

Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Nursaadah Darman^{a,1}, Rohana^{a,2}, Amir Pada^{a,3*}

^a Universitas Negeri Makassar, Indonesia

³ amirpadda@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 7 Maret 2024;

Revised: 18 Maret 2024;

Accepted: 26 Maret 2024.

Kata-kata kunci:

Media Pembelajaran;

Vidio Animasi;

Keterampilan Menyimak;

Pelajaran Bahasa Indonesia.

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Eksperimen dan desain penelitian Quasi Eksperimental Design. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistic deskriptif dan analisis statistic infrensial yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan independent Sample T-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan menyimak antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kesimpulan dari penelitian ini yakni (1) terlaksana dengan sangat efektif, hal ini terlihat dari persentase setiap pertemuan memberikan pengaruh positif terbukti dengan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada setiap pertemuan mengalami peningkatan dari kategori efektif menjadi sangat efektif. (2) Gambaran hasil belajar siswa kelas IV setelah penggunaan media video animasi lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan media video animasi. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata (mean) pretest mengalami peningkatan ketika diberikan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol.(3)Penggunaan media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri No.1 Balangnipa, Kabupaten Sinjai.

ABSTRACT

The Impact of Using Animated Video Media on Listening Skills in Indonesian Language Lessons. This study employs a quantitative research approach with an experimental research type and a Quasi-Experimental Design. Data collection techniques in this research include observation and tests. The data analysis techniques used are descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis, consisting of normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing using the independent Sample T-test. The results of the study indicate that there are differences in listening skills between the experimental class and the control class. The conclusions of this study are as follows: (1) The implementation was very effective, as evidenced by the percentage of each meeting showing a positive impact, with observations at each meeting indicating an improvement from the effective category to the very effective category. (2) The learning outcomes of fourth-grade students after using animated video media were higher compared to before using the animated video media. This is evident from the average (mean) pretest scores, which showed an increase when given the posttest in both the experimental and control classes. (3) The use of animated video media has a significant impact on the listening skills of storytelling in the Indonesian language subject for fourth-grade students at Public Elementary School No. 1 Balangnipa, Sinjai Regency.

Keywords:

Instructional Media;

Animated Video;

Listening Skills;

Indonesian Language Lessons.

Copyright © 2024 (Nursaadah Darman. dkk). All Right Reserved

How to Cite : Darman, N., Rohana, R., & Pada, A. Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Didactica : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.56393/didactica.v4i1.2170>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Upaya peningkatan mutu pendidikan senantiasa dicari, diteliti dan diupayakan melalui kajian berbagai komponen pendidikan, seperti perbaikan dan penyempurnaan kurikulum, bahan-bahan intruksional, sistem penilaian, manajemen intruksional, seminar pendidikan, dan proses belajar mengajar (Makki, 2020; Rikmasari, 2014). Undang-Undang RI. No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menjadikan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengetahuan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dalam sebuah proses pendidikan guru merupakan pelaksana pendidikan dan pengajaran yang secara formal mentransfer berbagai ilmu pengetahuan kepada peserta didik dan juga sebagai penentu keberhasilan proses pembelajaran, terutama pembelajaran Bahasa Indonesia (Bararah, 2017; Anshori, 2018; Selasih, 2017).

Bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat. Bahasa sebagai unsur penting dalam berkomunikasi antar anggota masyarakat, mensyaratkan adanya interaksi dan tindak yang saling memahami, sehingga terjalin situasi komunikasi yang baik (Rahmat, 2024; Prayoga & Nurfadillah, 2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia (Hidayah, 2017; Farhurohman, 2017; Kamhar & Lestari, 2019). Bahasa merupakan peranan sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, emosional, peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi (Zamzani, 2014; Marhalim, 2017). Dalam pembelajaran tentunya tidak hanya tentang proses melihat, mengamati, dan memahami namun juga diharapkan memiliki sikap dan keterampilan. Salah satunya adalah keterampilan berbahasa di dalam keterampilan berbahasa ini terdiri dari berbicara, membaca, menulis dan menyimak (Riwayati Zein & Vivi Puspita, 2021). Seluruh keterampilan itu sangatlah penting dan saling terkait, salah satu di antaranya adalah keterampilan menyimak (Maula, 2018).

