

Pengaruh Penggunaan Media VIAN (Video Animasi) terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Cerita Fiksi Kelas IV SDN 66 Mario Kecamatan Marioriawa Kabupaten Soppeng

The Impact Of Using Vian Media (Animated Video) On The Story Of Retelling Skills Of 4th Grade Students of SDN 66 Mario Marioriwa District , Soppeng Regency

Sitti Halijah¹, Dra. Amrah, S.Pd., M.Pd.², Dra. Nurfaizah AP, M.Hum³

¹Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

²Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

³Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

shalijah288@gmail.com

nurfaizah.ap@unm.ac.id

amrah@unm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian Quasi eksperimental yang bertujuan untuk ada tidaknya pengaruh penggunaan media VIAN (Video Animasi) dalam pembelajaran keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi kelas IV SDN 66 Mario. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media VIAN (Video Animasi) dan Variabel terikatnya adalah keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi. Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis Quasi Eksperimental, dengan rencana penelitian Nonequivalent Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 66 Mario Kecamatan Marioriawa Kabupaten Soppeng sebanyak 2 kelas, sedangkan sampelnya adalah kelas IVa sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 15 orang dan kelas IVb sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 15 orang. Metode pengumpulan data adalah tes berbicara, lembar observasi dan dokumentasi. Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan tes keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi berupa *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial yang terdiri dari uji hipotesis menggunakan independent sampel T-test. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial diperoleh nilai $P=0,000$ lebih kecil dari nilai $\alpha =0,05$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media VIAN (Video Animasi) teks cerita fiksi terhadap keterampilan menceritakan kembali siswa kelas IV SDN 66 Mario Kecamatan Marioriawa Kabupaten Soppeng.

Kata Kunci: Media VIAN (video animasi), Keterampilan Menceritakan Kembali.

Abstract

This research is a quasi-experimental study that aims to determine whether there is an effect of using VIAN (Video Animation) media in learning the retelling skills of class IV SDN 66 Mario. The independent variable in this research is VIAN (Video Animation) media and the dependent variable is the skill of retelling fictional stories. The approach of this research is quantitative with a Quasi Experimental type, with a research plan of Nonequivalent Control Group Design. The population in this study were all 4th grade students of SDN 66 Mario Kecamatan Marioriawa Soppeng Regency as many as 2 classes, while the sample was class IVa as a control class with 15 students and class IVb as an experimental class with 15 students. Data collection methods are speaking tests, observation sheets and documentation. The research data were obtained by giving a skill test of retelling a fictional story in the form of a pretest and posttest. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis consisting of hypothesis testing using independent sample T-test. Based on the results of inferential statistical analysis, the value of $P = 0.000$ is smaller than the value of $\alpha = 0.05$. It can be concluded that there is an effect of using VIAN (Animated Video) media fiction text on the retelling skills of fourth grade students at SDN 66 Mario Kecamatan Marioriawa, Soppeng Regency.

Keywords: Media VIAN (Animated Video), Storytelling Skills.

1. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi negara, bahkan disebut pula bahasa persatuan. Artinya, setiap warga negara dituntut memiliki kemampuan berbahasa Indonesia secara baik dan benar. Menguasai bahasa Indonesia secara baik bagi kita sebagai bangsa Indonesia dalam realitasnya merupakan suatu keharusan. Fenomena sekarang dapat kita lihat keluarga di desa pun dalam berinteraksi sehari-hari antara orang tua dengan anaknya sudah banyak berbahasa Indonesia. Oleh karena demikian, mengajarkan berbagai kompetensi yang berkaitan dengan bahasa Indonesia pada diri siswa harus dikembangkan sejak dasar. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia perlu diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tertulis.

Menurut Lestari (2014) menceritakan kembali cerita anak yang dibaca adalah menyampaikan isi cerita anak yang telah dibacakan sebelumnya, kemudian mengingat-ingat isi cerita yang disampaikan dengan kalimat dan bahasa sendiri tanpa harus membacakan cerita aslinya. Namun masih tetap berkesinambungan dengan cerita aslinya. Dengan kata lain bahwa siswa harus mampu mengungkapkan cerita anak yang dibaca dengan versi siswa itu sendiri. Oleh karena itu, tugas guru ialah dapat membuat siswa memahami isi cerita dan mampu menuangkan kembali secara lisan. Keterampilan menceritakan kembali cerita yang dibaca bagi siswa akan mudah diperoleh jika ada pemahaman terhadap isi cerita sehingga akan memudahkan siswa dalam menuangkan ide dan gagasannya ke dalam bentuk lain.

