

The Influence of Using Animated Video Media on the Ability to Listen to Fairy Tales in Third-Grade Elementary School Students

M. Juanparestu¹, Susanti Faipri Selegi², David Budi Irawan³

Universitas PGRI Palembang^{1,2,3}

*E-mail: jparestu@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of using animated video media on the ability to listen to fairy tales in grade III students of SDN 10 Pemulutan. The study used a quantitative approach with a pre-experimental design of one group pre-test and post-test design. The subjects in this study were 30 grade III students. The instrument used was a listening ability test given before and after treatment. Data analysis was carried out using a paired sample t-test. The results showed that there was a significant effect of using animated video media on improving students' listening skills. This is indicated by a significance value of 0.034 ($p < 0.05$), as well as an increase in the average value from the pre-test of 64.53 to 75.20 in the post-test. Thus, it can be concluded that animated video media is effective in improving the ability to listen to fairy tales in grade III students of SDN 10 Pemulutan, South Sumatra.

Keywords: Animated video media ¹, listening skills ², fairy tales ³, elementary school students ⁴



Licenses may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits [\[attribution\]](#) in the manner specified by these. Licenses may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi utama yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk menjalin interaksi antarindividu. Dalam proses komunikasi, bahasa digunakan secara lisan maupun tulisan. Salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki peran penting dalam pembelajaran adalah menyimak. Menurut Renukadevi (2014), menyimak memiliki kedudukan penting dalam pemerolehan bahasa karena merupakan salah satu dari empat keterampilan dasar yang harus dikuasai. Keterampilan menyimak juga menjadi dasar dalam mengembangkan keterampilan lainnya seperti berbicara, membaca, dan menulis.

Di tingkat sekolah dasar, kemampuan berbahasa sangat berpengaruh terhadap pencapaian akademik siswa. Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran inti memiliki peranan strategis dalam mengembangkan kemampuan komunikasi siswa secara menyeluruh. Berdasarkan kurikulum Bahasa Indonesia kelas III semester dua, terdapat kompetensi dasar yang menuntut siswa mampu menyimak dan membaca cerita anak dengan baik. Salah satunya adalah KD 4.8, yaitu menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dalam teks fiksi dengan memperhatikan latar cerita, yang dapat dilatih melalui teknik seperti mind mapping.

Keterampilan menyimak sangat berkaitan erat dengan keterampilan berbahasa lainnya. Kurikulum berbasis kompetensi menekankan bahwa keberhasilan siswa dalam menulis atau menceritakan kembali informasi sangat bergantung pada kemampuan menyimak dan membaca mereka (Djuanda, 2014; Susanto, 2019). Oleh karena itu, pembelajaran menyimak perlu dirancang secara efektif dan menarik agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menyimak tidak hanya mencakup aktivitas mendengarkan, tetapi juga melibatkan proses mental yang kompleks seperti memahami, menginterpretasi, menilai, dan merespons makna dari informasi yang didengar. Tarigan

(2015) menegaskan bahwa menyimak juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk pengalaman, penghayatan, daya ingat, serta konteks situasi. Dalam pandangan Susanto (2017), menyimak bahkan menjadi keterampilan dasar yang penting untuk menunjang penguasaan aspek kebahasaan lainnya.

Tarigan (2015) mengungkapkan bahwa pentingnya keterampilan menyimak telah diteliti sejak lama. Salah satu penelitian awal dilakukan oleh Paul T. Rankin pada tahun 1926 yang menemukan bahwa 42% dari aktivitas berbahasa digunakan untuk menyimak. Temuan serupa dikemukakan oleh Miriam E. Wilt pada tahun 1950 yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar menghabiskan waktu antara satu setengah hingga dua jam per hari untuk menyimak selama proses pembelajaran di kelas. Sementara itu, penelitian Wilga W. River menunjukkan bahwa dalam kehidupan sehari-hari, manusia menggunakan sekitar 45% waktu komunikasinya untuk menyimak, 30% untuk berbicara, 16% untuk membaca, dan hanya 9% untuk menulis (Rohmalinda et al., 2023). Data ini menegaskan bahwa aktivitas menyimak mendominasi keterampilan berbahasa lainnya, baik dalam konteks pembelajaran maupun dalam komunikasi harian.

Oleh karena itu, menyimak perlu menjadi perhatian utama dalam pembelajaran bahasa, khususnya di lingkungan sekolah dasar. Keterampilan ini harus dilatih secara terus-menerus agar siswa mampu memahami informasi secara tepat dan akurat. Kundharu (dalam Marlianti et al., 2018) menyarankan lima teknik untuk meningkatkan kemampuan menyimak, yaitu: menyimak ulang ujaran, mengidentifikasi kata kunci, melakukan parafrase, membuat rangkuman, dan menjawab pertanyaan berdasarkan informasi yang didengar. Selain teknik tersebut, pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi juga berpengaruh signifikan terhadap keberhasilan menyimak. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa lebih fokus dan memahami isi pesan secara menyeluruh.

