

## Efektivitas Media Cerita Animasi Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dalam Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Teks Sastra Sunda Klasik

Sinta<sup>1)</sup>

Ruhaliah<sup>2)</sup>

Haris Santosa Nugraha<sup>3\*)</sup>

Pendidikan Bahasa Sunda, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia<sup>1,2,3</sup>

\*) Penulis Korespondensi: Jl. Dr. Setiabudi No. 229, Bandung, 40154, Indonesia

Ponsel: harissantosa89@upi.edu

**Abstrak:** Secara umum, siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran teks sastra Sunda klasik karena media yang digunakan masih konvensional dan tekstual. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran inovatif yang memudahkan dan meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas media cerita animasi berbasis *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media pembelajaran teks sastra Sunda klasik di kelas XII SMA Kartika XIX-2 Bandung tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest Control Group*, di mana kelompok eksperimen memakai media animasi berbasis AI, sedangkan kelompok kontrol menggunakan media konvensional. Partisipan penelitian berjumlah 50 siswa, dengan data dikumpulkan melalui tes pemahaman dan dianalisis menggunakan *paired sample t-test*. Hasil menunjukkan nilai signifikansi 0.000, menandakan perbedaan signifikan antara pemahaman siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok eksperimen. Skor N-Gain 0,54 menunjukkan penggunaan media cerita animasi berbasis *Artificial Intelligence* pada pembelajaran teks sastra Sunda klasik terbukti cukup efektif. Temuan ini membuktikan bahwa media cerita animasi berbasis AI dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran teks sastra Sunda klasik secara lebih mendalam.

**Kata Kunci:** Cerita Animasi; Media Pembelajaran; Teks Sastra Sunda Klasik

### *Effectiveness of Artificial Intelligence (AI)-Based Animated Story Media in Enhancing Understanding of Classical Sundanese Literary Text Learning*

**Abstract:** In general, students are less enthusiastic about participating in learning activities involving classical Sundanese literary texts because the media used are still conventional and textual. Therefore, innovative learning media are needed to facilitate and enhance students' understanding and learning interest. This study aims to analyze the effectiveness of AI-based animated storytelling media as a learning tool for classical Sundanese literary texts in Grade XII at SMA Kartika XIX-2 Bandung in the 2025/2026 academic year. This research employs an experimental method with a *Pretest-Posttest Control Group* design, in which the experimental group uses AI-based animation media, while the control group uses conventional media. The study involved 50 students, with data collected through comprehension tests and analyzed using a *paired sample t-test*. The results show a significance value of 0.000, indicating a significant difference between students' understanding before and after the treatment in the experimental group. The N-Gain score of 0.54 indicates that the use of AI-based animated storytelling media in learning classical Sundanese literary texts is moderately effective. These findings demonstrate that AI-based animated storytelling media can help students gain a deeper understanding of classical Sundanese literary texts.

**Keywords:** Animation Story; Classical Sundanese Literary Texts; Learning Media

**Proses artikel:** Dikirim: 22-10-2025; Direvisi: 31-12-2025; Diterima: 31-12-2025; Diterbitkan: 31-12-2025

**Gaya sitasi (MLA edisi ke-7):** Sinta, Ruhaliah, and Haris Santosa Nugraha. "Efektivitas Media Cerita Animasi Berbasis Artificial Intelligence (AI) dalam Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Teks Sastra Sunda Klasik." *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 9.2 (2025): 244–263. Print/Online. **Pemegang Hak Cipta:** Sinta, Ruhaliah, Haris Santosa Nugraha. **Publikasi Utama:** Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (2025).



Proses ini berada di bawah lisensi *Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License*.

## Pendahuluan

Pembelajaran teks sastra Sunda klasik merupakan salah satu komponen penting dalam kurikulum bahasa Sunda. Materi ini berfungsi menanamkan nilai-nilai budaya, moral, dan kearifan lokal kepada siswa (Adela & Al-Akmam, 2024). Namun, dalam pelaksanaannya materi tersebut menghadapi beberapa kendala, terutama rendahnya minat belajar serta pemahaman siswa terhadap isi teks. Hal ini dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran yang menekankan pemahaman makna dan nilai budaya yang terkandung dalam teks sastra Sunda klasik.

Teks sastra Sunda klasik mencakup naskah-naskah kuno menjadi warisan budaya dengan nilai sejarah, filosofis, serta kearifan lokal yang berkaitan erat dengan kehidupan masyarakat pada masa lampau. Dalam bidang pendidikan, teks sastra Sunda klasik berperan sebagai sarana yang efektif untuk menumbuhkan nilai-nilai moral (Hidayat et al., 2024). Beberapa naskah Sunda kuno yang termasuk ke dalam teks sastra Sunda klasik, antara lain *Naskah Bujangga Manik*, *Sanghyang Siksa Kanda'ang Karesian*, *Wawacan Pandji Asmaraningrat*, *Wawacan Purnama Alam*, dan *Wawacan Pulan Palin*. Sebagian naskah ditulis dalam bentuk *wawacan* dengan aturan *pupuh* tertentu. Terdapat 17 *pupuh* yang dikenal oleh masyarakat, seperti *kinanti*, *sinom*, *asmarandana*, *dangdanggula*, *magatru*, *mijil*, *durma*, *pangkur*, *maskumambang*, *pucung*, *wirangrong*, *jurudemung*, *balakbak*, *gambuh*, *gurisa*, *lambang* dan *ladrang* (Ruhaliah, 2018). Selain memiliki keindahan dalam bentuk kesastranya, *wawacan* juga mengandung nilai-nilai etnopedagogis yang bermanfaat untuk membentuk karakter siswa (Koswara & Permana, 2019). Salah satu contoh nilai etnopedagogis yang terdapat dalam *wawacan* adalah konsep "*Catur Diri Insan*", yang meliputi *pengkuh agamana* (teguh beragama), *luhung élmuna* (luas ilmunya), *jembar budayana* (luas budayanya), dan *rancagé gawéna* (terampil dalam bekerja). Keempat aspek tersebut memiliki relevansi dengan pembentukan moral dan karakter manusia (Ropiah & Ruhaliah, 2015).

Namun, meskipun memiliki nilai yang penting, Pembelajaran teks sastra Sunda klasik kerap dianggap sulit dipahami oleh siswa. Penyebabnya adalah penerapan bahasa dan gaya penulisan yang terdapat dalam teks tersebut tidak umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa sebagai generasi digital cenderung menganggap bahwa mempelajari naskah Sunda kuno kurang relevan dengan dunia mereka saat ini (Ismi & Widodo, 2020). Hal ini menyebabkan keberlangsungan pembelajaran teks sastra Sunda klasik, khususnya naskah kuno, menghadapi berbagai tantangan serius (Jannah, 2024). Diperburuk oleh rendahnya kesadaran masyarakat terhadap eksistensi naskah sebagai bagian dari warisan budaya (Ameliawati et al., 2021).

Oleh karena itu, kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan selaras dengan perkembangan teknologi sangat diperlukan, agar mampu memfasilitasi siswa dalam memahami teks sastra Sunda klasik secara lebih efektif. Media pembelajaran yang digunakan saat ini umumnya masih bersifat konvensional dan hanya bergantung pada buku teks, sehingga kurang mendukung pemahaman siswa terhadap unsur cerita dan makna yang terkandung dalam teks sastra Sunda klasik tersebut. Jika tidak segera diatasi, permasalahan ini dapat berujung pada menurunnya minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Sunda serta melemahnya apresiasi terhadap warisan budaya lokal.

