

Pengaruh Literasi Digital Video Animasi Materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku dengan Teknik Asosiasi terhadap Berpikir Kreatif Siswa

*Ratna¹, Yasir Arafat², Susanti Faipri Selegi³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang, Indonesia

E-mail: ratnabangka6@gmail.com

Article History: Submission: 2024-11-11 || Accepted: 2025-03-20 || Published: 2025-04-12

Sejarah Artikel: Penyerahan: 2024-11-11 || Diterima: 2025-03-20 || Dipublikasi: 2025-04-12

Abstract

This research aims to determine the influence of digital literacy, animated videos on norm material in my local customs using association techniques on students' creative thinking. This research uses quantitative research in the form of true-experimental research with a pretest-posttest control design. The research population was class IV students at SD Negeri 228 Palembang with research objects namely class IV.B students as the experimental class and IV.A as the control class. Hypothesis testing uses the independent sample t-test. Based on data analysis, it appears that there is a significant influence from the application of digital literacy video animation with association techniques in Civics lessons on students' creative thinking. This can be seen from the calculation of the t-test for creative thinking of students who get a Sig score. (2-tailed) is $(0.002) \leq \alpha (0.05)$ and the t value is $3.365 \geq t_{table} 2.021$. Based on the decision criteria, H_0 is rejected and H_a is accepted, so it is proven that the application of digital literacy video animation with association techniques in Civics lessons has an effect on students' creative thinking.

Keywords: Digital Literacy; PPKn; Think Creatively.

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh literasi digital video animasi materi norma dalam adat istiadat daerahku dengan teknik asosiasi terhadap berpikir kreatif siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif berupa true-experimental dengan desain pretest-posttest control desain. Populasi penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 228 Palembang dengan objek penelitian yaitu siswa kelas IV.B sebagai kelas eksperimen dan IV.A sebagai kelas kontrol. Uji hipotesis menggunakan uji independent sampel t-test. Berdasarkan analisis data, terlihat bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penerapan literasi digital video animasi dengan teknik asosiasi pada pelajaran PPKn terhadap berpikir kreatif siswa. Analisis data menggunakan uji t-test independen untuk membandingkan rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hal ini dilihat dari perhitungan uji t-test untuk berpikir kreatif siswa yang memperoleh nilai Sig. (2- tailed) sebesar $(0,002) \leq \alpha (0,05)$ dan nilai thitung sebesar $3,365 \geq t_{tabel} 2,021$. Berdasarkan kriteria keputusan, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terbukti bahwa penerapan literasi digital video animasi dengan teknik asosiasi pada pelajaran PPKn berpengaruh terhadap berpikir kreatif siswa.

Kata kunci: Literasi digital; PPKn; Berpikir kreatif.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu upaya pendidik untuk memberikan persiapan kepada generasi muda dalam menyambut serta menghadapi perkembangan jaman di era dunia ini. Sehingga pendidik harus memberikan pendidikan yang berkualitas, karna pada dasarnya pendidikan juga sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang sangat mempengaruhi kemajuan suatu bangsa, dan sebagai pendukung manusia untuk mengembangkan potensi dirinya agar mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam literasi digital (Dwijayani, 2019). Literasi digital merupakan suatu upaya pembelajaran berbasis media digital, dimana adanya penggabungan antara

ilmu pendidikan dengan teknologi. Dimana, literasi digital awalnya di rasa sulit di laksanakan karena kurangnya minat guru dalam menggunakan platform digital pada proses pembelajaran, serta kurangnya pemahaman dalam memanfaatkan teknologi digital (Simbolonet al., 2022). Literasi digital saat ini mulai di gunakan dalam pembelajaran di sekolah yang di alihkan menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan menggunakan beberapa aplikasi digital seperti, classroom, zoom dan google meet (Hasanah & Setiaji, 2019). Lazonder, dkk (2020) mengemukakan setiap tahunnya literasi digital siswa mengalami peningkatan yang berpengaruh terhadap pemahaman bacaan dan matematika, terutama pada literasi digital media video animasi.