Kemampuan menyimak juga berkaitan erat dengan keterampilan berbicara. Anak-anak cenderung meniru dan menggunakan kosakata serta struktur kalimat dari apa yang mereka dengar. Dengan menjadi penyimak yang baik, peserta didik akan lebih mampu menyampaikan informasi secara jelas dan tepat. Menyimak cerita, misalnya, merupakan salah satu bentuk latihan menyimak yang bertujuan agar siswa dapat memahami dan menginterpretasi isi cerita dengan lebih cermat, cepat, dan tepat (Mustiningtyas et al., 2022).

Cerita anak merupakan salah satu bentuk karya seni yang memiliki karakteristik khas sesuai dengan dunia dan minat anak-anak sebagai penikmat utamanya. Dalam menciptakan cerita anak, pengarang tidak dapat mengabaikan sudut pandang dan pengalaman anak-anak. Oleh karena itu, meskipun ditulis oleh orang dewasa, cerita anak dirancang seolah-olah merupakan ekspresi anak-anak sendiri melalui penggunaan bahasa, simbol, dan gaya tutur yang akrab bagi mereka. Salah satu elemen dominan dalam cerita anak adalah motif, yang dapat berupa benda, hewan dengan kekuatan magis, tindakan tertentu, tokoh khas, maupun sifat-sifat karakter yang menonjol (Rohmalinda et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan analisis terhadap data ulangan harian mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan pada tanggal 4 Desember di kelas III SD Negeri 10 Pemulutan, peneliti mengidentifikasi beberapa faktor yang diduga menjadi penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam menyimak cerita. Di antaranya adalah: (1) proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, sehingga siswa tampak kurang antusias dan bersikap pasif karena kegiatan belajar terkesan monoton dan membosankan; (2) guru cenderung memonopoli jalannya pembelajaran tanpa memberi cukup ruang bagi siswa untuk aktif dalam menyimak dan merespons cerita; (3) pemanfaatan media pembelajaran yang tersedia belum dilakukan secara optimal; (4) materi serta tugas yang diberikan guru cenderung kurang variatif karena hanya bersumber dari buku teks utama; dan (5) jumlah siswa dalam kelas yang cukup besar dengan ruang belajar yang terbatas menyebabkan suasana pembelajaran menjadi kurang kondusif.

Model pembelajaran yang masih bersifat satu arah dan minim melibatkan siswa dalam proses berpikir imajinatif serta kreatif kurang memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan potensinya. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum diarahkan pada penguatan aspek kreativitas siswa, padahal esensi dari pendidikan adalah membentuk individu yang cerdas, berjiwa

humanis, dan memiliki kemampuan berpikir kreatif. Kreativitas sendiri merupakan salah satu kecakapan penting yang perlu dimiliki siswa untuk menghadapi tantangan masa depan yang semakin kompleks dan kompetitif.

Wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tanggal 6 Desember 2023 mengungkapkan bahwa selama ini belum pernah dilakukan evaluasi secara khusus terhadap keterampilan menyimak siswa. Hasil pengamatan awal di lapangan menunjukkan beberapa penyebab rendahnya kemampuan menyimak siswa, di antaranya: (1) rendahnya hasil belajar siswa, yang ditandai dengan sebagian besar nilai Bahasa Indonesia belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 73; (2) siswa mengalami kesulitan dalam memahami inti atau isi pokok cerita; dan (3) pemanfaatan media pembelajaran yang tersedia di sekolah belum optimal.

Melihat kondisi tersebut, sangat diperlukan upaya peningkatan keterampilan menyimak siswa, khususnya dalam memahami cerita secara utuh dan bermakna. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik. Sayangnya, masih ada anggapan di kalangan guru bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang mahal, rumit, dan sulit dioperasikan. Akibatnya, fasilitas pembelajaran yang sebenarnya telah tersedia di sekolah tidak dimanfaatkan secara maksimal.