Penggunaan media cerita animasi berbasis *artificial intelligence* (AI) menjadi salah satu alternatif solusi atas masalah ini. Media ini dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi AI untuk menampilkan alur cerita dari teks sastra Sunda klasik. Teks sastra Sunda klasik yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu *Wawacan Pandji Asmaraningrat*. Selain memuat makna dan pesan moral yang penting ditanamkan kepada siswa, teks tersebut juga perlu diperkenalkan sebagai salah satu bentuk warisan budaya lokal. Pembuatan media cerita animasi ini memanfaatkan aplikasi Leonardo AI dan Canva AI, sehingga teks sastra Sunda klasik dapat disajikan dalam bentuk digital yang lebih menarik dan mudah diakses. Media cerita animasi juga memungkinkan penyajian konten dengan bahasa yang lebih mudah dipahami oleh generasi digital, khususnya siswa (Elmustian & Firdaus, 2024). Naskah

*Wawacan Pandji Asmaraningrat* dihadirkan dalam format interaktif sehingga siswa dapat mengikuti alur cerita, memahami karakter tokoh, serta menyerap nilai budaya secara lebih jelas. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks sastra Sunda klasik.

Secara khusus, cerita animasi berbasis AI akan diintegrasikan sebagai media pembelajaran teks sastra Sunda klasik bagi siswa SMA kelas XII. Pemilihan Kelas XII didasarkan pada kurikulum bahasa Sunda yang menetapkan bahwa materi pembelajaran teks sastra Sunda klasik secara khusus dipelajari pada jenjang ini, sehingga penerapan media cerita animasi menjadi relevan dan sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan. Cerita animasi dalam bentuk visual berfungsi sebagai media yang di dalamnya menyajikan informasi secara lebih konkret melalui unsur visual baik secara alami maupun manipulatif (Mamase et al., 2019). Dengan demikian, melalui media ini siswa tidak hanya membaca teks naskah secara tekstual dalam bentuk transliterasi, tetapi juga dapat mengikuti alur cerita, memahami karakter tokoh, serta menyerap nilai-nilai budaya yang divisualisasikan secara lebih jelas. Teknologi ini tentu memberikan banyak keunggulan dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional (Pebriyanti et al., 2024).

Sejumlah penelitian terkait AI sebagai media pembelajaran telah dilakukan. Penelitian oleh Suriyati et al. (2024) menunjukkan bahwa teknologi AI memiliki peranan penting dalam pengembangan media pembelajaran karena dapat membantu guru menyusun media pembelajaran yang efektif. Selanjutnya, penelitian oleh Eka Meiliawati et al. (2024) menegaskan bahwa media pembelajaran animasi berbasis AI mampu mendukung guru dalam mengembangkan kompetensi siswa secara lebih optimal. Namun, hingga saat ini belum ada penelitian yang secara khusus membahas mengenai cerita animasi berbasis AI sebagai media pembelajaran teks sastra Sunda klasik. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media cerita animasi berbasis AI sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang menyajikan teks sastra Sunda klasik dalam format digital yang lebih menarik, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran masa kini.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas media cerita animasi berbasis AI dalam pembelajaran teks sastra Sunda klasik. Penelitian ini juga menghadirkan inovasi agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kontekstual. Landasan penelitian ini merujuk pada teori konstruktivisme Jean Piaget (1951) yang menyatakan bahwa pengetahuan siswa dibangun melalui interaksi nyata dalam pembelajaran. Pandangan ini diperkuat oleh teori Vygotsky (1978), yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis interaksi sosial dan budaya dalam pembentukan kognitif siswa. Sejalan dengan itu, (Casfian et al., 2024) menyatakan bahwa pembelajaran yang bersifat interaktif dan reflektif merupakan prinsip utama dalam konstruktivisme. Dalam konteks ini, media cerita animasi berbasis AI berfungsi sebagai alat bantu yang menghadirkan representasi visual, serta konteks budaya secara lebih konkret, sehingga dapat memperkuat proses pemahaman siswa.

Indikator pemahaman yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kemampuan mengidentifikasi unsur intrinsik, menafsirkan makna dan konsep budaya, memahami hubungan antar kejadian, merangkum isi cerita yang disajikan, serta menarik amanat atau nilai yang terkandung dalam cerita. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan mampu menyajikan data empiris mengenai efektivitas media cerita animasi naskah Sunda kuno berbasis AI dalam meningkatkan minat serta pemahaman belajar siswa.

## Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis desain eksperimen *Pretest-Posttest Control Group Design* (Sugiyono, 2013). Penelitian didasarkan pada fenomena bahwa pembelajaran teks sastra Sunda klasik masih dianggap sulit dipahami oleh siswa, sehingga diperlukan pengujian secara empiris terhadap efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Desain penelitian ini mencakup dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada tahap awal, kedua kelompok diberikan *pretest* sebelum diberi perlakuan (William & Hita, 2019). Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan media cerita animasi naskah Sunda kuno pada materi pembelajaran teks sastra Sunda klasik, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media konvensional. Pengukuran nilai belajar siswa dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum (*pretest*) dan sesudah pembelajaran (*posttest*). Dalam penelitian ini dirumuskan dua hipotesis, yaitu (1)  $H_1$ : Terdapat perbedaan yang signifikan dalam pemahaman teks sastra Sunda klasik antara siswa yang belajar menggunakan media cerita animasi berbasis AI dan siswa yang belajar menggunakan

media konvensional, yang dibuktikan dengan melalui hasil belajar; 2)  $H_0$ : Tidak adanya perbedaan yang signifikan dalam pemahaman teks sastra Sunda klasik antara kedua kelompok tersebut. Skema rancangan penelitian ini akan dijelaskan dalam bentuk tabel berikut.

	<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan (Treatment)</i>	<i>Posttest</i>
R	O <sub>1</sub>	X (Pembelajaran menggunakan media cerita animasi)	O <sub>2</sub>
R	O <sub>3</sub>	- (Pembelajaran konvensional tidak menggunakan cerita animasi)	O <sub>4</sub>

Keterangan:

R : Random atau acak

O<sub>1</sub>, O<sub>3</sub> : Hasil *pretest* kelas eksperimen dan kontrol

X : Perlakuan merupakan pembelajaran dengan menggunakan media cerita animasi berbasis AI

O<sub>2</sub>, O<sub>4</sub> : Hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sugiyono, 2013)

Subjek penelitian yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII SMA Kartika XIX-2 Bandung tahun ajaran 2025/2026, dengan jumlah sampel sebanyak 50 siswa. Sampel penelitian yang dipilih ditentukan melalui teknik *random sampling* atau pemilihan sampel dilakukan secara acak, sehingga diperoleh dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel memiliki karakteristik yaitu generasi digital atau dalam rentang usia 16-18 tahun, berada pada tingkat pendidikan yang sama, serta telah memperoleh materi pembelajaran bahasa Sunda pada kelas X dan XI, dan mengikuti kurikulum yang memuat pembelajaran teks sastra Sunda klasik di kelas XII. Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas (X), yakni pembelajaran dengan menggunakan media cerita animasi pada materi teks sastra Sunda klasik, serta variabel terikat (Y), yaitu kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran teks sastra Sunda klasik. Pemahaman siswa diukur melalui beberapa indikator, yaitu kemampuan mengidentifikasi unsur intrinsik, menafsirkan makna dan konsep budaya, memahami hubungan antar kejadian, merangkum isi cerita, serta menarik amanat dan mampu merepresentasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes. Tes diberikan secara objektif melalui soal-soal yang disusun berdasarkan indikator kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran teks sastra Sunda klasik. Instrumen tes yang diberikan kepada siswa terdiri dari 15 soal, dengan rincian 10 soal pilihan ganda dengan opsi pilihan A, B, C dan D serta 5 soal uraian. Dalam proses pengumpulan data di lapangan, pelaksanaan tes tersebut dilakukan dalam dua tahap, yaitu *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Tahapan penelitian diawali dengan (*planning*) persiapan, kegiatan tersebut meliputi penyusunan instrumen penelitian, penyiapan media pembelajaran, serta menentukan sampel yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah itu, kedua kelas diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum adanya perlakuan (*treatment*). Pada tahap *treatment*, kelas eksperimen melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media cerita animasi pada materi teks sastra Sunda klasik, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media konvensional. Setelah perlakuan selesai, kedua kelas diberikan *posttest* dengan tujuan memperoleh data mengenai kemampuan akhir.