Menurut (Widyahabsari et al., 2023) mengemukakan bahwa media video animasi artinya media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang bisa bergerak dengan diikuti audio sesuai menggunakan karakter animasi. Pada pembelajaran yang menggunakan media video animasi akan menjadikan materi yang menarik sehingga peserta didik akan lebih bersemangat serta menyimak pembelajaran dengan baik dan mudah memahami materi yang sedang di pelajari. Dimana video animasi dapat menarik perhatian dan minat peserta didik untuk belajar dengan demikian peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran video animasi dan menerapkan teknik asosiasi dapat membuat kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien (R. Nisa, 2022). Terdapat salah satu teknik dalam pembelajaran yaitu, teknik asosiasi merupakan suatu teknik turunan dari peta konsep, dimana siswa dituntut dapat mengasosiasikan sebuah kata. Berasosiasi bermaksud agar siswa tampil mencari pertautan berhubungan antara suatu benda dengan benda lain yang keberadaanya saling melengkapi (adrullah, 2020). Jadi melalui teknikasosiasi ini dapat menjadikan siswa agar jalannya pembelajaran menjadi lebih baik serta membantu mengembangkan potensi berpikir secara kreatif dan memfokuskan perhatian siswa pada inti persoalan, imajinasi, serta menyelesaikan suatu permasalahan dan memberikan kebebasan intelektual yang tak terbatas kepada siswa. Dengan adanya teknik asosiasi ini agar cara berpikir siswa lebih terbuka secara kritis dan kreatif.

Pada hakikatnya, berpikir kreatif berkaitan dengan penemuan sesuatu, yang telah ada (Sari & Montessori, 2021). Menurut Hariman (2017:120), berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan yang baru. Berpikir kreatif merupakan proses menemukan atau menghasilkan ide yang baru ketika siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif di harapkan siswa mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi dan yang akan dihadapi di masa depan (Siregar et al., 2020). Jadi dapat diartikan bahwa, berpikir kreatif merupakan serangkaian proses, termasuk memahami masalah, membuat tebakan dan hipotesis tentang masalah, mencari jawaban, mengusulkan bukti dan akhirnya melaporkan hasilnya.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan pada hari Kamis, 15 Februari 2024 kepada wali kelas IV SD Negeri 228 Palembang, diketahui bahwa terdapat beberapa kendala yang dapat menghambat berjalannya proses pembelajaran. Permasalahan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar didalam kelas tersebut, terdapat dua kendala yaitu pada guru dan siswa. Dimana guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan pembelajaran secara konvensional. Seperti kurangnya penggunaan metode, model dan media pembelajaran sehingga saat proses pembelajaran siswa cenderung pasif. Karena metode yang sering digunakan oleh guru yaitu metode ceramah, diskusi kelompok dan tanya jawab, sehingga menyebabkan siswa kurang fokus pada saat pembelajaran. Sedangkan model dan media sangat jarang digunakan oleh guru saat pembelajaran berlangsung, beberapa faktor yang menghambat media pembelajaran jarang digunakan yaitu fasilitas sekolah yang kurang memadai, faktor ekonomi dan faktor usia. Media video sangat rumit dibuat oleh guru apa lagi guru yang sudah senior sehingga akan menyebabkan mereka kesusahan.

Dari hal tersebut terdapat beberapa kendala dalam proses belajar mengajar dalam kelas khususnya kelas IV. Kendala tersebut antara lain adalah kurangnya pemahaman siswa untuk belajar PPKn, terutama pada materi norma dalam adat istiadat daerahku siswa cepat lupa dengan materi yang telah diajarkan serta seringnya pembelajaran PPKn dianggap oleh siswa sebagai pelajaran yang sulit untuk dipahami materinya terutama pada materi norma dalam adat istiadat daerahku, kurangnya keaktifan siswa dalam kelas pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Oleh karena itu, pembelajaran membuat pandangan siswa tidak terfokus, mencoret - coret kertas dan mengobrol dengan temannya. Pada saat guru memberikan pertanyaan hanya beberapa siswa yang berusaha untuk aktif menjawab, siswa juga kurang memiliki rasa percaya diri dan keberanian untuk

