi. Hal tersebut disebabkan oleh metode konvensional serta tidak adanya media yang digunakan guru dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Majas. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh media video animasi berbasis pendekatan deep learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada matapelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 94 Pekanbaru. Penelitian menggunakan metode kuantitatif One-Grup Pretest-posttest. Sampel penelitian terdiri dari 31 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berbasis pendekatan deep learning berpengaruh signifikan. Hal tersebut ditinjau dari hasil rata-rata nilai pretest dan posttest siswa, rata-rata pretest yaitu 74,55 dan rata-rata posttest yaitu 89,52, jadi dapat disimpulkan bahwa siswa yang diberikan tindakan media video animasi berbasis pendekatan deep learning dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Kemudian hasil perhitungan data hipotesis kemampuan berpikir kritis yaitu $\text{sig.}(2\text{-tailed})=0,000 < 0,05$, H_0 di tolak dan H_a diterima, yang hasilnya terdapat pengaruh yang signifikan media video animasi berbasis pendekatan deep learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa matapelajaran Bahasa Indonesia Kelan V SDN 94 Pekanbaru.

Kata kunci: Media Video Animasi, Pendekatan Deep Learning, Kemampuan Berpikir Kritis.

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan (Purnamasari, 2020 : Hakim et al, 2024). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21(Nursaya'bani et al,2025 : Dewi et al,2024) . Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media video animasi yang mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif sehingga dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah (Melati et al, 2023). Limbong et al.,(2020) bahwa animasi adalah gambar yang berasal dari kumpulan objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Media video animasi memiliki manfaat bagi siswa dan pendidik, manfaat bagi siswa, video animasi dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman yang lebih cepat terhadap suatu bidang ilmu tertentu, selain itu video animasi dapat membantu siswa yang memiliki gangguan pendengaran ataupun yang memiliki gangguan penglihatan. Manfaat bagi pihak pendidik, video animasi dapat mempermudah proses pembelajaran dan pengajaran dalam penyampaian materi atau informasi kepada siswa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya bertujuan mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, tetapi juga menuntut kemampuan berpikir kritis dalam menganalisis, mensistensis, menyimpulkan, memecahkan masalah dan mengevaluasi informasi yang diperoleh (Ngadha et al, 2023): Puri et al, 2024) . Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki siswa untuk menghadapi berbagai permasalahan dan tantangan di era informasi. Kemampuan berpikir kritis juga sangat diperlukan dalam pemecahan masalah yang prosesnya aktif dan terorganisasi untuk menganalisis, mengevaluasi,

dan membuat keputusan yang tepat mengenai informasi, ide, atau situasi tertentu. Pada tingkat sekolah dasar, siswa mulai mengembangkan keterampilan ini melalui interaksi sosial, pengalaman belajar, serta pengajaran yang difokuskan pada kemampuan untuk berpikir refleksi dan analitis. Namun, pada praktiknya kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar masih tergolong rendah karena pembelajaran sering kali berpusat pada guru dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas V di SDN 94 Pekanbaru, ditemukan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi metode konvensional dengan pemanfaatan media pembelajaran yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam menganalisis informasi, menarik kesimpulan serta mengemukakan pendapat secara logis. Akibatnya, kemampuan berpikir kritis siswa belum berkembang secara optimal.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan media video animasi berbasis pendekatan *deep learning* Fullan (dalam Warman, 2025). Pendekatan *deep learning* menekankan pemahaman konsep secara mendalam, pembelajaran yang bermakna, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Deng et al. 2024). Melalui penggunaan video animasi yang dipadukan dengan pendekatan *Deep Learning*, siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami materi, menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman nyata, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya. Kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan berpikir yang melibatkan proses kognitif dan mengajak siswa untuk berpikir naratif terhadap permasalahan, terutama siswa sekolah dasar.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan minat, hasil belajar siswa, motivasi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis Sae dan Elvira, (2023). Selain video animasi beberapa penelitian sebelumnya dari pendekatan *deep learning* juga dapat meningkatkan penguasaan konsep serta kemampuan berpikir kritis siswa Ella et al., (2025). Namun, penelitian yang mengkaji penggunaan media video animasi berbasis pendekatan *Deep Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh media video animasi berbasis pendekatan *Deep Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 94 Pekanbaru.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *One Grup Pretest-Posttest*, dalam pelaksanaannya penelitian ini melakukan eksperimen pada satu kelompok. Menurut Widodo (2021), pendekatan penelitian berbasis eksperimen merupakan studi yang dirancang untuk menguji dugaan sementara penelitian mengenai hubungan pengaruh satu variabel terhadap variabel lain dalam rangka memecahkan suatu permasalahan. memberikan *pretest* sebelum perlakuan, sesuai dengan *one-grup pretest-posttest* dengan membandingkan keadaan dengan pelaksanaannya sebelum dan sesudah diberi perlakuan (Puspitasari et al, 2021). Metode penelitian ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk meneliti pengaruh media video animasi berbasis pendekatan *deep learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa matapelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 94 Pekanbaru.