Hasil jawaban *pretest* dan *posttest* kemudian dilakukan proses penskoran dan penilaian. Skor dihitung berdasarkan hasil objektif pengetahuan siswa. Untuk tipe soal pilihan ganda, ketentuannya adalah jawaban benar dinilai 1, sedangkan jawaban salah atau tidak diisi dinilai 0. Sementara itu, untuk soal uraian digunakan pedoman penskoran sebagai berikut: 1) Skor 4 untuk jawaban yang ditulis lengkap, jelas, dan sesuai dengan isi cerita yang disajikan; 2) Skor 3 untuk jawaban yang ditulis cukup baik namun kurang lengkap atau masih bersifat umum; 3) Skor 2 untuk jawaban yang ditulis singkat 4) Skor 1 untuk jawaban yang ditulis sangat singkat; 5) Skor 0 untuk soal yang tidak dijawab. Setelah semua skor diperoleh dan diakumulasikan, tahap berikutnya adalah mengonversi skor tersebut menjadi nilai yang akan menjadi bahan analisis data dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Data hasil penelitian yang telah diperoleh kemudian akan ditabulasikan terlebih dahulu dengan menggunakan Microsoft Excel dan di-input ke dalam SPSS PASW 18. Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini meliputi statistik deskriptif untuk menggambarkan data dan statistik inferensial untuk menguji hipotesis serta memberikan gambaran berdasarkan data penelitian yang diperoleh. Statistik inferensial dilakukan untuk menarik kesimpulan berdasarkan data penelitian, sekaligus memberikan jawaban mengenai ada atau tidaknya pengaruh perlakuan yang diberikan kepada siswa (Nugraha et al., 2025). Distribusi data dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas, sebagai dasar pemilihan uji statistik parametrik dan non-parametrik. Setelah data memenuhi asumsi tersebut, dilanjutkan dengan pengujian hipotesis untuk menganalisis perbedaan atau pengaruh dari *treatment* yang diberikan. Selanjutnya, peningkatan hasil belajar pada masing-masing kelas dianalisis lebih lanjut menggunakan Uji N-Gain. Tujuan dari Uji N-Gain untuk mengetahui kategori atau klasifikasinya, sehingga dapat menggambarkan tingkat efektivitas perlakuan secara lebih komprehensif (Nopia et al., 2025).

## Hasil dan Diskusi

Cerita animasi berbasis *artificial intelligence* (AI) merupakan salah satu inovasi media pembelajaran yang relevan dan selaras dengan perkembangan zaman. Khususnya dalam pembelajaran bahasa Sunda, terlihat masih sedikit yang menggunakan media ini, terlebih lagi cerita animasi yang ditampilkan merupakan hasil transformasi dari naskah Sunda kuno *Wawacan Pandji Asmaraningrat*. Cerita animasi dalam penelitian ini menyajikan hasil transliterasi naskah Sunda kuno yang ditransformasikan ke dalam bentuk yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Melalui cerita animasi, siswa tidak hanya membaca teks naskah secara tekstual, tetapi juga dapat melihat tokoh, alur cerita, serta latar yang digambarkan dalam bentuk visual. Sehingga proses pembelajaran yang berlangsung di kelas menjadi lebih interaktif.

Indikator efektivitas penggunaan media ini terlihat dari hasil data yang sudah dianalisis pada *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Selain itu, efektivitas pemahaman siswa juga dapat diketahui melalui perbandingan dengan kelas kontrol. Dengan demikian media pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen dapat dianggap berhasil apabila mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal. Adapun hasil analisis berdasarkan uji statistik deskriptif akan dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 1 Hasil Analisis Deskriptif

No.	Deskriptif	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	<i>Mean</i>	58,36	81,04	52,2	59,16
2	<i>Std. Deviation</i>	9,491	5,884	9,088	7,893
3	<i>Minimum</i>	43	73	23	43
4	<i>Maximum</i>	73	96	66	76
5	<i>Variance</i>	90,073	34,623	82,583	62,307

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan media cerita animasi berbasis *artificial intelligence* (AI) pada kelas eksperimen cenderung cukup efektif. Dapat terlihat dari adanya peningkatan pada nilai rata-rata (*mean*) sebesar 22,68 pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol data menunjukkan hanya mengalami peningkatan sebesar 6,96. Selain itu, hasil *posttest* siswa di kelas eksperimen mencapai nilai maksimum 96 sedangkan pada kelas kontrol hanya 76. Sebelum perlakuan diberikan kedua kelas memiliki nilai minimum yang relatif rendah, yaitu 43 pada kelas eksperimen dan 23 pada kelas kontrol. Setelah diberikan perlakuan (*treatment*), nilai minimum meningkat menjadi 73 pada kelas eksperimen dan 43 pada kelas kontrol. Hasil analisis deskriptif tersebut menunjukkan terdapat perbedaan peningkatan capaian hasil belajar yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Temuan ini membuktikan bahwa pembelajaran teks sastra Sunda klasik dengan menggunakan media cerita animasi berbasis *artificial intelligence* (AI) mampu memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, sebaran nilai pada kelas eksperimen juga menunjukkan kecenderungan yang lebih merata, yang memperlihatkan bahwa pembelajaran teks sastra Sunda klasik dengan menggunakan media cerita animasi berbasis AI cukup efektif. Media ini tidak hanya efektif bagi peserta dengan kemampuan tinggi, tetapi juga memberikan dukungan pembelajaran bagi siswa dengan kemampuan sedang hingga siswa dengan kemampuan rendah untuk mencapai peningkatan

pembelajaran yang optimal. Dengan demikian, secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa penggunaan media cerita animasi berbasis AI memiliki pengaruh yang positif terhadap pemahaman belajar siswa. Untuk mengetahui tingkat efektivitas yang diberikan pada dua kelas, hasil analisis deskriptif tersebut perlu dianalisis lebih lanjut. Langkah berikutnya yaitu menguji normalitas data tes pada masing-masing kelas. Dengan hasil pada tabel 2. berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Nilai Pretest dan PostTest

Kelas		Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest Kontrol	0,204	25	0,008	0,901	25	0,019
	Posttest Kelas Kontrol	0,182	25	0,031	0,962	25	0,450
	Pretest Eksperimen	0,158	25	0,107	0,936	25	0,121
	Posttest Eksperimen	0,210	25	0,006	0,911	25	0,032

Data yang telah selesai dianalisis menunjukkan nilai signifikansi (sig.) sebagian data diperoleh lebih besar dari 0.05 ( $>0.05$ ) sebagaimana ditampilkan pada Tabel 2. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan yang dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa distribusi data ada yang bersifat normal. Tahap berikutnya adalah melakukan uji homogenitas, dengan hasil yang sudah diperoleh disajikan dalam tabel 3. Hasil dari uji homogenitas tersebut akan menjadi dasar yang menentukan apakah pengujian selanjutnya dapat menggunakan Uji Parametrik.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas Nilai Pretest dan PostTest

Kelas		Pretest	Posttest
		Signifikansi	Signifikansi
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	0,237	0,278
	Based on Median	0,318	0,297
	Based on Median and with adjusted df	0,318	0,297
	Based on trimmed mean	0,211	0,250

Data tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang terdapat pada bagian *based on mean* untuk nilai *pretest* sebesar 0,237, sedangkan untuk *posttest* sebesar nilai 0,278. Berdasarkan ketentuan uji homogenitas, data dapat dikatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 ( $>0.05$ ) (Nofziarni et al., 2019). Sehingga, baik data hasil *pretest* maupun hasil *posttest* pada kedua kelas tersebut dapat dinyatakan homogen. Setelah diketahui bahwa data bersifat homogen, langkah berikutnya yaitu melakukan uji parametrik dengan independent *sample t-test* pada hasil nilai *pretest* dan *posttest* tujuannya adalah untuk lebih mengetahui perbedaan rata-rata yang diperoleh oleh kelas eksperimen (menggunakan media pembelajaran berbasis AI) dan kelas kontrol (menggunakan media pembelajaran konvensional).