menjawab pertanyaan karena merasa takut jawabannya salah. Jika hal ini dibiarkan maka dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (S. R. Putri & Ahmadi, 2023) yang mendukung kegiatan peneliti, menunjukkan bahwa mayoritas tingkat pelaksanaan pemberian video pembelajaran kepada siswa kelas IV termasuk dalam kategori sangat baik yaitu sebesar 71,10%, tingkat literasi digital pada siswa kelas IV termasuk dalam kategori tinggi yaitu sebesar 51,70%, tingkat minat baca siswa kelas IV setelah diberikan video pembelajaran termasuk dalam kategori tinggi yaitu sebesar 43,6%, tingkat hasil belajar siswa dalam kategori sangat tinggi yaitu sebesar 47,0%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran mempengaruhi literasi digital, minat baca dan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka disampaikan arah penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Literasi Digital Video Animasi Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku Dengan Teknik Asosiasi Terhadap Berpikir Kreatif Siswa.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 228 Palembang, beralamat di jalan Tegal Binangun Kelurahan plaju darat Kecamatan plaju Palembang Sumatera Selatan, 30267. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah Kuantitatif *true-experimental (true experimental design)*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *pretest-prettest control desain*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *sampel jenuh*. Menurut sugiyono (2019:133) sampel jenuh adalah teknik pemilihan sampel apabila semua anggota populasi dijadikan sampel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu siswa kelas IVA sebagai kelas kontrol dan siswa kelas IVB sebagai kelas eksperimen menggunakan teknik sampel jenuh dimana keseluruhan siswa 46 orang di jadikan sampel. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian Literasi Digital Video Animasi materi norma dalam adat istiadat daerahku terdiri dari 2 kelas yaitu kelas IV.A berfungsi sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas IV.B sebagai kelas eksperimen. Sebelum memberikan perlakuan atau treatment kepada siswa, peneliti membagikan soal pretest untuk menerapkan perlakuan yang berbeda pada kedua kelas kemudian mengukur kemampuan awal siswa. Di kelas eksperimen, peneliti menggunakan video animasi dan teknik asosiasi kemudian mengarahkan siswa untuk mengakses video animasi yang telah dibagikan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, siswa diminta untuk membawa *smartphone* mereka. Video tersebut menjelaskan tentang norma dan adat istiadat, konsekuensi pelanggaran norma, serta pentingnya norma dalam adat istiadat daerah. Setelah menonton dan memahami isi video, peneliti mengaitkan materi norma dalam adat istiadat daerah dengan topik "Kini Aku Menjadi Lebih Tertib," yang mencakup peraturan tertulis dan tidak tertulis dalam adat istiadat. bertujuan agar siswa memahami pesan moral untuk menjaga norma dan peraturan yang ada, baik yang tertulis maupun yang tidak tertulis. Sedangkan pada kelas kontrol, peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) dengan metode demonstrasi dan ceramah tanpa literasi digital video animasi pada saat proses pembelajaran. Kemudian pemberian *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui kondisi hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

No	Inisial	Pretest	Posttest
1	KL	60	70
2	MR	50	40
3	MT	40	60
4	AG	30	80
5	MA	60	30

6	MN	70	80
7	MI	80	60
8	NKR	60	70
9	RCP	70	40
10	MAL	40	60
11	MAH	60	50
12	FG	70	40
13	AZ	40	80
14	SD	50	50
15	AF	70	60
16	GA	30	40
17	MAB	80	90
18	ANA	60	80
19	HQ	70	60
20	TW	40	40
21	CP	70	70
22	SUT	80	60
23	RC	30	100
24	ASR	40	60
	Minimum	30	30
	Maksimum	80	100
	Rata-rata	56,25	61,25
	Jumlah	1350	14,70

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata dari kelas kontrol setelah melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode demostrasi dan ceramah, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 56,25 dan rata-rata *posttest* sebesar 61,25. Nilai maksimum *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol memiliki nilai 80 dan 100.