Salah satu ragam sastra yang dipelajari di kelas IV SD adalah cerita fiksi. Setelah mempelajari cerita fiksi, siswa diharapkan mampu memperoleh salah satu kompetensi sastra yaitu menceritakan kembali cerita fiksi yang dibaca maupun didengar. Cerita fiksi merupakan cerita yang berisi misteri kehidupan yang berhubungan dengan kehidupan anak-anak (Zulela, 2013, h.44). Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Sehingga, dalam proses pembelajaran, guru memerlukan media untuk merangsang pemikiran anak. Media yang akan

digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Meskipun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa seorang guru memilih salah satu media dalam kegiatannya di kelas atas dasar pertimbangan yaitu apakah media tersebut sudah ia temui.

Fakta yang terjadi di lapangan kemampuan menceritakan kembali siswa di kelas IV SDN 66 MARIO masih rendah. Hal utama yang tampak dalam pembelajaran adalah siswa kurang memahami isi cerita dan kurangnya keberanian anak dalam menceritakan kembali isi cerita khususnya pada cerita fiksi.

Siswa kurang memahami isi cerita diakibatkan teks cerita yang begitu panjang, sehingga mengakibatkan siswa menjadi cepat bosan dan mengantuk. Meskipun di dalam buku siswa sudah dilengkapi dengan gambar pada teks cerita masih belum membuat siswa bersemangat membacanya dikarenakan teks yang terlalu panjang. Belum lagi ketika siswa yang tidak mampu memahami isi cerita meskipun setelah membaca cerita berkali-kali, dan itu membutuhkan waktu yang cukup lama. Menunjang hal tersebut maka dibutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya berupa teks cerita dan gambar saja, namun disertai dengan suara dan gambar. Agar proses menceritakan kembali cerita fiksi dapat berlangsung secara efektif dan efisien maka penggunaan media sangatlah berpengaruh. Sehingga jelas dikatakan sebelumnya peneliti menggunakan media video animasi.

Menurut Agustien dkk. (2018) "Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam (h.20). Suatu benda diam diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup. Media Video animasi sangat efektif dalam proses pembelajaran karena siswa mampu melihat keadaan secara konkret dalam cerita. Video kaya akan informasi dan tuntas karena sampai ke hadapan siswa secara langsung.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh (Monica, 2020) dengan judul " Analisis keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi pada siswa kelas IV sekolah dasar". Menunjukkan hasil bahwa penelitian ini telah mampu menunjukkan deskripsi

keterampilan beberapa siswa dalam keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi memperoleh kategori cukup baik bahkan ada pula siswa yang memperoleh kategori yang baik pada penggunaan kosakata. Penggunaan media merupakan salah satu hal yang dibutuhkan guru untuk melaksanakan proses pembelajaran, agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.

Pengemasan media video ini dikombinasikan dengan animasi. Menurut (Agustien, 2018) Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam (h.20). Suatu benda diam diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup. Sehingga jelas dapat ditarik kesimpulan bahwa video animasi itu berupa serangkaian presentasi gambar bergerak yang mampu sampai dihadapan siswa secara langsung. Sehingga, dengan media video animasi siswa dapat melihat secara konkret jalannya cerita yang dituangkan dalam bentuk animasi yang membuat siswa tertarik untuk belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian untuk membantu siswa mempermudah memahami isi cerita dan dapat menyampaikan kembali isi cerita tersebut. Dan membantu guru memilih media yang tepat dalam pembelajaran menceritakan kembali. Berdasarkan asumsi yang peneliti harapkan, maka judul penelitian yang diambil Peneliti adalah "Pengaruh Penggunaan Media VIAN (Video Animasi) Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Cerita Fiksi Kelas IV SDN 66 Mario, Kabupaten Soppeng".

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Budiman, 2016, h.167). Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan di baca.

Media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk

menyampaikan informasi dari sumber ke siswa. tujuannya adalah merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran media. Selain digunakan untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh, dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi. Media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis yaitu media visual, media audio dan media audio visual. Namun, pada penelitian itu, penelitian lebih memfokuskan pada media audio visual yang berupa video animasi.

2.1.2 Pengertian Media Audio Visual

Menurut (Purnomo, 2014) Media audio visual adalah media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya" (h.130). Karakteristik media audio visual adalah memiliki suara dan juga gambar.