Tabel 4 Hasil Independent Sample T-Test pada data sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*)

	Pretest	Posttest
	<i>t-test for Equality of Means Sig. (2-tailed)</i>	
Equal variances assumed	0,023	0,000
Equal variances not assumed	0,023	0,000

Berdasarkan data nilai signifikansi pada kolom *pretest* diperoleh angka 0,023. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil dari uji ini memiliki perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berada pada tingkat yang tidak sepenuhnya setara. Selain pada data *pretest*, uji ini juga dilakukan terhadap *posttest* untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang berbeda pada kelas kedua kelas. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perbedaan tersebut muncul sebagai akibat dari *treatment* pembelajaran dengan media yang berbeda pada masing-masing kelas. Sehingga, penggunaan media cerita animasi berbasis *artificial intelligence* (AI) pada pembelajaran teks sastra Sunda klasik di kelas eksperimen memberikan pengaruh yang lebih baik bagi siswa dibandingkan

dengan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan media cerita animasi berbasis *artificial intelligence* (AI) memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman belajar siswa. Selain itu, berdasarkan hasil *treatment* yang diberikan menunjukkan penggunaan media berbasis teknologi mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan berorientasi pada pengalaman belajar siswa.

Namun, untuk membedakan peningkatan hasil belajar pada masing-masing kelas secara lebih mendalam, kemudian dilakukan pula pengujian lanjutan dengan melakukan uji *paired sample t-test* berikut ini.

Tabel 5 Hasil *Paired Sample t-Test*

	<i>Sig. (2-tailed)</i>
Kelas Kontrol	0,000
Kelas Eksperimen	0,000

Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kedua kelas adalah sebesar 0,000 yang menandakan adanya perbedaan yang meningkat pada pencapaian belajar siswa di masing-masing kelas. Baik pembelajaran yang menggunakan media konvensional maupun yang memanfaatkan media cerita animasi berbasis *artificial intelligence* (AI), keduanya memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada siswa. Meskipun demikian, perbedaan signifikan tersebut perlu dianalisis lebih lanjut tujuannya untuk mengetahui tingkat efektivitas atau kategori peningkatan pada masing-masing kelas. Analisis ini penting dilakukan agar dapat dibandingkan secara objektif sejauh mana perlakuan yang diberikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagaimana telah dijelaskan pada bagian metode penelitian, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji N-Gain. Uji data ini digunakan sebagai bentuk pengukuran besarnya pengaruh peningkatan sebelum dan sesudah perlakuan serta menentukan kategori peningkatannya apakah termasuk dalam tingkat rendah, sedang atau tinggi. Dengan demikian, hasil uji N-Gain akan memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penerapan media cerita animasi berbasis *artificial intelligence* (AI) dalam pembelajaran teks sastra Sunda klasik dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional.

Tabel 6 Hasil Uji N-Gain

No.	Kelas	Nilai Gain	Klasifikasi
1.	Eksperimen	0,54	Sedang
2.	Kontrol	0,14	Rendah

Berdasarkan hasil data di atas dapat terlihat adanya perbedaan pemahaman belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang sudah diklasifikasikan menurut rentang nilai tertentu. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan nilai dengan kategori sedang yaitu 0,54, sedangkan kelas kontrol berapa pada peningkatan dengan kategori rendah dengan nilai 0,14. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun kedua kelas tersebut mengalami peningkatan, pembelajaran teks sastra Sunda klasik menggunakan media cerita animasi berbasis *artificial intelligence* (AI) memberikan peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional. Sehingga, pada penggunaan media cerita animasi berbasis *artificial intelligence* (AI) memberikan kontribusi positif pada peningkatan pembelajaran teks sastra Sunda Klasik di SMA Kartika XIX-2 Bandung.

Pada pembelajaran kelas kontrol pembelajaran teks sastra Sunda klasik menggunakan media konvensional Uji N-Gain memberikan hasil klasifikasi pada kategori rendah. Hal ini terlihat secara langsung pada saat melakukan penelitian bahwa siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran teks sastra Sunda klasik. Hasil penelitian sebelumnya juga menjelaskan bahwa media konvensional cenderung bersifat satu arah. Rendahnya hasil belajar siswa umumnya disebabkan oleh pemilihan media pembelajaran yang sering kali hanya tekstual dan kurang menarik, sehingga siswa cenderung cepat bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran (Hatala, 2022). Selain itu pembelajaran konvensional umumnya masih bersifat tekstual dan berpusat pada materi tertulis, sehingga siswa hanya berfokus pada teks tanpa adanya pengalaman belajar yang interaktif (Mahmud, 2020). Pembelajaran secara konvensional kurang mampu memberikan stimulasi kognitif dan afektif bagi siswa, sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi terbatas (Sari et al., 2025).

Pada kelas eksperimen media pembelajaran berupa cerita animasi berbasis *artificial intelligence* (AI) dapat membantu siswa secara langsung dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik, terutama pada materi pembelajaran teks sastra Sunda klasik. Media ini mampu menghasilkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan menarik melalui visualisasi yang dihadirkan dalam cerita. Sejalan dengan tujuan tersebut, sejauh ini belum terdapat penelitian yang mengkaji bagaimana pengaruh media cerita animasi berbasis *artificial intelligence* (AI) dalam memahami materi pembelajaran teks sastra Sunda klasik. Namun demikian penerapan media cerita animasi berbasis *artificial intelligence* (AI) pada penelitian lain telah terbukti dapat digunakan secara efektif serta sejalan dengan prinsip pembelajaran modern dan penggunaan media tersebut menyediakan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran di dalam kelas (Lubis et al., 2025) Peningkatan tersebut terjadi karena media cerita animasi berbasis *artificial intelligence* (AI) mampu menyajikan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa secara adaptif serta visualisasi secara lebih kontekstual agar lebih mudah dipahami (Saraswati et al., 2024). Selain itu penggunaan media cerita animasi berbasis *artificial intelligence* (AI) juga mendukung adanya integrasi antara aspek kognitif dengan menghadirkan alur cerita yang divisualisasikan secara lebih menarik dan kontekstual bagi siswa (Fitri & Febriani Putri, 2024).

Media pembelajaran yang efektif tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga dapat membantu siswa dalam menguasai materi pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mendorong agar siswa dapat berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai motivator minat atau tindakan siswa dalam belajar, menyajikan informasi pembelajaran secara rinci, serta membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Jauza & Albina, 2025). Dengan mengintegrasikan teknologi dalam bidang pendidikan ini akan meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan untuk memenuhi kebutuhan zaman yang kompetitif (Faiz & Fadly, 2023).