Media audio visual, khususnya video animasi, memiliki potensi besar dalam mendukung pengembangan keterampilan berpikir siswa. Menurut Rohani (2014), media jenis ini dapat menjadi sarana untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas serta mempersiapkan peserta didik sebagai sumber daya manusia yang unggul. Dalam konteks pembelajaran menyimak cerita anak, penggunaan video animasi diharapkan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan minat, dan memotivasi siswa dalam belajar. Ketika motivasi belajar siswa meningkat, maka keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran pun akan lebih aktif dan optimal. Hal ini diyakini dapat berdampak positif terhadap peningkatan keterampilan menyimak yang terlihat dari hasil belajar dan perubahan sikap siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Cerita pada Siswa Kelas III SD Negeri 10 Pemulutan”.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen atau eksperimen semu, yaitu metode eksperimen yang tidak memungkinkan peneliti mengendalikan secara penuh variabel dan kondisi penelitian, seperti aktivitas siswa dan situasi pembelajaran di kelas (Sugiyono, 2019). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Two Group Randomized Subject Posttest Only Design, yaitu desain yang hanya menggunakan tes akhir (posttest) tanpa tes awal (pretest). Tidak digunakannya pretest dikarenakan peneliti telah melakukan studi pendahuluan berupa observasi serta wawancara dengan guru kelas III, yang menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi menyimak cerita.

Penelitian ini melibatkan dua kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media video animasi audio visual, dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan serupa. Penilaian hasil belajar dilakukan setelah proses pembelajaran melalui pemberian tes posttest untuk mengukur kemampuan menyimak siswa.

Menurut Arikunto (2020), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 10 Pemulutan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Sampel yang dipilih adalah siswa kelas III SD Negeri 10 Pemulutan yang dibagi menjadi dua kelompok. Kelas III Kelompok A yang terdiri dari 15 siswa dijadikan sebagai kelompok eksperimen yang mendapat pembelajaran dengan media animasi audio visual, sedangkan Kelas III Kelompok B yang juga terdiri dari 15 siswa

dijadikan sebagai kelompok kontrol yang mendapat pembelajaran tanpa menggunakan media animasi audio visual.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dokumentasi dan tes. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data secara tidak langsung dari subjek penelitian, melainkan melalui dokumen tertulis maupun visual yang berkaitan dengan objek penelitian. Menurut Sugiyono (2018), dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang diperoleh melalui catatan, arsip, gambar, atau dokumen lain yang relevan. Dalam konteks penelitian ini, dokumentasi dimanfaatkan untuk mendapatkan informasi mengenai profil sekolah, letak sekolah, data guru, serta foto-foto kegiatan pembelajaran. Dokumentasi visual berupa foto selama proses pembelajaran menyimak cerita menggunakan media video animasi audio visual juga dikumpulkan sebagai data pendukung yang dapat memberikan gambaran konkret terhadap aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Selain dokumentasi, teknik pengumpulan data utama yang digunakan adalah tes. Tes berfungsi untuk mengukur hasil belajar siswa, khususnya keterampilan menyimak setelah mengikuti pembelajaran. Arikunto (2020) menyatakan bahwa tes adalah seperangkat pertanyaan atau latihan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat penguasaan terhadap suatu materi. Dalam penelitian ini, tes diberikan kepada kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media video animasi dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Tes ini disusun berdasarkan kisi-kisi soal yang telah dirancang sebelumnya. Penyusunan kisi-kisi merupakan langkah penting dalam perencanaan evaluasi, karena menjadi pedoman dalam penulisan soal agar selaras dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Mardapi, 2017).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t (independent sample t-test) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum dilakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Uji ini dilakukan menggunakan SPSS versi 22 dengan metode Kolmogorov-Smirnov. Data dinyatakan normal apabila nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ (Ghozali, 2018). Selanjutnya, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data memiliki varians yang sama. Uji ini juga dilakukan dengan SPSS menggunakan Levene's Test, dan data dikatakan homogen jika nilai Sig. $> 0,05$ (Sugiyono, 2018). Jika kedua prasyarat terpenuhi, maka dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t, untuk melihat pengaruh penggunaan media video animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak siswa.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

a. Analisis Awal

1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel dependen dan independennya mempunyai distribusi normal. Pengujian normalitas menjadi penting karena asumsi dasar untuk pengujian parametrik mengharuskan data berdistribusi normal (Ghozali, 2018, hlm. 161).

Pada uji normalitas, data yang digunakan adalah nilai pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen. Siswa yang mengikuti pretest sebanyak 15 siswa. Dari hasil penelitian diperoleh nilai dari masing-masing kelas yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1.
Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nama Siswa	Nilai Pretest
1	Siswa E – 1	60	Siswa K – 1	67
2	Siswa E – 2	80	Siswa K – 2	63
3	Siswa E – 3	57	Siswa K – 3	60
4	Siswa E – 4	67	Siswa K – 4	35
5	Siswa E – 5	57	Siswa K – 5	77
6	Siswa E – 6	70	Siswa K – 6	60
7	Siswa E – 7	77	Siswa K – 7	63
8	Siswa E – 8	70	Siswa K – 8	77
9	Siswa E – 9	77	Siswa K – 9	77
10	Siswa E – 10	53	Siswa K – 10	53
11	Siswa E – 11	60	Siswa K – 11	63
12	Siswa E – 12	40	Siswa K – 12	70
13	Siswa E – 13	47	Siswa K – 13	80
14	Siswa E – 14	73	Siswa K – 14	70
15	Siswa E – 15	80	Siswa K – 15	57
Jumlah		968		972
Rata-rata		64,53		64,80
Nilai Maksimal		80		80
Nilai Minimal		40		35