Video termasuk dalam kategori media audi-visual. Menurut Prastowo, (2019) media audio-visual merupakan media pembelajaran yang di dalamnya memadukan dua materi, yaitu materi visual dan materi auditif. Materi auditif adalah ditunjukkan untuk merangsang indra pendengaran, sedangkan materi visual untuk merangsang indera penglihatan. Namun dalam penelitian ini lebih berfokus pada audio-visual gerak.

2.1.3 Fungsi Media Audio Visual

Menurut Sayidiman (2012) Media berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa, antara lain untuk memotivasi siswa untuk belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya pemahaman belajar. Kemudian masuknya teknologi audio, maka lahirlah media audio visual yang sampai sekarang fungsi utamanya adalah menekankan penggunaan pengalaman yang konkret untuk menghindarkan verbalistik.

Dunia pendidikan memerlukan media audio visual berfungsi sebagai alat bantu belajar mengajar sehingga fungsi media sebagai peraga bergeser menjadi penyalur pesan atau informasi belajar dari sumber pesan ke penerima pesan. Sasaran utamanya adalah menciptakan suasana belajar yang kondusif.

2.1.4 Video Animasi

Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati (gambar) menjadi seolah-olah hidup, karena animasi mampu

menjelaskan suatu konsep atau proses yang sulit dijelaskan dengan media lain sehingga menimbulkan motivasi pengguna (siswa) untuk ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran (Permatasari dkk., 2019). Kemudian penggunaan media video animasi dapat membuat siswa mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah suatu media pembelajaran yang berupa benda diam yang dihidupkan agar menjadi bergerak. Keunggulan video animasi dengan media lain yaitu kemampuannya mengemas gambar yang menarik sehingga mampu bergerak, terlihat lebih konkret diajarkan pada siswa sekolah dasar dan mampu meningkatkan daya tarik belajar siswa.

2.1.5 Kelebihan dan Kelemahan Media VIAN (Video Animasi)

Penggunaan media VIAN (Video Animasi) dalam proses pembelajaran, media ini memiliki keunggulan yaitu: 1) Video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, artinya siswa diberikan luansa baru seperti penayangan video dibandingkan dengan metode cerama saja, 2) Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata, dan 3) Dapat dilakukan pada saat pembelajaran jarak jauh. Adapun kelemahannya yaitu 1) Kurangnya sarana dan prasarana bantuan media yang digunakan dalam proses pembelajaran, 2) Material Pendukung, video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya. Alat proyeksi yang dimaksud adalah infocus dan layar , dan 3) Budget , untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

2.2 Keterampilan Menceritakan Kembali

Menurut Lestari (2014) Menceritakan kembali adalah menyampaikan informasi dari hasil membaca kepada orang lain dengan tujuan agar orang lain dapat mengetahui dan memahami apa yang pencerita sampaikan. Keterampilan menceritakan kembali mengarahkan siswa agar mampu untuk mengemukakan ide secara lisan dengan lancar, runtut, lengkap, dan jelas dengan memperhatikan bahasa, suara, intonasi, dan dapat menggambarkan gagasan dengan baik. Menceritakan kembali cerita anak yang dibaca adalah menyampaikan atau mengungkapkan isi cerita anak yang telah dibaca sebelumnya, mengingat-ingat isi cerita yang disampaikan dengan kalimat dan bahasa sendiri tanpa harus membacakan cerita aslinya, namun masih tetap berkesinambungan dengan cerita aslinya.

Mengisahkan cerita-cerita dongeng berupa penceritaan kembali merupakan salah satu bentuk kegiatan yang mengembangkan keterampilan berbicara yang dimiliki oleh anak. Hal tersebut dikarenakan menceritakan kembali cerita merupakan bagian dari pembelajaran berbicara. Pada dasarnya pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang bersifat integral karena tidak hanya melibatkan keterampilan berbicara, namun juga melibatkan keterampilan membaca dan mendengarkan. Keterampilan menceritakan kembali merupakan keterampilan untuk mengungkapkan kembali hal yang telah dibaca maupun yang didengar. Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Tarigan, 2015) mengungkapkan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan segala sesuatu yang telah diterima atau direspon anak setelah mendengar cerita.

2.2.1 Tujuan Menceritakan Kembali

Menurut Fauziddin (2017) Tujuan bercerita atau menceritakan kembali adalah anak mampu mendengarkan secara seksama terhadap apa yang disampaikan pembicara, anak dapat bertanya apabila tidak memahaminya, anak dapat menjawab pertanyaan, selanjutnya anak dapat menceritakan dan mengekspresikan terhadap apa yang didengarkan dan diceritakannya sehingga hikma dari isi cerita dapat dipahami dan didengarkan, diperhatikan, dilaksanakan dan diceritakan kembali kepada orang lain.