Media cerita animasi berbasis *artificial intelligence* (AI) pada pembelajaran teks sastra Sunda klasik mampu menstimulasi siswa untuk menggunakan kemampuan imajinatif dalam memahami alur cerita, makna, serta konteks budaya lokal yang terdapat pada teks sastra Sunda klasik tersebut. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisa yang terdapat pada hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, memiliki perbedaan yang signifikan dengan kelas kontrol, hal ini menunjukkan bahwa media cerita animasi berbasis AI memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Mursalin et al., 2025) yang menyatakan bahwa visualisasi melalui animasi dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Selain itu penelitian (Syifa, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dan teknologi AI dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan perhatian siswa, menginterpretasi makna, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan cerita animasi berbasis AI juga membuat siswa lebih tertarik dalam memahami materi. Temuan ini memperkuat posisi penelitian ini sebagai bukti empiris bahwa integrasi media digital mampu memberikan pemahaman pembelajaran yang signifikan. Hal tersebut terbukti ketika pembelajaran dilaksanakan di kelas eksperimen, di mana siswa mulai menunjukkan ketertarikan untuk mempelajari teks sastra Sunda klasik serta mampu memahami alur cerita yang divisualisasikan melalui media tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan langsung terhadap siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media cerita animasi berbasis AI, terlihat bahwa media tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang terlihat lebih interaktif, menarik, dan kontekstual. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses eksplorasi cerita. Ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa terlebih dahulu menyimak dan mempelajari cerita *Wawacan Pandji Asmaraningrat* yang disajikan melalui media cerita animasi berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Setelah kegiatan tersebut, terlihat bahwa siswa mampu memahami isi cerita secara menyeluruh, termasuk struktur dan alur yang ditampilkan. Pada saat guru mengajukan pertanyaan terkait dengan unsur intrinsik seperti tokoh, alur dan amanat, sebagian besar siswa mampu menjawab dengan tepat. Hal ini menunjukkan bahwa media cerita animasi berbasis AI mampu membantu siswa mengingat memahami, serta mengaitkan setiap bagian cerita secara logis dan sistematis.

Menariknya, beberapa siswa telah mampu mengidentifikasi amanat yang terkandung dalam teks sastra Sunda klasik yang dikemas menjadi cerita animasi tersebut. Salah seorang siswa menyampaikan bahwa pembelajaran melalui media cerita animasi seperti ini, merasa lebih mudah dalam memahami isi

cerita, karena alur dan pesan moralnya divisualisasikan dengan cara yang jelas dan menarik. Visualisasi yang dihadirkan oleh media cerita animasi berbasis *artificial intelligence* (AI) membantu siswa dalam membangun imajinasi dan pemahaman mendalam terhadap teks sastra Sunda klasik yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan. Pembelajaran dengan menggunakan media yang lebih interaktif perlu dirancang secara lebih sistematis agar sejalan dengan kebutuhan siswa (Hakimi & Anam, 2025).

Berdasarkan hasil data tes yang diperoleh media cerita animasi berbasis *artificial intelligence* (AI) tidak hanya berperan dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga menjadi sarana penting untuk menghidupkan kembali pentingnya mempelajari karya-karya sastra Sunda klasik di tengah arus modernisasi (Adilaturrohmah et al., 2025). Lebih dari itu, penggunaan media cerita animasi dalam pembelajaran teks sastra Sunda klasik dapat membantu siswa memahami nilai-nilai budaya, moral, serta kearifan lokal yang terkandung dalam teks sastra Sunda klasik, sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih bermakna dan sejalan dengan kehidupan generasi digital. Melalui pendekatan berbasis teknologi, pembelajaran teks sastra Sunda klasik tidak lagi dipandang sebagai pembelajaran yang ketinggalan jaman dan kuno, melainkan sebagai upaya revitalisasi warisan budaya leluhur yang diperkenalkan kepada generasi digital (Nurjanah & Srihilmawati, 2025). Selain menanamkan nilai budaya, pembelajaran teks sastra Sunda klasik dengan menggunakan cerita animasi juga berfungsi dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan kreatif agar selaras dengan tuntutan kemajuan teknologi, namun tetap berakar pada identitas dan wawasan kedaerahan yang merefleksikan dalam kehidupan sehari-hari (Saleh et al., 2025).

Temuan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai rekomendasi bagi pendidik terutama dalam menentukan dan mengembangkan media yang digunakan pada proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran hendaknya mempertimbangkan kondisi dan karakteristik siswa, kemampuan guru, maupun sekolah secara menyeluruh (Shabrina et al., 2025). Sinergi antara ketiga unsur tersebut diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya terbatas pada pencapaian pengetahuan kognitif siswa, tetapi juga berfokus pada menciptakan proses pembelajaran menyenangkan, interaktif dan bermakna bagi siswa. Selain itu, penting bagi pendidik dan pihak pengembang kurikulum agar dapat melakukan penyesuaian terhadap kurikulum yang berlaku, khususnya dalam pembelajaran bahasa Sunda (Nurhuda et al., 2025). Kurikulum yang disusun harus dinamis dan adaptif sesuai dengan kebutuhan generasi digital. Terbukti dengan adanya integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu mengasah kemampuan berpikir siswa menjadi lebih kreatif (Dona & Armia, 2025).

Pada era modern ini, peran pendidik bukan hanya sebatas menyampaikan materi, tetapi juga pada kemampuan mengembangkan materi pembelajaran yang selaras dengan kemajuan teknologi. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru sejatinya tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu semata, melainkan sebagai komponen integral yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna (Prinanda, 2022). Pendidik diharapkan memiliki kemampuan untuk mengembangkan serta mengemas materi yang kompleks menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, siswa tidak hanya mampu memahami konsep materi saja, tetapi juga mampu merefleksikannya secara kontekstual dalam kehidupan (Mortalisa et al., 2025). Salah satu bentuk inovasi yang relevan dengan tuntutan tersebut yaitu media cerita animasi berbasis *artificial intelligence* (AI) dalam pembelajaran teks sastra Sunda klasik. Inovasi ini memperkaya pembelajaran muatan lokal bahasa daerah agar lebih kontekstual, interaktif dan adaptif terhadap perkembangan zaman (Putra, 2023). Oleh sebab itu, dukungan dari pihak sekolah khususnya dalam penyediaan fasilitas dan pelatihan bagi guru, sangat diperlukan guna memastikan efektivitas penerapan media berbasis teknologi tersebut dapat terlaksana secara optimal.

## Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media cerita animasi berbasis *artificial intelligence* (AI) dalam pembelajaran teks sastra Sunda klasik memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa di SMA Kartika XIX-2 Bandung. Berdasarkan hasil analisis melalui *uji paired sample t-test*, diperoleh tingkat signifikansi 0,000 yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Sementara itu, nilai N-Gain yang diperoleh yaitu 0,54 mencerminkan peningkatan tergolong pada kategori sedang. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media cerita animasi berbasis *artificial intelligence* (AI) mampu mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran teks sastra Sunda klasik secara

kontekstual, melalui penyajian visualisasi cerita yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini mengisyaratkan bahwa penerapan teknologi digital, khususnya media berbasis AI, berpotensi menjadi pendekatan inovatif dalam pembelajaran bahasa daerah, terutama dalam penyampaian materi yang bersifat kompleks. Namun demikian, ruang lingkup penelitian ini masih terbatas pada ranah kognitif, khususnya pemahaman konsep. Oleh karena itu, studi lanjutan disarankan untuk menelusuri pengaruh penggunaan cerita animasi berbasis *artificial intelligence* (AI) terhadap ranah afektif dan psikomotorik siswa, khususnya dalam kemampuan apresiasi dan mengekspresikan teks sastra Sunda klasik.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan rasa syukur dan terima kasih kepada Allah Swt. atas berbagai berkah dan anugerah-Nya, sehingga dapat menuntaskan penelitian dengan optimal. Penulis juga menyampaikan banyak terima kasih kepada Ibu Ruhaliah, M. Hum., dan Bapak Dr. Haris Santosa Nugraha, M.Pd., atas arahan, motivasi, dan bimbingan dalam proses penyusunan laporan hasil penelitian. Kemudian, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada Ibu Imas Siti Masitoh, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Bahasa Sunda di SMA Kartika XIX-2 Bandung yang telah memberikan izin dan kebersamaan selama berlangsungnya penelitian. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada orang tua, yang senantiasa memberikan doa dan dukungan dengan tulus, sehingga penulis dapat menuntaskan penelitian ini dengan baik. Sebagai penutup, penulis menyampaikan apresiasi besar kepada pihak Jurnal *Hortatori* atas kepercayaan dan kesempatan yang diberikan untuk mempublikasikan hasil penelitian ini.