2.1 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan semua individu atau target penelitian. Keseluruhan subjek penelitian juga dapat diartikan sebagai area pemberlakuan hasil penelitian yang mencakup subjek atau objek dengan jumlah serta ciri-ciri khusus yang sudah ditentukan sebelumnya oleh peneliti untuk diteliti, sehingga dari hasil kajian tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan, keseluruhan subjek penelitian dalam riset ini adalah siswa kelas V SDN 94 Pekanbaru dengan total siswa kelas V adalah 91 siswa.

Sampel terdiri atas sebagian individu dari keseluruhan populasi yang dijadikan sebagai sasaran dalam riset. Metode penentuan sampel digunakan dalam penelitian ini merupakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu atau seleksi khusus. *Purposive sampling* digunakan sebab teknik ini memastikan mengenai sampel yang dipilih secara akurat mencerminkan ciri-ciri populasi yang diinginkan. Dalam riset ini, sampel yang digunakan yaitu kelas VA dari tiga kelas yang ada, karena berdasarkan observasi awal, siswa dikelas VA kemampuan menganalisis, mensistensis, menyimpulkan, menyelesaikan masalah serta mengevaluasi mereka kurang.

2.2 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah aspek yang menjadi objek penelitian, guna memperoleh jawaban atas permasalahan yang telah dirumuskan sehingga dapat ditarik kesimpulan penelitian. Penelitian tidak bisa dilaksanakan tanpa variabel (Sahir, 2021). Penelitian ini melibatkan dua jenis variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Yang dimaksud dengan variabel independen merupakan variabel yang mempunyai dampak yang ditimbulkan pada variabel lain, perubahan variabel-variabel tersebut mempengaruhi variabel bebas. Variabel bebas dilambangkan dengan huruf X. Variabel independen atau variabel bebas dalam riset ini merupakan media video animasi berbasis pendekatan *deep learning*.

Variabel terikat merupakan akibat dari variabel bebas, dan juga merupakan variabel yang terkena dampaknya. Variabel terikat dilambangkan dengan huruf Y. Penelitian yang saya lakukan variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kritis siswa matapelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 94 Pekanbaru.