Tabel 2. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Inisial	Pretest	Posttest
1	AFF	60	70
2	AF	60	80
3	AA	60	90
4	AR	70	60
5	CC	90	80
6	DM	50	90
7	FZ	80	100
8	RA	40	80
9	EF	90	100
10	KM	50	90
11	MHZ	40	80
12	MAL	70	70
13	MF	60	90
14	MS	80	60
15	NS	50	50
16	RAF	70	90
17	SKH	60	60
18	TAR	50	90
19	YUD	70	50
20	YUG	70	100
21	LZ	80	80
22	AKA	60	60

Minimum	40	50
Maksimum	90	100
Rata-rata	64,09	78,18
Jumlah	14,10	1720

Berdasarkan tabel 2 apabila dilihat dari KKM yang digunakan di SD Negeri 228 Palembang yaitu 75, berdasarkan nilai *posttest* maka dapat diketahui bahwa ada 18 siswa yang dikategorikan belum tuntas di kelas kontrol. Sedangkan di kelas eksperimen ada 8 siswa yang dikategorikan belum tuntas. Berdasarkan pemaparan diatas dapat kita ketahui bahwa terjadinya perubahan pada hasil belajar PPKn. Apabila di dalam kelas banyak siswa yang aktif dan selalu memperhatikan saat kegiatan pembelajaran berlangsung maka kemungkinan besar siswa lebih dapat memahami materi pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Observasi di Kelas Kontrol

No	Indikator	Kelompok				Banyak Siswa	%
		1	2	3	4		
1	Mengajukan pertanyaan	2	3	1	2	8	33,3%
2	Menanggapi pertanyaan teman	1	2	0	2	5	20,8%
3	Lancar dalam mengemukakan ide secara lisan dan tulisan	1	1	1	2	5	20,8%
4	Lengkap dan rapi dalam memaparkan hasil kerja kelompok	1	0	2	1	4	16,7%
Jumlah						22	91,6%
Rata-rata						5,5	22,9%
Jumlah skor total = 96						Sangat Kreatif	
Nilai = 100%							

Berdasarkan tabel 3 hasil observasi yang dilakukan, didapatkan rata-rata pada kelas kontrol sebesar 22,9%, yang termasuk dalam kategori kurang kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dalam kelas kontrol cenderung kurang aktif dalam mengajukan dan menanggapi pertanyaan, mengemukakan ide secara lisan maupun tulisan, serta dalam memaparkan hasil kerja kelompok secara lengkap dan rapi.

Tabel 4. Hasil Observasi di Kelas Eksperimen

No	Indikator	kelompok				Banyak Siswa	%
		1	2	3	4		
1	Mengajukan pertanyaan	3	3	3	4	13	59,1%
2	Menanggapi pertanyaan teman	4	4	2	3	13	59,1%
3	Lancar dalam mengemukakan ide secara lisan dan tulisan	2	2	3	2	9	40,0%
4	Lengkap dan rapi dalam memaparkan hasil kerja Kelompok	1	1	1	1	4	18,1%
Jumlah						39	176,3%
Rata-rata						1,77	44,1%
Jumlah skor total = 88						Sangat Efektif	
Nilai = 100%							

Berdasarkan tabel 4 di atas, diketahui bahwa rata-rata hasil observasi pada kelas eksperimen sebesar 44,1%, yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan literasi digital melalui video animasi dengan teknik asosiasi dapat memicu siswa untuk berpikir kreatif dalam proses pembelajaran.

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan program SPSS versi 27. Kriteria pengujian diambil yakni data bisa dikatakan berdistribusi normal apabila nilai (signifikan) $\geq \alpha$ ($\alpha = 0,05$). Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS versi 27 diperoleh hasil yang dapat dilihat pada tabel 5 dibawah.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Normalitas dengan SPSS

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai siswa	pretest kontrol	.173	24	.063	.907	24	.030
	posttets kontrol	.153	24	.154	.952	24	.293
	pretest eksperimen	.158	22	.165	.947	22	.270
	posttest eksperimen	.182	22	.057	.911	22	.051