## Daftar Rujukan

- Adela, Dhea, and Mafaz Al-Akmam. "Upaya Pelestarian Budaya Sunda di Sekolah Dasar." *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)* 6.2 (2024): 191-198.
- Adilaturrohmah, Nadila, et al. "Seni Beluk sebagai Identitas Budaya di Kampung Adat Cikondang." *Jurnal Pengembangan dan Pengabdian Masyarakat Multikultural* 3.2 (2025): 85-91.
- Ameliawati, Sasti, Ruhaliah, and Nunuy Nurjanah. "Ketabahan Seorang Istri dan Nilai Keagamaan dalam Naskah "Siti Jaajah". " *Lokabasa* 12.2 (2021): 202-212.
- Lubis, Siti Aminah, and Lelya Hilda. "Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis Artificial Intelligence (AI) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 2 Padang Lawas." *Jurnal Dinamika Pendidikan Nusantara* 6.2 (2025).
- Casfian, Fian, et al. "Efektivitas Pembelajaran berbasis Teori Konstruktivisme melalui Media *E-Learning*." *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* 3.2 (2024): 636-648.
- Dona, Firata, and Armia. "Integrasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan Teknologi Pembelajaran pada Era Digital: *Literature Review*." *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8.8 (2025): 9918-9926.
- Elmustian, and M. Firdaus. "Filologi, Transformasi Teks, dan Filsafat Pendidikan: Strategi Pelestarian Budaya dalam Konteks Pendidikan Kontemporer." *Indonesian Research Journal on Education* 4.4 (2024): 1073-1081.
- Faiz, Aiman, and Aris Fadly. "Model Pembelajaran Kognitif Moral Berbentuk Cerita Animasi Dilema Moral bagi Siswa Kelas Rendah." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7.6 (2023): 6540-6552.
- Fitri, Salsabilla Annisa, and Sheila Febriani Putri. "Pengembangan Video Animasi Berbasis Kecerdasan Buatan sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa SMK Akuntansi dan Keuangan." *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)* 4.4. 2024.
- Hakimi, Ahmad Taufiqul, and Karafi Nur Anam. "Pengaruh Media Animasi Interaktif Terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Fisika SMA Negeri 2 Surabaya." *Journal of Science and Mathematics Education* 1.2 (2025): 39-45.
- Hatala, Ridwan. "Perbedaan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Audio Visual dan Media Konvensional pada Siswa Kelas XII." *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 6.1 (2022): 270.
- Hidayat, Syarif, Arya Nugraha, and Muhammad Ramdani. "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dan Kesadaran Sejarah melalui Dongeng Sunda Si Kabayan dan Lutung Kasarung." *KhidmatMu: Khidmatmu Jurnal Pengabdian STIT Muhammadiyah Banjar* 1.1 (2024): 1-7.
- Ismi, Haerul, Asrin Asrin, and Arif Widodo. "Analisis Penggunaan Aksara Sasak Dalam Keseharian

- Masyarakat Lombok Barat Di Era Globalisasi." *ALMAARIEF* (2020): 65-71.
- Jannah, Miftahul, Sori Monang, and Muslih Faturrahman. "Pelestarian Naskah Kuno di Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara." *Journal Sains Student Research* 2.5 (2024): 41-56.
- Jauza, Najwa Ammara, and Meyniar Albina. "Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran." *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 3.2 (2025): 15-23.
- Koswara, Dedi, and Ruswendi Permana. "Konservasi Naskah Sunda Kuno di Kabupaten Bandung." *Jurnal Lokabasa* 10.1 (2019): 25-33.
- Mahmud, Teuku. "Perbedaan Hasil Belajar Materi Teks Eksplanasi Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Broken Heart dan Pembelajaran Konvensional Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Banda Aceh." *Jurnal Metamorfosa* 8.1 (2020): 123-129.
- Mamase, Rina. "Pemanfaatan Visual Animasi Sebagai Media Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar." *Jurnal Abdimas Gorontalo (JAG)* 2.2 (2019): 88-94.
- Maulani, Muhammad Rifky. *Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Media Pembelajaran Sejarah*. Diss. Thesis Commons, November (4), 1–8. <https://doi.org/10.31237/osf.io/7g3ea>, 2023.
- Meiliawati, Ayu Eka, Zulfitriya Zulfitriya, and Tri Wawan Sugiarto. "Penggunaan Media berbasis Artificial Intelligence (AI) untuk Menunjang Proses Pembelajaran pada Tingkat Sekolah Menengah Atas: A Literature Review." *INFOTIKA: Jurnal Pendidikan Informatika* 3.1 (2024): 12-17.
- Mortalisa, Tara Putri, Fajri Ismail, and Muhammad Win Afgani. "Pembelajaran Kontekstual dan Pembelajaran *Based Learning*." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 11.9. (2025): 251-260.
- Mursalin, Kanda Alan, Dingding Haerudin, and Haris Santosa Nugraha. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Dongeng." *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 4.3 (2025): 539-549.
- Nopia, Nopia, Zulqoidi R. Habibie, and Tri Wera Agrita. "Inovasi Pembelajaran Berpikir Kritis: Peran Strategis Media GASPAT dalam Model Pembelajaran berbasis Masalah." *Master of Pedagogy and Elementary School Learning* 1.2 (2025): 200-209.
- Nofziarni, Aisyah, et al. "Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 3.4 (2019): 2016-2024.
- Nugraha, Haris Santosa, et al. "Penerapan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Tata Krama Bahasa Sunda pada Siswa SMP Alfa Centauri Kota Bandung." *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 8.2 (2025): 459-472.
- Nurhuda, Denny Adrian, Nunuy Nurjanah, and Dede Kosasih. "Vitalitas Bahasa Sunda di Kecamatan Karangpucung, Kabupaten Cilacap." *Bahasa: Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 7.1 (2025): 157-186.
- Nurjanah, Nunuy, and Rostika Srihilmawati. "Revitalisasi Bahasa, Sastra, dan Budaya Sunda Melalui *Learningsundanese*. Com sebagai Media Digital Pelestarian Kearifan Lokal." *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 5.1 (2025): 83-91.
- Nurjanah, Nunuy, et al. "Strategi Inovatif dalam Pembelajaran Bahasa Sunda: Digitalisasi Materi Ajar untuk Guru Sekolah Dasar." *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 5.2 (2025): 579-587.
- Ruswan, Acep, et al. "Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur)." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4.1 (2024): 1468-1476.
- Prinanda, Diego. "Analisis Problematika Guru dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi." *IJAM-EDU (Indonesian Journal of Administration and Management in Education)* 2.2 (2025): 329-353.
- Putra, Kurniawan Syah Putra Kurniawan Syah. "Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal: Menjaga Tradisi Di Era Digital." *Hijri (Jurnal Manajemen Kependidikan dan Keislaman)* 12.2 (2023): 287-299.
- Ropiah, Opah, and Ruhaliah. "Wawacan Simbar Kancana (Kajian Struktural, Budaya, dan Etnopedagogik)." *LOKABASA* 6.1 (2015).
- Ruhaliah. *Wawacan: Sebuah Genre Sastra Sunda*. Bandung: PT. Dunia Pustaka Jaya, 2018. Print.
- Saleh, Muhammad, et al. "The Combination of AI and Local Wisdom: Transforming Textbooks and Learning Media at Al-Risalah Islamic Boarding School." *The Journal of Academic Science* 2.1 (2025): 157-165.