2.3 Defenisi Operasional Variabel

Operasional variabel merupakan suatu cara untuk mengukur suatu konsep yang dalam hal ini terdapat variabel-variabel yang langsung mempengaruhi dan di pengaruhi. Berikut definisi operasional dari masing-masing variabel:

- a. Media video animasi berbasis pendekatan *deep learning* (Variabel bebas atau independen)
Secara operasional media video animasi dalam penelitian ini diartikan sebagai penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran yang diukur melalui beberapa indikator, yaitu 1). Kejelasan penyajian materi 2). Kemenarikan tampilan visual audio 3). Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran 4). Kemudahan materi untuk dipahami siswa 5). Kemampuan media dalam meningkatkan perhatian serta keterlibatan dalam pembelajaran. Pendekatan *deep learning* secara operasional dalam penelitian diartikan sebagai penerapan pembelajaran yang di ukur melalui beberapa indikator yaitu : a). Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran b). Kemampuan siswa dalam menganalisis dan memahami materi secara mendalam c). Kemampuan melakukan refleksi terhadap pembelajaran d).Kemampuan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata e). Kemampuan dalam mengembangkan barpikir kritis secara pemecahan masalah.
- b. Kemampuan berpikir kritis (Variabel terikat atau dependen)
Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan siswa dalam mengolah informasi secara logis, sistematis, dan reflektif untuk memahami permasalahan, menganalisis informasi, serta menarik kesimpulan yang tepat. Secara operasional kemampuan berpikir kritis dalam penelitian adapat diartikan sebagai kemampuan siswa yang di ukur melalui tes atau instrumen penilaian yang di ukur dalam beberapa indikator yaitu : a).Menganalisis b).Mensistensis c).Pemecahan masalah d). Menyimpulkan dan e). Mengevaluasi.

2.3 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Peneliti memanfaatkan teknik pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang diperlukan serta mengungkapkan fakta berdasarkan data yang di peroleh. Adapun menurut Widodo (2021) menyatakan peneliti harus menggunakan teknik pengumpulan data untuk menunjukkan kebenaran seatu teori. Teknik pengumpulan data peneliti ayitu :

- a. Tes
Untuk menguji kemampuan siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia seta menguji perkembangan mereka yang dilakukan adalah melalui hasil belajar siswa. Tes adalah cara untuk menghimpun data riset. Ada sepuluh tugas uraian yang akan di kerjakan oleh siswa, tes yang dimaksudkan untuk mengukur kemampuan berpikir siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V, dan bobot dari masing-masing soal sama.

Dalam riset ini digunakan *pretest* dan *posttest*. Dimana *Pretest* dilaksanakan sebelum tindakan dilakukan diberikan proses pembelajaran Bahasa Indonesia. *Posttest* dilakukan sesudah pembelajaran Bahasa Indonesia. *Posttest* dilakukan dengan maksud untuk mengevaluasi pertumbuhan hasil belajar.

b. Obsevasi

Teknik obeservasi ini memanfaatkan pengamatan pendidik dan peserta didik untuk memantau berbagai kegiatan dan reaksi siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Menurut Widodo (2021) observasi adalah serangkaian tindakan observasi serta perencanaan pola secara sistematis pola reaksi seseorang terhadap objek, peristiwa, dan objek guna mendapatkan informasi yang diperlukan oleh peneliti tentang fenomena yang diteliti.

Tujuan metode ini adalah untuk membantu peneliti memahami pengaruh dari media video animasi berbasis pendekatan deep learning terhadap kemampuan berpikir siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 94 Pekanbaru.

c. Validasi

Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari sebuah produk yang telah dikembangkan. Validasi ini menggunakan lembar validasi yang terdiri dari ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi dari produk yang peneliti kembangkan ini di validasi oleh 2 orang validator terdiri dari satu ahli modul ajar dan satu ahli lembar tes.

Instrumen pengumpulan data adalah proses penelitian yang dapat dilakukan secara lebih teliti, menyeluruh, dan terstruktur agar mmpermudah peneliti dalam mengolah data. Intrumen untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan :

a. Tes (*pretest* dan *posttest*)

Instrumen penelitian ini berupa tes berbentuk soal uraian yang disusun berdasarkan materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah di ajarkan. Adapun rangkaian indikator tes yang digunakan untuk menilai kemampuan berpikir kritis disusun berdasarkan indikator yang tercantum dalam kisi-kisi instrumen penelitian.