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 5 perhitungan uji normalitas data dalam penelitian diatas, diperoleh nilai signifikan *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol yaitu 0,063 dan 0,154. Sedangkan nilai signifikan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yaitu sebesar 0,165 dan 0,057. Dimana nilai tersebut lebih besar dari nilai $\alpha = 0,05$, sehingga nilai *pretest* pada kelas kontrol $0,063 \geq 0,05$ dan nilai *posttest* $0,154 \geq 0,05$. Sedangkan nilai *pretest* pada kelas eksperimen $0,165 \geq 0,05$ dan nilai *posttest* $0,057 \geq 0,05$. Sesuai dengan syarat uji normalitas data, dimana nilai signifikan $\geq \alpha$ ($\alpha = 0,05$) maka data bisa dinyatakan berdistribusi normal. Jadi dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua data tersebut memiliki varian yang sama atau tidak. Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji *Levene's Testrof Homogeneity of Variances* dengan bantuan SPSS 27, dengan syarat jika nilai signifikan $\geq \alpha$ ($\alpha = 0,05$) maka sampel dinyatakan homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 6 dibawah.

Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas dengan SPSS

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai siswa	Based on Mean	.085	1	44	.772
	Based on Median	.110	1	44	.742
	Based on Median and with adjusted df	.110	1	42.476	.742
	Based on trimmed mean	.081	1	44	.778

Berdasarkan tabel 6 diatas menjelaskan bahwa diperoleh nilai signifikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,772 dengan $\alpha = 0,05$. Dengan nilai signifikan $0,772 \geq 0,05$, sesuai dengan syarat uji homogenitas dapat disimpulkan bahwa data yang dianalisis homogen.

3. Uji Hipotesis (t)

Klasifikasian pengujian hipotesis diterima H_a diterima dan H_o ditolak pada taraf $\alpha = 0,05$, jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti H_a ditolak. Hasil perhitungan uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 7 berikut ini.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji-t (Hipotesis) dengan SPSS

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
									Lower	Upper	
nilai siswa	Equal variances assumed	.085	.772	3.365	44	.002	16.932	5.032	6.790	27.074	
	Equal variances not assumed			3.383	43.949	.002	16.932	5.005	6.845	27.019	

Berdasarkan tabel 7 perhitungan uji hipotesis diatas, diperoleh nilai signifikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu $0,002 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Berdasarkan nilai t , diketahui $t_{hitung} = 3,365$ dimana $t_{tabel} = 2,021$ dengan $df = N-2$ dimana $N = 46$ menjadi $df = 44$ ($\alpha = 0,05$). Karena $t_{hitung} = 3,365 \geq t_{tabel} 2,021$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh literasi digital video animasi materi norma dalam adat istiadat daerahku dengan teknik asosiasi terhadap berpikir kreatif siswa.

B. Pembahasan

Kemampuan berpikir kreatif memungkinkan siswa untuk melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan menemukan solusi yang inovatif. Guru dapat menggunakan hasil evaluasi sebagai bahan untuk mengidentifikasi tingkat kreativitas siswa. Melalui analisis ini, guru dapat menilai sejauh mana siswa mampu berpikir di luar kebiasaan, menghasilkan ide-ide baru, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi yang berbeda. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya mengukur pemahaman materi, tetapi juga keterampilan berpikir kreatif yang krusial dalam menghadapi tantangan masa depan. Pengembangan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada materi yang diajarkan, tetapi juga pada metode, media, dan pendekatan yang digunakan oleh guru (Musrizal & Azhar, 2024). Penelitian ini menggunakan sampel siswa kelas IV dengan materi norma dalam adat istiadat daerah. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Menurut Anwar & Pralistic (2022), instrumen tes harus diuji coba terlebih dahulu untuk memastikan kelayakannya. Instrumen penelitian ini telah divalidasi oleh ahli PPKn dan dinilai layak untuk digunakan.

Hal tersebut terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol, diperoleh nilai *posttest* di kelas eksperimen IV.B yang terdiri dari 22 siswa. Nilai tertinggi yang dicapai adalah 100 dan nilai terendah adalah 50, dengan rata-rata sebesar 78,18. Sementara itu, di kelas kontrol IV.A yang juga terdiri dari 24 siswa, diperoleh nilai tertinggi yang dicapai adalah 100 dan nilai terendah adalah 30, dengan rata-rata sebesar 61,25. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, ada peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan video animasi dengan teknik asosiasi dalam pembelajaran, yang terlihat dari peningkatan nilai rata-rata setelah pembelajaran dilakukan. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 61,25 dengan metode demonstrasi dan ceramah menjadi 78,18 dengan menggunakan video animasi dengan teknik asosiasi dalam pembelajaran PPKn. Jika dibandingkan dengan kelas yang menggunakan video animasi dengan teknik asosiasi dalam pembelajaran, rata-rata nilai *posttest* siswa yang menggunakan metode demonstrasi dan ceramah lebih rendah.