Sumber: SD Negeri 10 Pemulutan

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas merupakan salah satu syarat penting dalam analisis statistik parametrik, terutama sebelum melakukan uji-t, agar hasil analisis dapat diinterpretasikan secara sah. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov melalui bantuan software SPSS versi 22.

Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini adalah sebagai berikut: a) Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka data dianggap berdistribusi normal, sehingga dapat digunakan untuk analisis statistik parametrik; b) Jika nilai signifikansi (Sig.) $\leq 0,05$, maka data dianggap tidak berdistribusi normal, sehingga perlu dipertimbangkan penggunaan analisis statistik non-parametrik.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2.
Hasil Uji Normalitas Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Kolmogorov-Smirnov	Sig.	Keterangan
Eksperimen	0,535	0,937	Normal
Kontrol	0,540	0,933	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 4.4 dapat dilihat bahwa sig. Pretest kelas Eksperimen $0,937 > 0,05$ dan kelas kontrol $0,933 > 0,05$. Sehingga dapat diasumsikan bahwa nilai Sig. $> 0,05$, maka sampel berasal dari populasi yang terdistribusi secara normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah dua sampel atau lebih memiliki varians yang sama. Hal ini diperlukan agar analisis data yang dilakukan, seperti uji-t atau ANOVA, dapat memberikan hasil yang valid (Sugiyono, 2018, hlm. 149).

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data kedua kelompok yaitu data pretest pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki sifat homogen atau tidak. Pedoman pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut: a) Jika nilai Signifikan (Sig.) Based On Mean > 0,05 maka varians data homogen; b) Jika nilai Signifikan (Sig.) Based On Mean < 0,05 maka varians data tidak homogen.

Adapun hasil uji homogenitas dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut

Tabel 3.
Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pretest_eksperimen	2.377 ^a	4	7	.150
pretest_kontrol	3.951 ^b	4	7	.055
<i>Sumber : SPSS 22 diolah 2024</i>				

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang ditampilkan pada Tabel 4.5, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pretest untuk kelompok eksperimen sebesar 0,150 dan untuk kelompok kontrol sebesar 0,055. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga memenuhi kriteria bahwa data memiliki variansi yang sama. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada tahap pretest bersifat homogen, atau memiliki kesamaan varians. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok berada dalam kondisi awal yang setara.

b. Analisis Akhir

1) Uji Normalitas

Uji normalitas tahap akhir dilakukan terhadap data nilai posttest dari kedua kelompok, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jumlah siswa yang mengikuti posttest sebanyak 15 orang pada masing-masing kelompok. Data hasil pengujian dari kedua kelas tersebut disajikan secara rinci pada tabel berikut.

Tabel 4.
Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Nama Siswa	Nilai Posttest	Nama Siswa	Nilai Posttest
1	Siswa E- 1	63	Siswa K- 1	67
2	Siswa E - 2	87	Siswa K - 2	60
3	Siswa E - 3	63	Siswa K - 3	67
4	Siswa E - 4	80	Siswa K - 4	50
5	Siswa E - 5	63	Siswa K - 5	80
6	Siswa E - 6	77	Siswa K - 6	53
7	Siswa E - 7	63	Siswa K - 7	73
8	Siswa E - 8	77	Siswa K - 8	70
9	Siswa E - 9	60	Siswa K - 9	80
10	Siswa E - 10	93	Siswa K - 10	53

11	Siswa E – 11	70	Siswa K – 11	73
12	Siswa E – 12	83	Siswa K – 12	63
13	Siswa E – 13	83	Siswa K – 13	80
14	Siswa E – 14	83	Siswa K – 14	67
15	Siswa E – 15	83	Siswa K – 15	60
Jumlah		1128		996
Rata-rata		75,20		66,40
Nilai Maksimal		93		80
Nilai Minimal		60		50

Sumber : SD Negeri 10 Pemulutan

Uji normalitas pada tahap posttest dilakukan setelah masing-masing kelompok memperoleh perlakuan yang berbeda. Sebanyak 15 siswa pada kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi audio visual, sedangkan 15 siswa pada kelompok kontrol mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil posttest dari kedua kelompok tersebut berdistribusi normal setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov melalui bantuan program SPSS versi 22. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini adalah Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka data dianggap berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig.) $\leq 0,05$, maka data dianggap berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