1). Kemampuan menganalisis majas

- a). Mengidentifikaasi majas dalam kalimat atau teks
- b). Menjelaskan makna majas yang digunakan dalam sebuah kalimat

2). Kemampuan mensistensis majas

- a). Menggabungkan beberapa contoh kalimat menjadi satu teks yang mengandung majas
- b). Membuat kalimat baru dengan menggunakan lebih dari satu jenis majas

3). Kemampuan pemecahan masalah majas

- a). Menentukan jenis majas yang paling tepat untuk melengkapi kalimat rumpang
- b). Memperbaiki kalimat agar sesuai dengan penggunaan majas yang benar

4). Kemampuan menyimpulkan majas

- a). Menarik kesimpulan tentang fungsi majas dalam sebuah teks
- b). Menyimpulkan pesan atau makna tersirat dari kalimat yang mengandung majas

5) Kemampuan mengevaluasi majas

- a) Menilai ketepatan penggunaan majas dalam kalimat atau paragraf disertai alasan
- b). Memberikan alasan terhadap kelebihan atau kekurangan penggunaan majas dalam suatu teks

b. Lembar Obsevasi

Lembar observasi dipakai untuk mencatat respon pendidik dan peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Adapun kisi-kisi observasi tersebut sebagai berikut :

1) Langkah awal

- a). Guru membangun kesiapan belajar siswa secara mental dan emosional
- b). Guru mengaitkan materi dengan pengetahuan atau pengalaman awal siswa
- c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada pemahaman mendalam

- d). Guru memotivasi siswa untuk berpikir kritis dan aktif dalam pembelajaran
- 2) Langkah Pelaksanaan
- a). Guru menyajikan materi melalui video animasi yang menarik dan kontekstual
 - b). Guru mengaitkan isi video dengan kehidupan nyata siswa
 - c). Guru ,e,bi,bing siswa menganalisis isi video secara mendalam
 - d). Guru mendorong siswa mengevaluasi dan menyampaikan pendapat tentang isi video
 - e). Terjadi proses tanya jawab yang mendalam terkait isi video
 - f). Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan kritis
 - g). Guru memberikan tugas yang menuntut pemahaman dan analisis terhadap isi video
 - h). Siswa mengerjakan tugas yang menuntut pemahaman dan analisis terhadap isi video
 - i). Siswa mengerjakan tugas yang berisi pemecahan masalah berdasarkan isi video
 - j). Siswa mempresentasikan hasil analisis secara logis dan sistematis.
- 3) Langkah Penutup
- a). Guru dan siswa menyusun atau menyampaikan kesimpulan pembelajaran.
 - b). Guru memberikan pertanyaan yang mendorong siswa terlibat dalam penyusunan kesimpulan.
 - c) Guru dan siswa melakukan refleksi serta evaluasi terhadap proses pembelajarann.
- c. Lembar Validasi

Lembar validasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah modul ajar dan lembar soal tes kemampuan berpikir kritis, adapun kisi-kisi dari modul ajar sebagai berikut :

- 1). Komponen informasi umum
 - a). Identitas sekolah dicantumkan seccara lengkap
 - b). Pengetahuan awal sesuai dengan materi pembelajaran
 - c). Dimensi profil lulusan dijelaskan dengan jelas
 - d). Lingkungan pembelajaran relevan dan mendukung proses belajar
 - e). Target peserta didik ditentukan dengan jelas
 - f). Pendekatan *deep learning* diterapkan dalam pembelajaran
 - g). Materi ajar dicantumkan secara lengkap
- 2). Komponen inti
 - a). Capaian pembelajaran sesuai dengan materi
 - b). Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas
 - c). Modul mendukung pembelajaran bermakna
 - d). Terdapat pertanyaan pemantik
 - e). Pembelajaran mencerminkan prinsip *deep learning*
 - f). Terdapat asesmen pembelajaran
 - g). Memuat kegiatan refleksi bagi guru dan peserta didik
- 3). Komponen lampiran
 - a). Tersedia LKPD
 - b). Memuat glosarium
 - c). Memuat daftar pustaka