- Saraswati, Lativa, Wahyu Sukartiningsih, and Heru Subrata. "Analisis Kebutuhan Awal Penggunaan Media Visual berbasis AI dalam Keterampilan Berbicara." *Journal of Education Research* 5.3 (2024): 3544-3556.
- Sari, Indah, and Nur Fitrianiingsih. "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Sistem Komputer berbasis Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 5.2 (2025): 654-665.
- Shabrina, Arrifatul, Rosita Putri, and Achmad Khairi. "Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya* 1.2 (2025): 120-131.
- Sugiyono. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013. Web. 11 September 2025.
- Suriyati, Suriyati, and Nuriya Ramadani. "Pemanfaatan *Artificial Intelligence* sebagai Media Pembelajaran Digital." *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*. Vol. 3. 2024.
- Syifa, Nahdli Muhammad Nur. "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Artificial Intelligence* terhadap Peningkatan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep Pembelajaran, dan Prestasia Akademik Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia." Diss. Universitas Islam Indonesia, 2025.
- William, and Hita. "Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan Powerpoint Menggunakan *Quasi-Experiment One-Group Pretest-Posttest*." *Jurnal SIFO Mikroskil* 20.1 (2019): 71-80.

## Lampiran

### Kisi-kisi Instrumen *Pretest* dan *Posttest*

**Bahan:** Cerita Animasi Naskah Sunda Kuno *Wawacan Pandji Asmaraningrat*

**Jumlah Soal:** 15 (10 PG + 5 Uraian)

No.	Indikator Pencapaian Kompetensi	Level Kognitif (Taksonomi Bloom)	Bentuk Soal	Nomor Soal
1.	Siswa mampu menyebutkan tokoh utama dalam <i>Wawacan Pandji Asmaraningrat</i> .	C1 (Memahami)	PG	1
2.	Siswa mampu mengidentifikasi adanya hubungan keterkaitan antar tokoh.	C2 (Mengingat)	PG	2
3.	Siswa mampu menjelaskan sifat yang dimiliki oleh tokoh.	C2 (Mengingat)	PG	3
4.	Siswa mampu menyebutkan konflik yang dialami oleh tokoh Raden Galuh Sekartaji.	C4 (Menganalisis)	PG	4
5.	Siswa mampu menyebutkan nama penyamaran yang dipakai oleh Raden Galuh Sekartaji.	C2 (Mengingat)	PG	5
6.	Siswa mampu memahami hubungan antar tokoh dengan permasalahan yang terjadi.	C2 (Mengingat)	PG	6
7.	Siswa mampu menyebutkan nama penyamaran yang dipakai oleh Ino Kertapati.	C1 (Memahami)	PG	7
8.	Siswa mampu menentukan pesan moral berdasarkan karakter tokoh.	C3 (Menerapkan)	PG	8
9.	Siswa mampu mengevaluasi akibat yang terjadi ketika mempunyai sifat yang buruk.	C5 (Mengevaluasi)	PG	9
10.	Siswa mampu mengambil pesan moral berdasarkan gambar yang ditampilkan dalam cerita animasi serta mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.	C5 (Mengevaluasi)	PG	10
11.	Siswa mampu membandingkan karakter yang dimiliki oleh tokoh.	C4 (Menganalisis)	Uraian	11
12.	Siswa mampu mengambil amanat dan pesan moral yang ada dalam cerita.	C5 (Mengevaluasi)	Uraian	12
13.	Siswa mampu menghubungkan keadaan yang tergambar dalam cerita dan merefleksikannya dalam kehidupan.	C5 (Mengevaluasi)	Uraian	11
14.	Siswa mampu mengaitkan sifat-sifat Galuh Ajeng yang ditunjukkan pada gambar dan cara menghindarinya dalam kehidupan sehari-hari.	C5 (Mengevaluasi)	Uraian	12
15.	Siswa mampu mengambil kesimpulan berdasarkan gambar yang ditampilkan dalam cerita, dan mengambil makna yang dapat direpresentasikan dalam kehidupan sehari-hari.	C5 (Mengevaluasi)	Uraian	15

**Hasil Validitas dan Reliabilitas Soal Pilihan Ganda**

No	Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Skor Total
		B	C	B	B	A	B	D	C	C	B	
1	Siswa 1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
2	Siswa 2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
3	Siswa 3	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
4	Siswa 4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Siswa 5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
6	Siswa 6	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	7
7	Siswa 7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
8	Siswa 8	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
9	Siswa 9	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8
10	Siswa 10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	Siswa 11	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8
12	Siswa 12	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	7
13	Siswa 13	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8
14	Siswa 14	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
15	Siswa 15	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
16	Siswa 16	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
17	Siswa 17	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	7
18	Siswa 18	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8
19	Siswa 19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
20	Siswa 20	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8
21	Siswa 21	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	7
22	Siswa 22	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	7
23	Siswa 23	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
24	Siswa 24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
25	Siswa 25	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
26	Siswa 26	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8
27	Siswa 27	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	7
28	Siswa 28	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
29	Siswa 29	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	5
30	Siswa 30	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	7
31	Siswa 31	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	7
32	Siswa 32	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	7
33	Siswa 33	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8
34	Siswa 34	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8
35	Siswa 35	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
36	Siswa 36	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	7
37	Siswa 37	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	6
38	Siswa 38	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8
39	Siswa 39	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	6
40	Siswa 40	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	3

No	Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Skor Total
		B	C	B	B	A	B	D	C	C	B	
41	Siswa 41	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	6
42	Siswa 42	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	4
43	Siswa 43	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4
44	Siswa 44	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	6
45	Siswa 45	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	5
46	Siswa 46	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	3
47	Siswa 47	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	2
48	Siswa 48	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
49	Siswa 49	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	6
50	Siswa 50	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	7
	<b>r tabel</b>	0,273	0,27	0,273	0,273	0,273	0,273	0,273	0,273	0,27	0,273	
	<b>r hitung</b>	0,371	0,479	0,321	0,366	0,413	0,349	0,471	0,485	0,511	0,325	
	<b>Status</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	
	<b>Jumlah Valid</b>	<b>10</b>										

### Hasil Reliabilitas Soal Pilihan Ganda

No	Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Y
		B	C	B	B	A	B	D	C	C	B	
1	Siswa 1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
2	Siswa 2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
3	Siswa 3	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
4	Siswa 4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Siswa 5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
6	Siswa 6	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	7
7	Siswa 7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
8	Siswa 8	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
9	Siswa 9	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8
10	Siswa 10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	Siswa 11	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8
12	Siswa 12	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	7
13	Siswa 13	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8
14	Siswa 14	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
15	Siswa 15	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
16	Siswa 16	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
17	Siswa 17	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	7
18	Siswa 18	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8
19	Siswa 19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
20	Siswa 20	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8
21	Siswa 21	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	7
22	Siswa 22	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	7