Tabel 5.
Hasil Uji Normalitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Kolmogorov-Smirnov	Sig.	Keterangan
Eksperimen	805	537	Normal
Kontrol	481	975	Normal

Sumber : SPSS 22 diolah 2024

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 4.7 dapat dilihat bahwa sig. posttest kelas Eksperimen $0,537 > 0,05$ dan kelas kontrol $0,975 > 0,05$. Sehingga dapat diasumsikan bahwa nilai Sig. $> 0,05$, maka sampel berasal dari populasi yang terdistribusi secara normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data posttest dari kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, memiliki varians yang seragam atau tidak. Tujuan dari uji ini adalah untuk memastikan bahwa kedua kelompok memiliki kondisi yang sebanding dalam hal keragaman data setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas mengacu pada nilai signifikansi (Sig.) berdasarkan nilai rata-rata (Based on Mean), dengan ketentuan sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. $> 0,05$, maka data memiliki varians yang homogen.
- Jika nilai Sig. $< 0,05$, maka data memiliki varians yang tidak homogen.

Adapun hasil uji homogenitas dalam penelitian ini ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 6.
Hasil Uji Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variances			
posttest_eksperimen			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.728 ^a	4	7	.117
<i>Sumber : SPSS 22 diolah 2024</i>			

Merujuk pada hasil uji homogenitas yang ditampilkan pada Tabel 6 diatas diperoleh nilai signifikansi (Sig.) Based on Mean sebesar 0,117, yang lebih besar dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa varians data posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada dalam kondisi yang homogen.

c. Uji Hipotesis

Setelah itu, dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik analisis Paired-Samples T-Test. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan menyimak siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa media video animasi audio visual. Tujuan dari uji ini adalah untuk menguji pengaruh penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar siswa.

Adapun pedoman pengambilan keputusan dalam uji Paired-Samples T-Test adalah sebagai berikut: a) Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan; b) Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan.

Hasil dari uji Paired-Samples T-Test disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7.
Hasil Uji Paired-Samples T Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig.	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			(2-tailed)	
					Lower	Upper			
Pair 1	posttest_eksperimen - posttest_kontrol	8.800	18.354	4.739	-1.364	18.964	1.857	14	.034

Berdasarkan hasil analisis uji Paired-Samples T-Test yang ditampilkan pada Tabel 4.6, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,034. Karena nilai tersebut lebih kecil dari batas signifikansi 0,05, maka keputusan yang diambil adalah menolak H_0 dan menerima H_a . Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok eksperimen. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi audio visual memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan menyimak cerita pada siswa kelas III SD Negeri 10 Pemulutan.

2. Pembahasan

Menurut Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dimanfaatkan berasal dari platform YouTube, yakni kanal "Riri Cerita Anak Interaktif", yang menyajikan video animasi berjudul Kutukan Anak Durhaka Kepada Orang Tua. Video ini digunakan sebagai salah satu bentuk media pembelajaran interaktif untuk mendukung proses belajar siswa, khususnya dalam keterampilan menyimak cerita. Pemanfaatan media visual seperti video animasi diyakini dapat meningkatkan daya serap informasi, kemampuan berpikir, serta ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan.

Video animasi tersebut dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD dan memuat unsur cerita fiksi yang relevan dengan tujuan pembelajaran menyimak. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 10 Pemulutan, dengan fokus pada siswa kelas III sebagai subjek penelitian. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media video animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita pada siswa.

Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design. Sebanyak 15 siswa ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan video animasi, sementara 15 siswa lainnya menjadi kelompok kontrol yang menerima pembelajaran tanpa media visual tersebut. Dalam pelaksanaannya, kelompok eksperimen ditayangkan video animasi Kutukan Anak Durhaka Kepada Orang Tua selama kegiatan belajar berlangsung. Siswa diminta untuk menyimak dengan saksama, kemudian guru memberikan penjelasan ulang mengenai isi cerita. Setelah itu, siswa mengerjakan tes evaluasi berupa 8 soal essay yang bertujuan untuk mengukur keterampilan menyimak.

Melalui penerapan media pembelajaran ini, suasana kelas menjadi lebih interaktif dan kondusif. Siswa terlihat lebih fokus, antusias, dan mampu mengikuti alur cerita dengan baik. Hal ini memberikan indikasi bahwa penggunaan media video animasi berkontribusi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan sekaligus efektif dalam membantu pemahaman materi oleh peserta didik.