Adapun kisi-kisi lembar soal tes sebagai berikut :

- 1). Aspek materi
 - a). Soal sesuai dengan indicator pembelajaran
 - b). Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi
 - c). Soal sesuai dengan materi majas
 - d). Soal mampu mengukur kemampuan berpikir kritis siswa
- 2). Aspek konstruksi
 - a). Pokok soal dirumuskan dengan jelas dan tegas

- b). Perintah soal mudah dipahami
 - c). Soal berbentuk uraian sesuai tujuan pengukuran
 - d) Soal mendorong siswa mengembangkan jawaban
- 3). Aspek bahasa
- a). Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa indonesia
 - b). Menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami
 - c). Tidak menggunakan bahasa yang tabu

2.4. Uji instrumen penelitian

a. Uji Validitas

Suatu tes dinyatakan mempunyai tingkat validitas yang tinggi apabila perangkat instrumen ini mampu berfungsi secara tepat serta dapat menghasilkan hasil yang sesuai dengan tujuan pengukuran, berdasarkan fakta yang sebenarnya (Zayrin et al, 2025). Tujuan validasi adalah untuk mengetahui kualitas aspek, apakah perangkat instrumen atau evaluasi tersebut memenuhi kriteria untuk diujikan dan dapat digunakan secara optimal dan produktif dalam pengumpulan data (Destiana et al, 2020). Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji korelasi satu arah, yang menghasilkan nilai r -hitung dibandingkan dengan r -tabel pada derajat kebebasan ($df_0 + n - 2$), tingkat probabilitas kesalahan 0,05. Apabila r -hitung lebih besar dari r -tabel serta positif, maka butir-butir soal tersebut dapat dikatakan valid.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

R Hitung	R tabel	Ket.
0,421	0,355	Valid
0,364		Valid
0,367		Valid
0,488		Valid
0,356		Valid
0,612		Valid
0,659		Valid
0,486		Valid
0,485		Valid
0,576		Valid

Dari hasil uji coba instrumen yang telah diuji cobakan di SDN 94 Pekanbaru pada kelas VA yang berjumlah 31 orang peserta didik, dengan jumlah soal yang diujikan sebanyak 10 soal perhitungan semua butir soal dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$.

b. Uji Reliabilitas

Suatu tes dikatakan reliabel apabila pelaksanaannya dilakukan secara berulang pada subjek atau kondisi identik dan tetap menghasilkan skor yang stabil, terhadap catatan bahwa komponen yang dinilai pada sampel itu tidak mengalami perbedaan (Rofifah., 2024). Suatu instrumen dianggap reliabel apabila memenuhi kriteria yang ditetapkan, dan dari kesimpulan dapat diambil suatu instrumen yang dikatakan reliabel jika nilai *Alpha-Crombach* nya $> 0,6$, jika nilai *Alpha-Crombach* $<$ dari 0,06 maka tidak reliabel.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabel

Cronbach's Alpha	N of items
0,623	10

Hasil yang diperoleh dari uji *Alpha-Crombach* sebesar 0,623 karena nilai dari *Alpha-Crombach* $0,623 > 0,6$, maka soal yang digunakan seluruhnya dikatakan reliabel.