Keterampilan pertama dalam berbahasa adalah kemampuan menyimak. Keterampilan menyimak sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, baik pada saat berinteraksi dan berkomunikasi yang bertujuan untuk menangkap dan memahami pesan, ide, dan gagasan yang terdapat pada materi atau bahasa simak-an (Rahmat, 2024). Peran penting penguasaan kemampuan menyimak yaitu ketika berada disekolah, karena dapat dilihat dari sukses atau paham tidaknya siswa pada materi yang diberikan guru. Hal ini dapat dilihat dari setiap pembelajaran (Rosni, 2021). Masalah yang dihadapi oleh siswa adalah rendahnya keterampilan menyimak dalam proses pembelajaran hal ini disebabkan karena jumlah siswa yang banyak dalam satu kelas dan guru tidak menggunakan media pembelajaran (Siddiq, 2020). Guru masih menggunakan metode ceramah pada saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa terlihat kurang antusias dan cenderung pasif karena proses pembelajaran bersifat monoton dan membosankan, serta hal lainnya adalah materi-materi dan tugas yang diberikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung kurang menarik karena masih terpaku pada buku pegangan (Yusnan, M. (2021).

Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa (Negara, 2017). Penggunaan media ini akan menghindari kejenuhan terhadap siswa atau terhadap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru (Tanjung & Namora, 2022). Oleh karena itu, ada beberapa cara yang peneliti lakukan untuk menanggulangi dan mengatasi masalah menyimak, yaitu menggunakan media-media pendukung yang dapat mengembangkan kreativitas guru dalam proses belajar mengajar agar dapat memotivasi siswa dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran keterampilan menyimak (Hasni, 2021). Dari berbagai jenis media pembelajaran yang ada, salah satunya adalah media video animasi.

Media video animasi yaitu jenis media yang menggunakan kemampuan indera telinga atau pendengaran dan indra mata atau penglihatan. Sejalan dengan itu diungkapkan juga oleh Yuliani & Armayani (2019, h. 3) “video animasi merupakan suatu media atau alat perantara yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran dengan menampilkan gambar bergerak dalam bentuk kartun sehingga dapat menarik minat belajar dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran”.

Dengan berbantuan media video animasi ini diharapkan dapat membuat peserta didik semangat dalam belajar, membuat peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh saat mengikuti proses pembelajaran dengan baik sampai dengan selesai. Berdasarkan wawancara dari wali kelas IV “penggunaan video animasi di kelas dapat membantu guru untuk dapat menarik perhatian siswa dan lebih menambah minat belajar terutama dalam menyimak”. Untuk itu, alasan peneliti memilih media video animasi karena sebagai alat dalam menyajikan materi menyimak cerita yang dapat memvisualkan atau menggambarkan tokoh dalam cerita melalui gambar dan suara agar dapat menarik perhatian siswa karena bentuknya yang menarik, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami cerita yang disimaknya. Berdasarkan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penelitian yang sudah dilakukan oleh Naditya Azizah (2019) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Film Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas III SDN Tangerang 15” dengan hasil terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media film kartun terhadap keterampilan menyimak cerita. Penelitian terdahulu lainnya yang dilakukan oleh Deviyani & Darwis (2020) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Tebing Tinggi” dengan hasil penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap keterampilan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Metode

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen, khususnya Quasi-Experimental Design. Menurut Sugiyono (2018), desain quasi-eksperimen mencakup kelompok kontrol tetapi tidak sepenuhnya mengontrol variabel luar yang mempengaruhi eksperimen. Dalam penelitian ini, hanya kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan video animasi, sedangkan kelas kontrol tidak. Penelitian dilaksanakan di SDN No. 1 Balangnipa, Kabupaten Sinjai, pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Desain quasi-eksperimen yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Observasi dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Populasi terdiri dari seluruh siswa kelas IV SDN No. 1 Balangnipa yang berjumlah 42 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah probability sampling, yang memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Sampel penelitian ini melibatkan siswa kelas IV A dan IV B. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar tes dan lembar observasi. Tes terdiri dari lima soal esai yang dirancang untuk mengukur keterampilan menyimak siswa dalam mendengarkan cerita. Observasi dicatat secara sistematis untuk mengumpulkan data tentang penerapan media video animasi dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan tingkat keterampilan menyimak siswa, termasuk nilai rata-rata (mean), standar deviasi, varians, nilai minimum, dan nilai maksimum. Statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, dengan uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan sebelum pengujian hipotesis menggunakan uji-T sampel independen.