Kemudian Menurut Mulatsih (2018) Tujuan metode bercerita adalah melatih daya tangkap anak, melatih daya pikir, konsentrasi dan membantu perkembangan fantasi dan imajinasi anak serta menciptakan suasana menyenangkan dan akrab di dalam kelas (h.192). Bercerita kepada anak memainkan peranan penting bukan saja dalam menumbuhkan minat kebiasaan membaca, tetapi juga dalam mengembangkan bahasa dan pikiran anak. "Fungsi kegiatan bercerita bagi anak adalah membentuk perkembangan bahasa anak, dengan bercerita pendengaran anak dapat dipungsikan dengan baik untuk membantu kemampuan bicara, dengan menambah pembendaharan kosa kata, kemampuan mengucapkan kata-kata, berlatih merangkaikan kalimat sesuai dengan tahap perkembangan, anak juga dapat mengkreasikan dengan melalui bercerita, bersyair, menulis atau menggambar sehingga pada akhir anak dapat membaca situasi, gambar, tulisan atau bahasa isyarat.

Kemampuan tersebut adalah hasil dari proses menyimak dalam tahap perkembangan bahasa anak.

Berdasarkan pendapat yang telah di sampikan di atas, dapat di simpulkan bahawa tujuan menceritakan kembali adalah membantu kemampuan berbicara siswa dari segi kosa kata, pengucapan kata-kata, dengan menceritakan kembali siswa juga mampu melatih merangkai kalimat dari cerita yang di dengarkan. Dengan menceritakan kembali Siswa mampu melati daya tangkap siswa dan melatih daya pikir siswa.

2.2.2 Indikator Menceritakan Kembali

Keterampilan menceritakan kembali isi cerita diawali dengan kegiatan reseptif berupa kegiatan menyimak cerita sehingga anak dapat memaknai isi cerita dengan baik. Keterampilan menceritakan kembali dapat dikatakan baik jika dalam menyampaikan kembali isi cerita dilakukan dengan memperhatikan penggunaan kosakata dalam bercerita yaitu menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti oleh orang lain dan anak juga memahami arti dari kata-kata yang diucapkan. Selain itu, keterampilan menceritakan kembali dikatakan baik juga dilihat dari unsur gerakan-gerakan tertentu, kejelasan penuturan, ekspresi wajah serta nada suara saat bercerita.

Menurut Nurgiyantoro (Cahaya, 2018)) Selain memperhatikan penggunaan kosakata, dalam penilaian menceritakan kembali dibedakan menjadi dua aspek yaitu kebahasaan dan non kebahasaan. Aspek kebahasaan yang dinilai meliputi pemberian tekanan, pengucapan, nada dan irama, pemilihan kosakata/ungkapan atau diksi, dan struktur kalimat yang digunakan. Sedangkan aspek non kebahasaan yang dinilai meliputi kelancaran, penguasaan materi, keberanian, sikap dan gaya pencerita. Pada penelitian ini keterampilan menceritakan kembali isi cerita fiksi dimulai dengan kegiatan guru menayangkan sebuah video animasi sehingga anak mampu untuk memahami isi dari cerita yang dilihat dengan baik. Setelah siswa memahami isi cerita yang telah dilihat dengan baik maka diharapkan siswa mampu untuk menceritakan kembali isi cerita fiksi tersebut sesuai dengan indikator yang diharapkan oleh guru. Adapun indikator yang diharapkan oleh guru dalam keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi yaitu siswa mampu untuk menceritakan kembali dengan memperhatikan penggunaan kosakata yang digunakan dalam bercerita, yaitu menggunakan kosakata yang mudah untuk dipahami.

Dalam cerita yang ditampilkan melalui video animasi menggambarkan pesan moral untuk siswa. Dimana siswa kelas IV tepat diberikan pesan moral untuk membangun diri siswa tersebut, selain itu juga melatih keterampilan berbicara siswa didepan teman-temannya serta mengukur keberanian siswa.