Sejalan dengan penggunaan media pembelajaran dalam penelitian ini, Sadiman et al. (2014) menjelaskan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat belajar peserta didik. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana utama yang mendukung terjadinya proses belajar secara menyeluruh.

Arsyad (2016) menegaskan bahwa pembelajaran adalah proses aktif yang melibatkan individu dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar, salah satunya media. Pendapat ini diperkuat oleh Sanaky (2015) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat penyampai pesan yang menghubungkan antara pendidik, peserta didik, dan materi ajar. Tanpa kehadiran media, komunikasi dalam proses pembelajaran tidak akan berjalan secara efektif.

Jenis media yang digunakan dalam penelitian ini berbasis animasi. Menurut Silitonga dan Rosyida (2016), animasi merupakan kumpulan objek atau gambar yang bergerak mengikuti alur tertentu berdasarkan hitungan waktu, serta dapat mengalami perubahan posisi, bentuk, dan warna. Media animasi memiliki kelebihan dalam menarik perhatian peserta didik dan mempercepat pemahaman konsep yang disampaikan.

Johari (2015) menambahkan bahwa animasi merupakan bagian dari dunia perfilman, yang berarti prinsip-prinsip produksi film juga dapat diterapkan dalam pembuatan media animasi pembelajaran. Sebuah animasi yang dirancang dengan baik mampu menyampaikan nilai-nilai edukatif secara visual dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Menurut Sanjaya (2015), media audio visual merupakan jenis media pembelajaran yang menggabungkan elemen suara dan gambar visual, seperti rekaman video, film, atau slide suara. Media jenis ini memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya mendengar, tetapi juga melihat

materi yang disampaikan secara langsung, sehingga pesan pembelajaran dapat diterima lebih optimal.

Senada dengan hal tersebut, Ahmadi (2015) menyebutkan bahwa media audio visual memiliki keunggulan dibandingkan media tunggal (hanya audio atau visual saja), karena memadukan dua unsur utama komunikasi dalam pembelajaran, yakni suara dan gambar. Kombinasi keduanya dapat meningkatkan efektivitas penyampaian informasi serta daya serap peserta didik terhadap materi.

Munadi (2014) dalam bukunya *Media Pembelajaran* membagi media audio visual menjadi dua jenis, yaitu:

(1) Audio visual murni, yakni media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari satu sumber, contohnya film bersuara, televisi, dan video.

(2) Audio visual tidak murni, yaitu media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari dua sumber berbeda, misalnya proyektor slide yang disertai audio dari tape recorder.

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran memiliki berbagai manfaat yang signifikan dalam mendukung efektivitas proses belajar mengajar. Rinanto dalam Sa'diah (2017) mengemukakan bahwa media audio visual mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi, sehingga dapat memotivasi mereka dan mengurangi rasa bosan selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, media ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar, seperti melalui kegiatan mengamati, mendengarkan, serta melakukan demonstrasi sederhana. Tidak hanya itu, media audio visual juga bermanfaat dalam membantu perkembangan kemampuan berpikir siswa, dari tahapan berpikir konkret menuju abstrak, serta dari pola berpikir yang sederhana ke arah yang lebih kompleks. Manfaat lainnya adalah membantu siswa mengaitkan informasi visual yang diterima dengan pengalaman pribadi yang dimiliki, sehingga materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan diingat.

Keterampilan menyimak merupakan salah satu kemampuan dasar dalam berbahasa yang sangat penting untuk dikembangkan, terutama pada jenjang pendidikan dasar. Menyimak bukan hanya sekadar aktivitas mendengarkan secara pasif, melainkan suatu proses aktif yang melibatkan kemampuan memahami, menafsirkan, dan menilai informasi yang disampaikan secara lisan. Tarigan (2015) menjelaskan bahwa menyimak adalah kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, dan interpretasi untuk memperoleh informasi yang bermakna. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, keterampilan menyimak menjadi bagian penting dari kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa untuk mendukung penguasaan keterampilan berbahasa lainnya seperti berbicara, membaca, dan menulis.

Menyimak cerita dongeng merupakan salah satu bentuk pembelajaran menyimak yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa dan berpikir siswa. Dongeng, sebagai salah satu genre sastra anak, memiliki kandungan nilai moral, imajinasi, serta bahasa yang menarik bagi peserta didik. Menurut Susanto (2019), menyimak cerita dapat meningkatkan daya konsentrasi, memperkaya kosakata, dan mengembangkan daya imajinasi siswa. Kegiatan ini juga membantu siswa memahami unsur-unsur cerita seperti tokoh, alur, latar, dan pesan moral yang terkandung dalam cerita. Selain itu, kegiatan menyimak dongeng dapat menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai karakter secara tidak langsung kepada peserta didik.