Hasil dan pembahasan

Proses Pembelajaran yang dilakukan di kelas IV SDN No.1 Balangnipa Kabupaten Sinjai dengan menggunakan media video animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek keterampilan menyimak cerita yang dilakukan selama empat kali pertemuan. Pertemuan pertama pemberian *pretest*, pertemuan kedua dan ketiga pemberian *treatment*, pertemuan ke empat pemberian

posttest dalam pelaksanaan dapat dilihat pada hasil aktivitas peneliti atau lembar observasi guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media video animasi untuk dapat melihat keterampilan menyimak siswa mempunyai pengaruh yang baik. Hal ini dapat dilihat pada hasil pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan persentase pencapaian pada pertemuan I dan II dan juga pada lembar observasi siswa dapat disimpulkan bahwa persentase keterlaksanaan penggunaan media video animasi yang digunakan meningkat dari efektif menjadi sangat efektif. Kemudian berdasarkan hasil pengamatan atau hasil observasi terhadap siswa selama kegiatan pembelajaran diperoleh data pada pertemuan I persentase keterlaksanaan pembelajaran yaitu 80,95% dan pada pembelajaran pertemuan II persentase keterlaksanaan pembelajaran meningkat menjadi 90,47% dari akumulasi total 100%. Berdasarkan persentase pencapaian pada pertemuan 1 dan 2 dan juga pada lembar observasi siswa dapat disimpulkan bahwa persentase keterlaksanaan pembelajaran meningkat dari efektif menjadi sangat efektif.

Pretest keterampilan menyimak siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen dilakukan dengan jumlah subjek penelitian 21 orang. Setelah data *pretest* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 26.0* untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *pretest* siswa pada kelas eksperimen maka diperoleh skor sebagai berikut: jumlah sampel sebanyak 21 siswa, nilai maksimum atau nilai yang paling tinggi adalah 75 dan nilai minimum atau nilai terendah yang diperoleh adalah 45. Adapun rata-rata atau mean yang diperoleh adalah 62,10 dengan penyebaran data atau standar deviasi adalah 7,752. Hal ini berarti nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata (*mean*) sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dapat mewakili semua data. Rentang nilai (*Range*) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 30. Jika skor *pretest* hasil keterampilan menyimak siswa kelas eksperimen dikelompokkan ke dalam 5 kategori, maka diperoleh daftar distribusi frekuensi dan persentase kategori hasil *pretest* kelas eksperimen diketahui jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sedang sebanyak 6 orang dengan persentase 29%, siswa yang memperoleh nilai kategori rendah sebanyak 9 orang dengan persentase 42%, sedangkan siswa yang memperoleh nilai kategori sangat rendah sebanyak 6 orang dengan persentase 29%. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil *Pretest* pada kelas eksperimen berada pada kategori rendah.

Posttest keterampilan menyimak siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen dilakukan dengan jumlah subjek penelitian 21 orang. Setelah data *posttest* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 26.0* untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen. tersebut, maka diperoleh skor sebagai berikut : jumlah sampel sebanyak 21 siswa, nilai maksimum atau nilai yang paling tinggi adalah 100 dan nilai minimum atau nilai terendah yang diperoleh adalah 75. Adapun rata-rata atau mean yang diperoleh adalah 84,57 dengan penyebaran data atau standar deviasi adalah 7,480. Hal ini berarti nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata (*mean*) sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dapat mewakili semua data. Rentang nilai (*Range*) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 25. Diketahui jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat tinggi sebanyak 8 orang dengan persentase 38%, siswa yang memperoleh nilai kategori tinggi sebanyak 9 orang dengan persentase 42%, sedangkan siswa yang memperoleh nilai kategori sedang sebanyak 4 orang dengan persentase 20%. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil *Posttest* pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi, hal ini dapat dilihat berdasarkan jumlah persentase terbanyak dari kategori hasil *Posttest* kelas Eksperimen yaitu 42%.

Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji analisis prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah subjek penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *SPSS 26.0*

dengan menggunakan metode *One Sample Kolmogrove-Smirnov Normality Test*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila signifikan yang diperoleh > 0.05 , dan dikatakan tidak berdistribusi normal apabila signifikan yang diperoleh < 0.05 . Berikut uji normalitas data hasil pretest dan posttest keterampilan menyimak siswa.

Tabel 4.10 Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Menyimak Cerita Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pretest kelas Eksperimen	0,126	$0,126 > 0,05 = \text{normal}$
Pretest kelas Kontrol	0,200	$0,200 > 0,05 = \text{normal}$
Posttest kelas Eksperimen	0,172	$0,172 > 0,05 = \text{normal}$
Posttest kelas Kontrol	0,147	$0,147 > 0,05 = \text{normal}$

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 26.0

Pada tabel di atas menunjukkan data uji normalitas menggunakan *Kolmogrov-Smirnov* pada *pretest* kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi (Sig) $0,126 > 0,05$ dan *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi (Sig) $0,172 > 0,05$ sehingga data berdistribusi secara normal. Sedangkan pada *pretest* kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi (Sig) $0,200 > 0,05$ sehingga data berdistribusi secara normal dan *posttest* kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi (Sig) $0,147 > 0,05$ Sehingga data berdistribusi normal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak. Pengolahan uji homogenitas menggunakan bantuan program *SPSS Statistics Version 26.0*. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *Levene*. Data dikatakan homogen apabila nilai probabilitas pada output *Levene statistic* lebih besar dari nilai yang ditentukan yaitu 5% (0,05) dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Uji homogenitas Data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pretest kelas eksperimen dan kelas Kontrol	0,835	$0,835 > 0,05 = \text{normal}$
Posttest kelas eksperimen dan kelas Kontrol	0,494	$0,494 > 0,05 = \text{normal}$

Sumber : IBM SPSS Statistik Version 26.0

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol maupun Posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dikatakan homogen karena nilai probabilitasnya lebih besar dari 0,05 selanjutnya dilakukan uji parametrik atau uji t karena syarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji t adalah dua kelompok yang diuji harus homogen.

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil keterampilan menyimak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan treatment. Adapun *Independent Sampel T-Test Pretest* kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Tabel 4.12 Uji-t Metode *Independent Sample Test*

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol	0,759	40	0,452	$0,452 > 0,05 = \text{Tidak ada perbedaan}$

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 26.0

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh bahwa nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 yang artinya tidak ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan *treatment*. Jika nilai t hitung sebesar 0,759 dibandingkan dengan nilai t tabel yang diperoleh melalui tabel dengan melihat nilai $\alpha = 5\%$ dan $df = 40$ maka t hitung memiliki nilai lebih besar dari t tabel ($0,759 > 1,683$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa t hitung $>$ t tabel menunjukkan bahwa data *pretest* yang diperoleh tidak ada perbedaan secara signifikan.

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil keterampilan menyimak cerita pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan treatment. Adapun *Independent Sampel T-Test Posstest* kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Tabel 4. 13 Uji-t Metode *Independent Sample Test*

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
Posstest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	3,204	40	0,003	$0,003 < 0,05 =$ Ada Perbedaan

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 yang artinya ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan *treatment*. Jika nilai t hitung sebesar 3,204 dibandingkan dengan nilai t tabel sebesar 1,683 dengan melihat nilai $\alpha=5\%$ dan $df = 40$ maka t hitung memiliki nilai lebih besar dari t tabel ($3,273 > 1,683$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa t hitung $>$ t tabel, hal ini berarti data *posttest* yang diperoleh menunjukkan ada perbedaan secara signifikan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis nol (H_0) ditolak yaitu tidak ada pengaruh yang signifikan setelah diterapkan media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN No.1 Balangnipa, Kabupaten Sinjai dan hipotesis alternative (H_a) diterima yaitu terdapat pengaruh yang signifikan setelah diterapkan media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri No.1 Balangnipa, Kabupaten Sinjai.

Penelitian ini menelaah tentang pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN No.1 Balangnipa Kabupaten Sinjai. Penelitian ini dilakukan secara luring di sekolah. Subjek penelitian yang digunakan yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 21 orang dan kelas IV B sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 21 orang.