2.5 Pembahasan.

Penelitian ini menggunakan media video animasi berbasis pendekatan *deep learning* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 94 Pekanbaru. Penelitian dilakukan selama 2 minggu dan dilakukan selama 5 hari dimana minggu pertama peneliti melakukan penelitian sebanyak 3 kali pertemuan dan di minggu kedua melakukan penelitian sebanyak 2 kali pertemuan. Pada hari pertama peneliti memberikan *pretest* kepada siswa yaitu tidak menggunakan media video animasi berbasis pendekatan *deep learning*, hanya guru yang menjelaskan materi pada pertemuan pertama tersebut. Setelah melakukan *pretest* peneliti selanjutnya mengajar materi majas mata pelajaran Bahasa Indonesia kepada siswa dengan menggunakan media video animasi berbasis pendekatan *deep learning*. Kemudian Pertemuan selanjutnya peneliti memberikan *posttest* kepada siswa. Untuk mengukur *pretest* dan *posttest* siswa peneliti menggunakan soal uraian sebanyak 10 soal.

Dari hitungan hipotesis memperliatkan signifikansinya 0.000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$. Disimpulkan media video animasi berbasis pendekatan *deep learning* berpengaruh pada hasil belajar siswa di mata pelajaran Bahasa Indonesia materi majas di kelas V SDN 94 Pekanbaru. Sesuai dengan penelitian sebelumnya yakni penelitian Sea dan Elvira, (2023) bahwa media video animasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Penelitian Widiyasanti dan Ayeiza, (2020) juga mendapatkan hasil bahwa video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selanjutnya penelitian dari Warman et al, (2025) Mengatakan bahwa pendekatan *deep learning* dapat berpotensi meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

3. Hasil dan Diskusi

3.1 Hasil Pengolahan data

Penelitian ini melibatkan sebanyak 31 sampel penelitian yaitu kelas VA siswa SDN 94 Pekanbaru. Berdasarkan uji validitas yang bertujuan untuk mengetahui kualitas aspek apakah perangkat instrumen tersebut memenuhi kriteris untuk diujikan dan dapat dioptimalkan produktif dalam pengumpulan data. Adapun hasil validitas dalam penelitian ini sebagai berikut ;

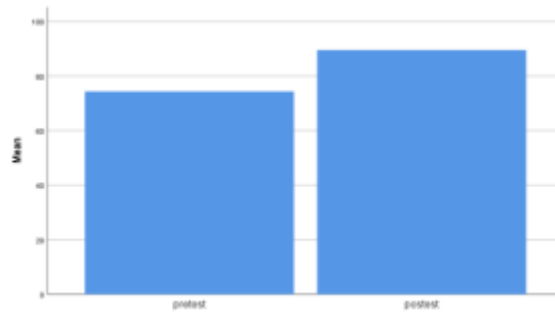
a. Uji Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan metode pengolahan data yang dipakai untuk mengumpulkan, menyajikan, serta menganalisis data tanpa melakukan generalisasi terhadap populasi yang diteliti. Hasil dari uji statistik deskriptif sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Statistik Deskriptif

Kelas	Pretest	Posttest
N	31	31
Nilai Max	97	100
Nilai Min	50	67
Mean	74,55	89,52
Median	77.00	90.00
Modus	73	97
Sd	12,624	9,804

Hasil sebelum diberikan tindakan atau *pretest* diperoleh angka maksima 97 dan angka minimal 50. Angka yang rata-rata yang diperoleh yaitu 74,55. Sedangkan setelah diberikan perlakuan didapatkan angka rata-rata yaitu 8,52. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa yang diberikan tindakan yakni dengan menggunakan media video animasi berbasis pendekatan *deep learning*, meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD. Hal ini juga dapat dilihat dari gambar grafik berikut:



Gambar 1. Diagram hasil nilai *pretest-posttest*

Dapat dilihat bahwa nilai rata-rata posttest lebih besar dari nilai rata-rata pretest, yang mana dari nilai rata-rata pretest dan posttest mengalami kenaikan, hal tersebut membuktikan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media video animasi berbasis pendekatan *deep learning*.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan pengujian dengan tujuan untuk menilai apakah kelompok sampel yang digunakan berasal dari populasi dengan distribusi normal atau non-normal. Dalam penelitian ini uji normalitas digunakan uji *kolomarov-smrinov*. Kriterianya adalah signifikansi untuk dua sisi hasil perhitungan lebih besar dari 0,05 berarti berdistribusi normal.