Rost (2016) menegaskan bahwa menyimak adalah proses aktif dalam memahami makna dari ujaran yang didengar, yang melibatkan keterampilan kognitif, afektif, dan linguistik. Siswa tidak hanya mendengar informasi, tetapi juga mengolah dan menghubungkannya dengan pengalaman atau pengetahuan sebelumnya. Dalam proses menyimak cerita dongeng, siswa perlu menggunakan daya pikirnya untuk menangkap maksud cerita, menyusun informasi secara logis, serta menafsirkan pesan-pesan yang terkandung dalam cerita tersebut. Ini menunjukkan bahwa menyimak merupakan keterampilan kompleks yang memerlukan pelatihan dan media pembelajaran yang tepat agar dapat berkembang optimal.

Goh dan Taib (2017) juga mengungkapkan bahwa pengajaran menyimak harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, terutama pada usia sekolah dasar yang masih sangat bergantung pada stimulus visual dan audio. Penggunaan media yang interaktif seperti animasi dongeng menjadi solusi strategis untuk meningkatkan fokus dan daya tangkap siswa. Dalam hal ini, media animasi audio visual dapat memberikan pengalaman menyimak yang lebih hidup dan menyenangkan.

Pada kelompok kelas kontrol, media pembelajaran yang digunakan berupa teks bacaan berjudul "Kutukan Anak Durhaka Kepada Orang Tua". Dalam proses pembelajaran, siswa diminta untuk membaca teks tersebut secara mandiri. Namun, selama kegiatan berlangsung, banyak siswa yang membaca dengan suara lantang dan terlibat dalam percakapan dengan teman sekelasnya. Situasi ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang hanya mengandalkan teks bacaan belum mampu menarik minat dan perhatian siswa secara optimal dalam kegiatan menyimak.

Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing terdiri dari 15 peserta didik, sehingga total siswa yang berpartisipasi dalam pretest dan posttest sebanyak 30 orang. Proses pembelajaran dilaksanakan dalam empat kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, dilakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menyimak. Pertemuan kedua dan ketiga digunakan untuk kegiatan pembelajaran inti dengan durasi masing-masing dua kali 35 menit, sedangkan pertemuan keempat dialokasikan untuk posttest guna mengukur perkembangan hasil belajar setelah perlakuan.

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran yang digunakan terhadap peningkatan keterampilan menyimak, dilakukan analisis data menggunakan Uji Paired-Samples T Test. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,034, yang berada di bawah ambang batas 0,05. Nilai ini mengindikasikan adanya perbedaan yang bermakna antara hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen.

Perbedaan tersebut terlihat dari perbandingan rata-rata hasil belajar siswa. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata meningkat dari 64,53 sebelum perlakuan menjadi 75,20 setelah pembelajaran dengan media video animasi audio visual. Sementara itu, pada kelas kontrol yang hanya menggunakan teks bacaan, kenaikan nilai tidak terlalu signifikan, yaitu dari 64,8 menjadi 66,4.

Fenomena ini relevan dengan pendapat Tarigan (2015) yang menjelaskan bahwa lingkungan fisik, termasuk ruang belajar, fasilitas, dan media pembelajaran, berperan penting dalam memengaruhi tingkat perhatian siswa dalam kegiatan menyimak. Dukungan dari hasil penelitian sebelumnya, seperti yang dikemukakan oleh Hermawan (dalam Kurniawati, 2015), juga menunjukkan bahwa media video animasi audio visual dapat meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik secara efektif dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan kata lain, media yang menarik dan interaktif cenderung lebih mampu memfokuskan perhatian siswa dalam proses penyimak dibandingkan dengan media yang bersifat konvensional.

Media video animasi merupakan salah satu sarana pembelajaran yang menyatukan unsur visual dan audio dalam bentuk yang menarik serta komunikatif. Media ini menyajikan kombinasi antara gambar bergerak dan suara yang mampu membangkitkan minat, emosi, serta daya pikir audiens. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan video animasi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup. Cerita yang divisualisasikan dengan gambar kartun membuat materi pelajaran lebih menarik, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dan tidak mudah merasa bosan selama mengikuti kegiatan belajar.

Temuan dalam penelitian ini memiliki keselarasan dengan hasil studi yang dilakukan oleh Lina Novita (2019) dalam jurnal berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal dan Campuran". Dalam penelitiannya, analisis hipotesis pada kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan, dengan hasil thitung lebih besar daripada ttabel ($4,6436 > 1,6675$). Hal ini menunjukkan bahwa media animasi audio visual lebih efektif dibandingkan dengan media konvensional dalam

meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema tersebut di kelas III SD Negeri Leuwilian 01, Kabupaten Bogor.