2.2.3 Langkah-Langkah Penggunaan Media VIAN (Video Animasi) terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali

Langkah-langkah yang harus di tempuk oleh guru dalam penggunaan VIAN (Video Animasi) dalam meningkatkan hasil keterampilan menceritakan kembali siswa adalah 1) Langkah persiapan langkah ini meliputi persiapan bagi guru dan persiapan bagi siswa. Guru menetapkan bahwa penggunaan alat ini adalah dalam rangka pendidikan, siswapun harus dipersiapkan untuk menerima program yang disajikan agar mereka berada dalam keadaan siap untuk mengetahui apa yang akan diberikan, bagaimana disajikannya dan pengalaman pengalaman apa yang akan mereka peroleh, 2) Langkah pelaksanaan pada langkah ini siswa melihat dan mendengar, mengikuti dengan seksama tayangan yang berlangsung dalam layar LCD proyektor. a) Guru menampilkan video animasi melalui LCD, b) Siswa mengamati video animasi yang ditampilkan, c) Guru mengulang kembali video jika perlu diulangkan, d) Guru mempersilahkan siswa menceritakan kembali cerita yang sudah ditampilkan didepan teman-temannya, e) Guru megapresiasikan keberanian siswa, f) Guru menjelaskan amanat yang terkandung pada cerita, dan g) Guru merefleksikan pembelajaran..

2.3 Cerita Fiksi

2.3.1 Pengertian Cerita Fiksi

Cerita fiksi banyak mengangkat misteri tentang kehidupan baik fiksi anak maupun fiksi dewasa. Dengan membaca dan menikmati cerita fiksi, anak bukan saja memperoleh kenikmatan cerita dan pemenuhan rasa ingin tahu, melainkan secara tidak langsung anak belajar tentang kehidupan.

Menurut Zulela (2013) "Cerita fiksi anak SD adalah cerita yang berisi misteri kehidupan yang berhubungan dengan kehidupan anak" (h.44). Maksudnya, sesuatu yang menjadi isi ungkapan dan yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca. Isinya terjalin dalam sebuah rangkaian alur yang menampilkan berbagai peristiwa dan tokoh yang dikemas dalam bahasa narasi dan dialog. Cerita fiksi mesti menampilkan tokoh-tokoh cerita. Tokoh itu dalam cerita anak, tidak harus tokoh anak. Tokoh fiksi

boleh siapa saja, namun mesti berkisar tentang kehidupan anak, tetapi dapat juga tokoh orang tua, guru, kakak dan lain-lain. Sesuai dengan kehidupan nyata, bahwa anak tidak hidup terisolasi, melainkan berbaur dengan siapa saja yang dijumpai. Dalam fiksi menampilkan dunia dalam kata-kata.

Cerita fiksi memiliki berbagai macam jenis yaitu novel dan cerpen, fiksi realistic (*realistic fiction*), fiksi fantasi (*fantastic fiction*), fiksi historis (*Historical Fiction*) dan komik sastra anak. Namun, pada penelitian ini penelitian memfokuskan pada cerita fiksi berjenis fantasi yaitu cerita rakyat.

2.3.2 Fiksi Fantasi (*Fantastic Fiction*)

Cerita fantasi adalah cerita yang dikembangkan dengan menghadirkan sebuah dunia lain di samping dunia realitas. Cerita fantasi adalah cerita yang menampilkan tokoh, alur, karakter, dan lainnya, yang kebenarannya diragukan, baik seluruh cerita maupun hanya sebagian cerita. Menurut Huck dkk Zulela, (2013) "cerita fantasi merupakan cerita yang menyuguhkan makna lebih dari sekadar yang dikisahkan" (h.46).

2.3.3 Cerita Rakyat

Menurut (Isnanda (2015) Cerita rakyat adalah sebagian kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki bangsa Indonesia. Cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang muncul dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, dewa, maupun manusia. Fungsi cerita rakyat selain sebagai hiburan, juga bisa dijadikan suri tauladan terutama cerita rakyat yang mengandung pesan-pesan pendidikan moral.

Semi (Isnanda, 2015) menjelaskan bahwa "cerita rakyat adalah dianggap sebagai kekayaan milik rakyat yang di kehadirannya di atas dasar keinginan untuk berhubungan sosial dengan orang lain". Diketahui dalam cerita rakyat lebih mengutamakan nilai-nilai dalam kehidupan masyarakat.