Ho : Nilai *Asymp.Sig* < Nilai *Alpha* 0,05, data berasal dari sampel yang tidak berdistribusi normal.

Ha : Nilai *Asymp.Sig* > Nilai *Alpha* 0,05, data berasal dari sampel yang berdistribusi normal.

Berikut hasil dari uji normalitas :

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Ket.	Nilai
N	31
Mean	0,000
Sd	9,651
Nilai (K-S)	0,138
Si.(2-tailed)	0,139
Keputusan	Data Normal

Dihitung dan dibandingkan dengan melihat nilai *kolomarov-smrinov* > 0,05. Bahwa nilai sig. Adalah 0,139 > 0,05 yang berarti bahwa data berdistribusi normal. Kesimpulannya adalah bahwa hasil data pada penelitian yang dilakukan bersifat normal.

c. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan dan perkiraan dasar atau solusi jangka pendek terhadap suatu isu atau pertanyaan penelitian, yang belum dapat dipastikan kebenarannya (Zaki dan Saiman, 2021). Hipotesis merupakan permasalahan yang diteliti, atau kesimpulan mengenai kenyataan yang memerlukan uji empiris, dan hipotesis adalah tanggapan awal yang akan di teliti.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji independent sample t-test, yang bertujuan untuk menilai perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kritis antara sebelum dan sesudah perlakuan. Uji hipotesis kemampuan berpikir kritis siswa berguna memferifikasi kebenaran hipotesis yang di duga. Hipotesisnya adalah :

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video animasi berbasis pendekatan *deep learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 94 Pekanbaru.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video animasi berbasis pendekatan *deep learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 94 Pekanbaru.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Mean difference	t	df	Sig.(2-tailed)
Pretest dan posttest kemampuan berpikir kritis	-15,161	-4,715	30	0,000

hasil perhitungan data kemampuan berpikir kritis siswa sig.(2-tailed) = .000 atau $.000 < 0,05$, Ho ditolak, dan Ha diterima. Maka dari perhitungan Uji *paired sampel Test* maka dapat diartikan sebagai Ho ditolak, dan Ha diterima. Makanya terdapat pengaruh penggunaan media video animasi berbasis pendekatan *deep learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 94 Pekanbaru.

d. Uji Regresi Linear

Uji linearitas menentukan hubungan antara variabel bebas media video animasi berbasis pendekatan *deep learning* (X) dan variabel terikat (Y) kemampuan berpikir kritis, berbentuk linear atau tidak. Linearitas merupakan asumsi utama dalam menganalisis regresi, karena jika hubungan tidak linear, maka model regresi yang digunakan bisa menghasilkan estimasi yang bias dan kurang valid. Perhitungan uji linearitas dengan menggunakan analisis statistik yang terdapat dalam program SPSS 25 dapat dilihat pada tabel 4.5 di bawah ini :

Tabel 6. Hasil Uji Regresi Linear

Model	R	R Square	Adjusted Square	Std.Error of the Estimate
1	0,155	0,024	-0,010	9,852

Tabel di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,155. Dari hasil diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,024, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, atau adanya pengaruh video animasi berbasis pendekatan *deep learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa matapelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 94 Pekanbaru pengaruhnya adalah 24%.

4. Kesimpulan

Sesuai hasil penelitian terkait pengaruh media video animasi berbasis pendekatan *deep learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa matapelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 94 Pekanbaru yang telah dilaksanakan, diperoleh nilai rerata hasil *posttest* kemampuan berpikir kritis siswa dengan media video animasi berbasis pendekatan *deep learning* dengan nilai *mean posttest* 89,52, dan untuk skor mean dengan cara *pretest* lebih rendah yaitu sebesar 74,55 angka ini menunjukkan bahwa nilai pada hasil belajar *pretest* lebih rendah dibandingkan dengan nilai *posttest* dengan menggunakan media video animasi berbasis pendekatan *deep learning* maka meningkatnya kemampuan berpikir kritis. Kemudian berdasarkan hasil uji t (*Paired sample test*) diperoleh t hitung -4.715 dengan signifikansinya $0.000 < 0,05$, hingga Ho ditolak, dan Ha diterima. Yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video animasi berbasis pendekatan *deep learning* mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 94 Pekanbaru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis pendekatan *deep learning* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 94 Pekanbaru.