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Pertemuan pertama, pelaksanaan *pretest* atau tes awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pertemuan kedua pemberian *treatment* pertama pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pertemuan ketiga pemberian *treatment* kedua pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pertemuan keempat pemberian *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas Kontrol.

Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi dapat dilihat dari hasil observasi keterlaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas IV A SD Negeri No.1 Balangnipa sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan pertama proses pembelajaran yang dilakukan berada pada kategori efektif. Pada pertemuan kedua berada pada kategori sangat efektif. Dilihat dari persentase pertemuan pertama sampai pada pertemuan kedua, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua mengalami peningkatan dari kategori efektif menjadi sangat efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Meling (2019) yang mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh kepada siswa untuk lebih mudah dalam memahami tujuan dan maksud dari materi pembelajaran agar suasana belajar menjadi lebih efektif dan efisien.

Data keterampilan menyimak siswa diperoleh setelah melalui tahapan validasi isi atau tahapan validasi instrument oleh ahlinya. Adapun kisi-kisi instrument *pretest* dan *posttest* keterampilan menyimak yang dinilai terdiri atas 5 aspek, diantaranya ketepatan siswa menyebut judul cerita, ketepatan siswa dalam menentukan tokoh-tokoh dalam cerita, ketepatan siswa dalam menentukan latar cerita, ketepatan siswa menentukan tema cerita, dan ketepatan siswa dalam menentukan amanat yang terdapat pada cerita.

Untuk mengetahui bagaimana gambaran hasil keterampilan menyimak siswa maka dilakukan pengujian dengan menggunakan analisis tes yang dilakukan pada aplikasi SPSS Versi 26.0. Hasil analisis tes keterampilan menyimak dilakukan pada saat *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan analisis

deskriptif yang dilakukan pada data *pretest* diketahui bahwa keterampilan menyimak cerita pada kelas kontrol dengan kategori sedang, sedangkan keterampilan menyimak cerita menggunakan media video animasi pada kelas eksperimen dengan kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan keterampilan menyimak cerita sebelum dan setelah menggunakan media video animasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Astafrina (2022) yang mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi akan sangat memudahkan guru untuk mewujudkan pembelajaran lebih baik dan berdaya guna serta memudahkan siswa dalam memahami bahan pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan ada dua macam yaitu pengolahan data dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Pengolahan data statistik digunakan untuk mengetahui bagaimana gambaran keterampilan menyimak cerita sebelum dan setelah penggunaan media video animasi, sedangkan statistik inferensial untuk pengujian hipotesis.

Uji yang pertama dilakukan adalah uji normalitas yang termasuk uji prasyarat data. Uji normalitas keterampilan menyimak cerita menggunakan *Kolmogrov-Smirnov* menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Uji yang kedua adalah uji homogenitas yang menggunakan tabel homogen dengan melihat nilai signifikan yang menyatakan bahwa data dinyatakan linear atau berhubungan.

Uji hipotesis menggunakan analisis statistik inferensial dengan uji *Independent Samples Test* digunakan untuk melihat sig.(2-tailed) data kelas yang dikumpulkan. Uji hipotesis tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara keterampilan menyimak cerita dengan penggunaan media video animasi pada proses pembelajaran. Hasil data statistik dilihat pada nilai sig.(2-tailed) 0,000. Hal ini berarti signifikan data lebih kecil dari taraf signifikansi α ($0,000 < 0,05$), sehingga hipotesis diterima. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV SD Negeri No.1 Balangnipa, Kabupaten Sinjai. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Fatonah (2019) bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak siswa SD Negeri 1 Sukamaju. Penelitian tersebut menyatakan bahwa perolehan nilai dengan menggunakan media video animasi lebih tinggi dibandingkan tanpa menggunakan media.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal. Pertama, pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN No. 1 Balangnipa Kabupaten Sinjai terlaksana dengan sangat efektif. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan dan persentase kelompok siswa pada setiap pertemuan yang menunjukkan pengaruh positif dan perubahan dari kategori efektif menjadi sangat efektif. Kedua, hasil belajar siswa kelas IV setelah penggunaan media video animasi lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut. Hal ini terlihat dari rata-rata (mean) nilai *pretest* yang mengalami peningkatan ketika diberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol. Ketiga, penggunaan media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN No. 1 Balangnipa, Kabupaten Sinjai.