3 METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dikarenakan peneliti ingin melihat pengaruh dari media pembelajaran yang digunakan. Kemudian jenis penelitian yang digunakan yaitu kelompok control (*Quasi-experimen Design*). Desain ini mempunyai variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

3.2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Penelitian ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok control (pembanding dengan memberikan *pre test* dan *post test* pada masing-masing kelompok tersebut. Pada kelompok eksperimen akan diterapkan penggunaan media VIAN (Video Animasi). sedangkan kelompok control tidak diterapkan penggunaan media VIAN (Video Animasi). Sebelum diberikan treatment/perlakuan, baik kelompok eksperimen maupun kelompok control terlebih dahulu diberikan *pretes* sebagai tes awal.

3.3. Instrumen Penelitian

Tes

Menurut (Arikunto, 2016, h.193) "tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kempuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar yang bersifat *hard skills*. Pada penelitian ini memberikan tes keterampilan berbicara dengan menceritakan kembali cerita fiksi. Dalam penelitian ini, tes yang digunakan berupa tes keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi setelah mengamati video animasi.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. Berisi penggambaran prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini RPP yang dibuat di bedakan berdasarkan penggunaannya dikelompok eksperimen yang menggunakan media VIAN (video animasi) sebagai bentuk perlakuan (*treatment*). Pada penelitian ini. Sedangkan pada kelompok control pada RPP tidak menggunakan media VIAN (video animasi).

Lembar proses pembelajaran

Proses pembelajaran dinilai dengan menggunakan lembar observasi untuk melihat dan mengamati kegiatan guru dan siswa selama keterlaksanaan proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media VIAN (Video Animasi) terhadap keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi kelas IV SDN 66 Mario Kecamatan Marioriawa Kabupaten Soppeng.

3.4. Analisis Data

Menganalisis data merupakan suatu langkah yang kritis dalam penelitian. Analisis data penelitian dilakukan dengan tujuan untuk menyempitkan dan membatasi penemuan-penemuan hingga menjadi

suatu data yang teratur dan lebih berarti. Analisis data kuantitatif dilakukan menggunakan statistik untuk menghitung data yang bersifat kuantitatif atau dapat diwujudkan dalam angka yang didapatkan dari hasil penelitian di lapangan. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistic deskriptif dan analisis statistic inferensial. Sebelum dilakukan analisis statistic inferensial, terlebih dahulu dilakukan menggunakan uji normalitas dan homogenitas kemudian setelah itu dilakukan uji hipotesis.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan disekolah SDN 66 Mario pada kelas IVa dan IVb. Dalam penelitian ini melibatkan dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen pada kelas IVa dan kelompok kontrol pada kelas IVb. Hasil penelitian ini di peroleh dari perbandingan tes keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi siswakeselas eksperimen menggunakan media VIAN (Videoa Animasi) dan kelompok kontrol tanpa menggunakan media.

Hasil penelitian diperoleh dari sejumlah data tes keterampilan menceritakan kembali siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dilakukan terhadap kelas IV SDN 66 Mario. Tes pada hasil belajar berbentuk tes berbicara dan instrumen lainnya yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan lembar observasi yang telah divalidasi dengan melakukan uji validasi isi.

4.1.1 Gambaran Penggunaan Media VIAN (Video Animasi) Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali cerita Fiksi Siswa Kelas IV

Kegiatan pembelajaran menggunakan media VIAN (video animasi) diterapkan pada kelas eksperimen pada pembelajaran keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi siswa kelas IV. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran yaitu; 1) Guru memperkenalkan media VIAN (Video Animasi) Kepada Siswa; 2) Siswa mengamati cerita fiksi melalui media VIAN (Video Animasi) yang di tampilkan,3) Kemudian siswa menceritakan kembali cerita yang telah di tanmpilakan menggunakan media VIAN (Video Animasi) di depan kelasdan 4) Siswa menyampaikan perasaanya tentang pengalaman belajarnya menggunakan media VIAN (Video animasi).

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan Media VIAN (video animasi) memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran, pembelajaran

berlangsung lebih menyenangkan dan siswa terlihat senang dan antusias dalam belajar karena media VIAN (video animasi) mengajak siswa belajar sambil nonton sehingga tidak timbul rasa bosan dalam proses pembelajaran.

4.1.2 Hasil Observasi Keterlaksanaan Proses Pembelajaran Menggunakan Media VIAN (Video Animasi)

Proses pembelajarab menceritakan kembali cerita fiksi dengan menggunakan media VIAN (Video Animasi) padal kelas eksperimen dapat dikatakan sangat efektif. Hal ini terlihat dari antusias dan keaktifan siswadalam mengamati cerita fiksi yang diberikan melalui median VIAN. Terlihat siswamemperhatikan guru saat menjelaskan, bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, keberaniaan siswasaat proses pembelajaran, respon baik siswaterhadap media VIAN (Video Animasi) yang disediakan peneliti, dan kesiapan siswadalam mengikuti pembelajaran.