No	Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Y
		B	C	B	B	A	B	D	C	C	B	
23	Siswa 23	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
24	Siswa 24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
25	Siswa 25	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
26	Siswa 26	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8
27	Siswa 27	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	7
28	Siswa 28	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
29	Siswa 29	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	5
30	Siswa 30	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	7
31	Siswa 31	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	7
32	Siswa 32	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	7
33	Siswa 33	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8
34	Siswa 34	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8
35	Siswa 35	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
36	Siswa 36	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	7
37	Siswa 37	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	6
38	Siswa 38	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8
39	Siswa 39	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	6
40	Siswa 40	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	3
41	Siswa 41	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	6
42	Siswa 42	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	4
43	Siswa 43	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4
44	Siswa 44	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	6
45	Siswa 45	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	5
46	Siswa 46	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	3
47	Siswa 47	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	2
48	Siswa 48	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
49	Siswa 49	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	6
50	Siswa 50	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	7
Jumlah x		36	42	36	40	39	37	36	33	38	23	
Nilai k		10										
K-1		9										
Total b (Benar)		36	42	36	40	39	37	36	33	38	23	
Total s (Salah)		14	8	14	10	11	13	14	17	12	27	
p		0,72	0,84	0,72	0,8	0,78	0,74	0,72	0,66	0,76	0,46	
q		0,28	0,16	0,28	0,2	0,22	0,26	0,28	0,34	0,24	0,54	
pq		0,2016	0,13	0,202	0,16	0,172	0,192	0,202	0,224	0,18	0,2484	
$\Sigma pq$		1,9184										
Varian Total		3,16										
<b>Reliabilitas</b>					<b>0,437 (Kategori Sedang)</b>							

**Hasil Validitas dan Reliabilitas Soal Uraian**

No	Siswa	1	2	3	4	5	Skor
		4	4	4	4	4	
1	Siswa 1	3	2	3	3	2	13
2	Siswa 2	2	2	4	4	3	15
3	Siswa 3	3	4	3	3	4	17
4	Siswa 4	2	3	4	3	2	14
5	Siswa 5	4	4	4	3	3	18
6	Siswa 6	4	3	2	4	3	16
7	Siswa 7	3	2	4	4	4	17
8	Siswa 8	2	4	4	3	3	16
9	Siswa 9	4	4	4	4	3	19
10	Siswa 10	4	3	2	4	1	14
11	Siswa 11	2	3	3	3	3	14
12	Siswa 12	4	3	4	4	2	17
13	Siswa 13	4	4	4	4	4	20
14	Siswa 14	3	4	2	4	4	17
15	Siswa 15	3	3	2	3	2	13
16	Siswa 16	3	3	3	3	3	15
17	Siswa 17	3	4	4	3	2	16
18	Siswa 18	4	3	4	3	4	18
19	Siswa 19	2	3	2	4	4	15
20	Siswa 20	4	2	3	3	4	16
21	Siswa 21	4	4	3	4	3	18
22	Siswa 22	4	4	4	4	4	20
23	Siswa 23	3	4	2	4	3	16
24	Siswa 24	3	3	2	1	3	12
25	Siswa 25	4	3	3	3	3	16
26	Siswa 26	2	2	1	3	2	10
27	Siswa 27	2	2	2	2	2	10
28	Siswa 28	1	0	2	1	1	5
29	Siswa 29	2	2	3	1	1	9
30	Siswa 30	4	3	3	3	3	16
31	Siswa 31	3	1	2	1	2	9
32	Siswa 32	2	3	2	2	2	11
33	Siswa 33	3	2	1	2	2	10
34	Siswa 34	2	2	2	2	1	9
35	Siswa 35	1	2	3	1	0	7
36	Siswa 36	2	2	2	2	3	11
37	Siswa 37	3	2	2	2	3	12
38	Siswa 38	3	2	2	2	3	12
39	Siswa 39	4	2	3	3	2	14
40	Siswa 40	2	4	3	3	3	15

No	Siswa	1	2	3	4	5	Skor
		4	4	4	4	4	
41	Siswa 41	3	2	2	3	3	13
42	Siswa 42	3	3	4	3	4	17
43	Siswa 43	2	2	3	2	2	11
44	Siswa 44	2	3	1	3	2	11
45	Siswa 45	4	2	2	2	3	13
46	Siswa 46	2	3	2	3	2	12
47	Siswa 47	3	4	3	3	3	16
48	Siswa 48	2	2	2	2	2	10
49	Siswa 49	3	3	4	3	3	16
50	Siswa 50	2	3	3	3	2	13
	r tabel	0,273	0,273	0,273	0,273	0,273	
	r hitung	0,703103	0,770631	0,645638	0,8116	0,75804	
		<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	
	<b>Jumlah Valid</b>	<b>5</b>					

#### Hasil Reliabilitas Soal Pilihan Uraian

No	Responden	1	2	3	4	5	Skor
		4	4	4	4	4	
1	Siswa 1	3	2	3	3	2	13
2	Siswa 2	2	2	4	4	3	15
3	Siswa 3	3	4	3	3	4	17
4	Siswa 4	2	3	4	3	2	14
5	Siswa 5	4	4	4	3	3	18
6	Siswa 6	4	3	2	4	3	16
7	Siswa 7	3	2	4	4	4	17
8	Siswa 8	2	4	4	3	3	16
9	Siswa 9	4	4	4	4	3	19
10	Siswa 10	4	3	2	4	1	14
11	Siswa 11	2	3	3	3	3	14
12	Siswa 12	4	3	4	4	2	17
13	Siswa 13	4	4	4	4	4	20
14	Siswa 14	3	4	2	4	4	17
15	Siswa 15	3	3	2	3	2	13
16	Siswa 16	3	3	3	3	3	15
17	Siswa 17	3	4	4	3	2	16
18	Siswa 18	4	3	4	3	4	18

No	Responden	1	2	3	4	5	Skor
		4	4	4	4	4	
19	Siswa 19	2	3	2	4	4	15
20	Siswa 20	4	2	3	3	4	16
21	Siswa 21	4	4	3	4	3	18
22	Siswa 22	4	4	4	4	4	20
23	Siswa 23	3	4	2	4	3	16
24	Siswa 24	3	3	2	1	3	12
25	Siswa 25	4	3	3	3	3	16
26	Siswa 26	2	2	1	3	2	10
27	Siswa 27	2	2	2	2	2	10
28	Siswa 28	1	0	2	1	1	5
29	Siswa 29	2	2	3	1	1	9
30	Siswa 30	4	3	3	3	3	16
31	Siswa 31	3	1	2	1	2	9
32	Siswa 32	2	3	2	2	2	11
33	Siswa 33	3	2	1	2	2	10
34	Siswa 34	2	2	2	2	1	9
35	Siswa 35	1	2	3	1	0	7
36	Siswa 36	2	2	2	2	3	11
37	Siswa 37	3	2	2	2	3	12
38	Siswa 38	3	2	2	2	3	12
39	Siswa 39	4	2	3	3	2	14
40	Siswa 40	2	4	3	3	3	15
41	Siswa 41	3	2	2	3	3	13
42	Siswa 42	3	3	4	3	4	17
43	Siswa 43	2	2	3	2	2	11
44	Siswa 44	2	3	1	3	2	11
45	Siswa 45	4	2	2	2	3	13
46	Siswa 46	2	3	2	3	2	12
47	Siswa 47	3	4	3	3	3	16
48	Siswa 48	2	2	2	2	2	10
49	Siswa 49	3	3	4	3	3	16
50	Siswa 50	2	3	3	3	2	13

No	Responden	1	2	3	4	5	Skor
		4	4	4	4	4	
		0,881	0,910	0,916	0,912	0,942	3,366
	$S_i^2$	0,776	0,828	0,839	0,831	0,888	11,332
	$\Sigma S_i^2$	4,162					
	<b>Reliabilitas</b>	<b>0,791 (Kategori Tinggi)</b>					