Referensi

- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1).
- Astafrina, S. (2022). Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan keterampilan Menyimak dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6, 8754–8765.
- Burhan, N. (2012). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi* (Edisi Pert).
- Bararah, I. (2017). Efektifitas perencanaan pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 131-147.

-
- Deviyani, & Darwis, U. (2020). *Pengaruh penggunaan media audiovisual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerpen pada siswa kelas V SD 105240 Tebing Tinggi*.
- Fatonah, D. (2019). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak SD NO 1 Sukamaju. *Scholastica Journal*, 2, 13–23.
- Farhurohman, O. (2017). Implementasi pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 9(01), 23-34.
- Hasni, M., Handayani, A. R., & Sidek, A. (2021). Upaya Guru Dalam Melaksanakan Proses Pembelajaran Di Masa Pandemi: Studi Kasus Di SD Negeri 050588 Selesai Kel. Pekan Selesai Kec. Selesai Kab. Langkat. *Center of Knowledge: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 22-40.
- Hidayah, N. (2017). Penanaman nilai-nilai karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 190-204.
- Kamhar, M. Y., & Lestari, E. (2019). Pemanfaat sosial media youtube sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 1-7.
- Makki, A. (2020). Teknologi Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam (Analisis Kritis Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 15(1), 123-136.
- Mardianti, sefi. (2015). *Keterampilan Menyimak Cerita Pendek* (Edisi pert).
- Marhalim, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Langsung dengan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Kelas III SD Negeri 006 Pangkalan Indarung Kecamatan Singingi. *GERAM: Gerakan Aktif Menulis*, 5(2), 28-35.
- Maula, R. (2018). Pengaruh Media Hand Puppet Terhadap Keterampilan Menyimak pada Mata Pelajaran bahasa Indonesia. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 5(2), 263-272.
- Meling, M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3, 20–28.
- Naditya Azizah, T. (2019). *Pengaruh penggunaan media film kartun terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas iii sdn tangerang 15*.
- Negara, H. S. (2017). Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minatmatematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI). *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 1(2), 250-259.
- Siddiq, Y. I. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49-63.
- Prayoga, K., & Nurfadillah, S. (2018). Membangun Kesalingpercayaan Dalam Proses Transfer Informasi Antara Petani Dan Penyuluh Pertanian. Building a Mutual Trust in the Process of Transferring Information Between Farmers and Agricultural Extension Officers. In *Forum Penelitian Agro Ekonomi* (Vol. 36, No. 02).
- Rahmat, M., Nurhaedah, N., & Hotimah, H. (2024). Implementation of the Use of Animation Video Media to Improve the Skills of Listening to Indonesian Language Learning Stories for Madrasah Ibtidaiyah Students in Jeneponto Regency. *Pinisi Journal of Education*, 4(3), 340-347.
- Rahmat, M., Nurhaedah, N., & Hotimah, H. (2024). Implementation of the Use of Animation Video Media to Improve the Skills of Listening to Indonesian Language Learning Stories for Madrasah Ibtidaiyah Students in Jeneponto Regency. *Pinisi Journal of Education*, 4(3), 340-347.
- Rikmasari, R. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Kartunterhadap Motivasi Belajar Siswapada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Eksperimen Pada Siswa Kelas III Di SDN Jayasakti 06 Kecamatan Muaragembong Kabupaten Bekasi). *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 26-32.
- Riwayatni Zein, Z., & Vivi Puspita, P. (2021). Model Bercerita untuk Peningkatan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1199-1208.
- Rosni, R. (2021). Kompetensi guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(2), 113-124.
- Selasih, N. N. (2017). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Di Era Globalisasi. *Guna Widya: Jurnal Pendidikan Hindu*, 4(2), 13-22.
-

- Sugiyono. (2018). *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). Alfabeta, Bandung.
- Tanjung, W. U., & Namora, D. (2022). Kreativitas Guru dalam Mengelola Kelas untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(1), 199-217.
- Yusnan, M. (2021). Pengaruh Media Audiovisual Dengan Menggunakan Wondershare Filmora Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Baubau. *Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(2), 6-10.
- Zamzani, Z. (2014). Eksistensi bahasa Indonesia dalam pendidikan berbasis keragaman budaya. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 225-244.