Tabel 4.1 Deskripsi Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran

No.	Kegiatan yang Diamati	Skor	
		Pembelajaran 1	Pembelajaran 2
1.	Guru menampilkan video animasi melalui LCD	4	4
2.	Siswa mengamati video animasi yang ditampilkan	3	5
3.	Guru mengulang kembali video jika perlu diulangkan	4	5
4.	Guru mempersilahkan siswa menceritakan kembali cerita yang sudah ditampilkan didepan teman-temannya.	3	5
5.	Guru megapresiasikan keberanian siswa	5	5
6.	Guru menjelaskan amanat yang terkandung pada cerita	4	4
7.	Guru merefleksikan pembelajaran	3	4

Total	26	32
Persentase Total	74,2%	91,4%
Kategori	Efektif	Sangat Efektif

Melihat tabel 4.1 diperoleh kesimpulan pada pembelajaran pertama berlangsung efektif dengan persentase total 74,2% kemudian pada pembelajaran kedua berlangsung sangat efektif dengan persentase 91,4%. Persentase pencapaian didapatkan dengan membagi skor indikator yang dicapai dengan skor maksimal dikalikan 100%. Sehingga dapat disimpulkan pembelajaran sangat efektif digunakan melalui penggunaan media video animasi.

4.1.3 Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tentang keterampilan belajar siswa melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dengan menerapkan penggunaan media VIAN (Video Animasi) dan kelas kontrol tanpa menerapkan penggunaan media VIAN (Video Animasi) pada keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi.

Data Pre-Test tentang Keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi siswa Kelas Eksperimen

Pre-test keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi siswa kelas eksperimen dilakukan pada hari senin tanggal 21 juli 2021 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 15 orang. Setelah data pre-test diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic version 20, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai pre-test siswa pada kelas eksperimen. Data hasil pre-test kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Deskripsi Skor Nilai Pre-Test Siswa Pada Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	15
Nilai Terendah	56
Nilai Tertinggi	80
Rata-rata (Mean)	66.13
Rentang (Range)	24
Standar Deviasi	7.981
Median	66.00
Modus	56

Berdasarkan tabel 4.2, dapat diamati keterampilan menceritakan kembali rata-rata pre-test kelas eksperimen adalah 66,13 dengan penyebaran data (standar deviasi) sebanyak 7,981, sehingga faktanya bahwa nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata terwakili semua data. Rentang nilai

atau rangenya yaitu nilai tertinggi dan terendah ialah 24. Distribusi frekuensi hasil pre-test keterampilan menceritakan kembali siswa:

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi dan Presentase Kategori hasil pre-test kelas eksperimen

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	90-100	Sangat Tinggi	-	-
2	80-89	Tinggi	1	6.67%
3	65-79	Sedang	8	53.33%
4	55-64	Rendah	6	40%
5	0-54	Sangat Rendah	-	-
Jumlah			15	100%

Sesuai tabel frekuensi, jumlah siswa yang memperoleh nilai tinggi 1 orang dengan persentase 6,67%, jumlah siswa yang memperoleh nilai sedang 8 orang dengan persentase 53,33% sedangkan jumlah siswa yang memperoleh kategori rendah berjumlah 6 orang dengan persentase 40%. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil *pre-test* pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang dapat dibuktikan sesuai nilai rata-rata (mean) hasil belajar pada kelas eksperimen secara keseluruhan berjumlah 66.33.

Data Pre-test siswa tentang Keterampilan Menceritakan Kembali Cerita Fiksi Siswa Kelas Kontrol

Pre-test pada kelas kontrol dilakukan pada hari selasa tanggal 22 juni 2021 sebanyak 15 orang. Sesuai data pre-test didapat kemudian diolah menggunakan bantuan program IBM SPSS *Statistic Version 20.0* untuk memperoleh data deskripsi skor nilai pre-test siswa pada kelas kontrol. Data hasil *pre-test* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Deskripsi Skor Nilai Pre-Test Siswa Pada kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	15
Nilai terendah	50
Nilai tertinggi	82
Rata-rata (Mean)	63.27
Rentang (Range)	32
Standar Deviasi	8.128
Median	64.00
Modus	60