Referensi

1. Deng, J., Huang, X., & Ren, X. (2024). A Multidimensional Analysis Of Self-Esteem And Individualism: A Deep Learning-Based Model For Predicting Elementary School Students' Academic Performance. *Measurement: Sensors*, 33, 101147. <https://doi.org/10.1016/j.measen.2024.101147>
2. Destiana, D., Suchyadi, Y., & Anjaswuri, F. (2020). Pengembangan instrumen penilaian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran produktif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(2), 119-123. [10.55215/jppguseda.v3i2.2720](https://doi.org/10.55215/jppguseda.v3i2.2720)
3. Dewi, A. C. (2024). Peran teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 3(3), 165-170. <https://doi.org/10.62388/jrgi.v3i3.473>
4. Elfani, E., Manullang, M. E., Sidabutar, N. A. L., & Windasari, R. (2025, June). Analisis pengaruh deep learning berbasis kecerdasan buatan terhadap kemampuan berpikir kritis matematika siswa. In *Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)* (Vol. 1, pp. 449-458).
5. Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak teknologi digital terhadap pendidikan saat ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145-163.
6. Limbong, Tonni., & Simarmata, Janner. 2020. Media dan Multimedia Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
7. Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741.
8. Ngadha, C., Nanga, B., Ledu, M. G. G., Dhiu, M. I., & Lawe, Y. U. (2023). Penerapan metode diskusi untuk mengaktifkan proses berpikir kritis siswa kelas 3 SD dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(1), 36-46. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i1.1532>
9. Nursaya'bani, K. K., Falasifah, F., & Iskandar, S. (2025). Strategi pengembangan pembelajaran abad ke-21: Mengintegrasikan kreativitas, kolaborasi, dan teknologi. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 109-116. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6470>
10. Purnamasari, S. (2020). Pengembangan Praktikum IPA Terpadu Tipe Webbed untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains. *Pancasakti Science Education Journal*, 5(2), 8-15.
11. Puspitasari, F. A., & Arifah, S. (2021). Efektivitas Teknik Relaksasi Untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa SMP. *Jurnal Thalaba Pendidikan Indonesia*, 4(2), 103-109.
12. Putri, I. T. A., Agusdianita, N., & Desri, D. (2024, August). Literasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar era digital. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 7, No. 3). <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.92427>
13. Rofifah, I. R. (2024). *Analisis Kualitas Butir Soal Asesmen Madrasah Mata Pelajaran Fikih di MI Ma'arif Pejagoan Tahun Pelajaran 2023/2024* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Kebumen). <https://eprints.iainu-kebumen.ac.id/id/eprint/1558>
14. Sae, H., & Radia, E. H. (2023). Media video animasi dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 65-73. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.474>
15. Warman, E., Setiawan, R., Gifary, A., Warta, W., & Mulyanto, A. (2025). Pendekatan Deep Learning pada Pembelajaran di Sekolah Dasar Gekbrong 1 Cianjur: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 1521-1528. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1773>
16. Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>
17. Widodo, P. P. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Eksperimen dan Metode Demonstrasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di SD IT Al Banna Bandar Pacitan Tahun Akademik 2019/2020 (Doctoral dissertation, Iain Ponorogo).
18. Zayrin, A. A., Nupus, H., Maizia, K. K., Marsela, S., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian). *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 780-789. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1070>