Penelitian lain oleh Suci Setiyaningsih, Setya Yuwana, dan Hendartno (2023) dalam jurnal berjudul “Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas II SD Setelah Menggunakan Media Animasi Audio Visual Dongeng Binatang Berbahasa Canva” juga mendukung temuan serupa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dongeng berbasis Canva berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan bercerita siswa di jenjang sekolah dasar.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini, diketahui bahwa siswa merasa antusias dengan pembelajaran berbasis video animasi. Mereka mengungkapkan bahwa metode ini membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa merasa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran karena alur cerita dan pesan moral yang disampaikan melalui animasi menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi tidak hanya mampu menarik perhatian, tetapi juga mendukung efektivitas penyampaian materi secara lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi audio visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri menunjukkan efektivitas yang positif. Hal ini tercermin dari meningkatnya partisipasi aktif dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media animasi membantu siswa lebih fokus dan memahami isi cerita melalui tampilan visual dan audio yang menarik, sehingga mereka tidak hanya mendengarkan tetapi juga mampu mengingat serta memahami alur cerita dengan baik.

Kemampuan menyimak siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah pembelajaran menggunakan media ini. Hal ini terlihat dari perbandingan hasil pretest yang berada pada kategori sedang, dengan hasil posttest yang meningkat ke kategori tinggi. Dengan demikian, media video animasi terbukti memberikan pengaruh terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa kelas III SD Negeri 10 Pemulutan, Sumatera Selatan. Peningkatan ini juga didukung oleh semangat belajar siswa yang lebih tinggi setelah mereka memperoleh pembelajaran berbasis animasi dibandingkan sebelum diberi perlakuan.

Daftar Rujukan

- AH Sanaky, H. (2015). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Kaukaban Dipantara.
- Ahmadi, A. (2015). *Strategi pembelajaran di perguruan tinggi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmad Rohani. (2014). *Media instruksional edukatif*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2020). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (3rd ed.)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25 (9th ed.)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Goh, C. C. M., & Taib, Y. (2017). Metacognitive instruction in listening for young learners. *ELT Journal*, 71(2), 222–232. <https://doi.org/10.1093/elt/ccl002>
- Johari, A. (2015). Penerapan media video dan animasi pada materi memvakum dan mengisi refrigeran terhadap hasil belajar siswa (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia). <https://repository.upi.edu/>
- Mardapi, D. (2017). *Pengukuran, Penilaian dan Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Marlianti, E., Marli, S., & Halidjah, S. (2018). Peningkatan keterampilan menyimak peserta didik menggunakan media audio cerita anak kelas III SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 7(7), 1–10.
- Munadi, Y. (2014). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Referensi (Gaung Persada Press Group).

- Mustiningtyas, P., Wahono, W., & Sa'a, N. (2022). Hubungan keterampilan menyimak cerita pada anak usia dini dengan penggunaan media animasi audio visual dalam pembelajaran di KB At-Taqwa tahun pelajaran 2021/2022. *Proceeding Umsurabaya*, 1(1), 1–10.
- Novita, L. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual animasi terhadap hasil belajar subtema benda tunggal dan campuran. *Jurnal Pendidikan Ilmiah Indonesia*, 4(2), 75–83. <https://doi.org/10.33258/jpii.v4i2.107>
- Renukadevi, D. (2014). The role of listening in language acquisition: The challenges & strategies in teaching listening. *International Journal of Education and Information Studies*, 4(1), 59–63.
- Rohmalinda, I., Wardiah, D., & Ali, M. (2023). Peningkatan kemampuan menyimak cerita fiksi melalui media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 213 Palembang. *Journal on Education*, 5(3), 10423–10433.
- Rost, M. (2016). *Teaching and Researching Listening* (2nd ed.). London: Routledge.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sa'diah, H. (2017). Pengaruh penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas III MI Al-Hikmah Jakarta (Bachelor's thesis, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). <http://repository.uinjkt.ac.id/>
- Sanjaya, W. (2015). *Media komunikasi pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Setiyaningsih, S., Yuwana, S., & Hendartno. (2023). Peningkatan keterampilan bercerita siswa kelas II SD setelah menggunakan media animasi audio visual dongeng binatang berbasis Canva. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1005–1012. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.3980>
- Silitonga, M. K., & Rosyida, S. (2015). Animasi interaktif sebagai media sosialisasi Indonesia Tsunami Early Warning System (Inatews). *Jurnal Sistem Informasi*, 4(2), 107–120.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2019). *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, A. (2019). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Prenadamedia Group.
- Tarigan, H. G. (2015). *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.