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini, terlihat bahwa ada pengaruh positif dari variabel X (literasi digital video animasi dalam pembelajaran PPKn) terhadap variabel Y (berpikir kreatif siswa). Pengambilan keputusan ini didukung oleh hasil pengujian hipotesis, dimana nilai signifikansi $0,002 < 0,05$ menunjukkan bahwa H_o ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti ada pengaruh signifikan dari penerapan literasi digital video animasi terhadap berpikir kreatif siswa. Selain itu, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,365 lebih besar $\geq t_{tabel} 2,021$, sehingga H_o ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang relevan, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Habibullah, Yulia, & Fitriyana (2024), didapatkan hasil post-test siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dianalisis dengan uji mann whitney mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0.000. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Jadi, dapat disimpulkan berdasarkan penjelasan dan data diatas telah menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya yaitu terbukti kebenarannya bahwa adanya Pengaruh Literasi Digital Video Animasi Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku Dengan Teknik Asosiasi Terhadap Berpikir Kreatif Siswa.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil olah data dan pembahasan yang dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa adanya rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen yang sebesar 78,18, dan rata-rata nilai

kelas kontrol sebesar 61,25. Berdasarkan hasil uji hipotesis disimpulkan bahwa adanya pengaruh literasi digital video animasi materi norma dalam adat istiadat daerahku dengan teknik asosiasi terhadap berpikir kreatif siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar penelitian selanjutnya mengembangkan variasi media digital dan teknik pembelajaran lain untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, serta memperluas sampel penelitian agar hasilnya lebih general. Selain itu, penggunaan instrumen penilaian yang lebih komprehensif dan penerapan evaluasi diagnostik awal juga perlu dipertimbangkan untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam tentang perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Badrullah. (2020). Teknik Asosiasi Bebas sebagai Upaya Menghilangkan Gangguan Trauma terhadap Kekerasan bagi Siswa. *Jurnal Sipatokkong BPSDM Sulawesi Selatan*, 1(3), 276–280. <https://ojs.bpsdmsulsel.id/>
- Hasanah, U. U., & Setiaji, K. (2019). Pengaruh Literasi Digital, Efikasi Diri, Lingkungan Terhadap Intensi Berwirausaha Mahasiswa Dalam E- Business. *Economic Education Analysis Journal*, 2(1), 1–18. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v13i2.17051>
- Hidayati, A., Sholeh, M., Fitriani, D., Isratulhasanah, P., Marwiyah, S., Rizkia, N. P., Fitria, D., & Sembiring, A. (2024). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 75–80. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.381>
- Murniviyanti, L., & Selegi, S. F. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tema 6 Cita-Citaku Di Kelas IV SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(1), 66-79.
- Nadia, N., Wardiah, D., & Kuswidyanarko, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi IPA. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 133–139. <https://doi.org/10.31004/innovative.v2i1.2872>
- Natalia, L., Nuranisa, N., & Hermansyah, H. (2024). Gerakan Literasi Sekolah melalui Pojok Baca pada Peserta Didik Kelas IV. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(3), 532–537. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i3.596>
- Nisa, R. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Dengan Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahya Keragaman Di *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01, 248–257. <https://jurnal.lp2m.um naw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1447%0Ahttps://jurnal.lp2m.um naw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/download/1447/939>
- Sari, W. P., & Montessori, M. (2021). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Modul Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5275–5279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.152>
- Selegi, S.F., & Aryaningrum, K. (2022). Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Melalui Pembuatan Video Tutorial Alat Peraga Edukasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 77-89.
- Simbolon, M. E., Marini, A., & Nafiah, M. (2022). Jurnal Cakrawala Pendas PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP MINAT BACA SISWA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 532–542. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2449>
- Siregar, R. N., Mujib, A., Siregar, H., & Karnasih, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 56–62. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.338>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Alfabeta, cv.

Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023). Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, 587–594.