Sesuai tabel 4.4, diperoleh keterampilan rata-rata (mean) *Pre-test* kelas kontrol sebesar 63.27, dengan penyebaran data (standar deviasi) sebesar 8.128, hal tersebut membuktikan bahwa nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata (mean) sehingga nilai rata-rata dapat mewakili semua data. Rentang nilai (range) antara lain nilai tertinggi dan nilai terendah sejumlah 32. Distribusi frekuensi hasil *pre-test* keterampilan menceritakan kembali siswa kelas kontrol dapat disimak pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategori Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	90-100	Sangat Tinggi	-	-
2	80-89	Tinggi	1	66.67%
3	65-79	Sedang	5	33.33%
4	55-64	Rendah	7	46.67%
5	0-54	Sangat Rendah	2	13.33%
Jumlah			15	100%

Berdasarkan tabel frekuensi, terlihat jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori tinggi sebanyak 1 orang dengan persentase 66,67%, jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sedang sebanyak 5 orang dengan persentase 33,33%, kategori rendah sebanyak 7 dengan presentase 46,67%, sedangkan kategori sangat rendah sebanyak 2 orang dengan kategori 13,33%. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa hasil *pre-test* pada kelas kontrol berada pada kategori sedang, hal ini dapat di buktikan berdasarkan nilai rata-rata (mean) sejumlah 63.27.

Data *Post-test* siswa tentang keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi siswa kelas eksperimen

Post-test hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dilakukan pada hari senin tanggal 28 juni 2021 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 15 orang. Sesuai data *post-test* didapat baru diolah menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 20,0 untuk menemukan data deskripsi skor nilai *Post-test* siswa. Data hasil *Post-test* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Deskripsi Skor nilai *Post-Test* Siswa pada Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
----------------------	-----------------

Jumlah Sampel	15
Nilai terendah	74
Nilai tertinggi	98
Rata-rata (Mean)	89.27
Rentang (Range)	24
Standar Devisi	7.507
Median	89.00
Modus	88

Berdasarkan 4.6, bahwa nilai rata-rata (mean) *post-test* kelas eksperimen sebesar 89.27 dengan penyebaran data (standar deviasi) sebesar 7.507, sehingga membuktikan bahwa nilai standar deviasi lebih kecil dari rata-rata (mean) sehingga nilai rata-rata dapat mewakili semua data. Adapun rentang nilai (range) antara lain nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 24. Distribusi frekuensi hasil *post-test* hasil keterampilan menceritakan kembali siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategori Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	90-100	Sangat Tinggi	7	46.67%
2	80-89	Tinggi	6	40%
3	65-79	Sedang	2	13.33%
4	55-64	Rendah	-	-
5	0-54	Sangat Rendah	-	-
Jumlah			15	100%

Berdasarkan tabel frekuensi, jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat tinggi sebanyak 7 orang dengan presentase 46,67%, jumlah siswa yang memperoleh kategori tinggi sebanyak 6 orang dengan presentase 40%, jumlah siswa yang memperoleh kategori sedang 2 orang dengan persentase 13,33%. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil *post-test* pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat tinggi, sesuai nilai rata-rata (mean) hasil belajar pada kelas eksperimen secara keseluruhan berjumlah 89.27.

Data *Post-test* siswa tentang keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi siswa kelas Kontrol

Post-test keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi siswa pada kelas kontrol dilakukan pada hari selasa tanggal 29 juni 2021 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 15 orang. Kemudian pada *post-test* diolah menggunakan bantuan program IBM

SPSS Statistic Version 20,0 sebagai cara mengetahui data deskripsi skor nilai *post-test* siswa pada kelas eksperimen. Data hasil Post-test kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Deskripsi Skor Nilai Post-Test Siswa pada Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	15
Nilai terendah	62
Nilai tertinggi	88
Rata-rata (Mean)	75.87
Rentang (Range)	26
Standar Deviasi	7.873
Median	76.00
Modus	80

Berdasarkan tabel 4.8, nilai rata-rata (*mean*) *post test* kelas kontrol sebesar 75.87 dengan penyebaran data (standar deviasi) berjumlah 7.873 sehingga standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata (*mean*) dan nilai rata-rata dapat mewakili semua data. Adapun rentang nilai (*range*) antara lain nilai tertinggi dan nilai terenda ialah 26. Distribusi frekuensi hasil keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi siswa kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategori Hasil Post-test Kelas Kontrol

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	90-100	Sangat Tinggi	-	-
2	80-89	Tinggi	6	40%
3	65-79	Sedang	6	40%
4	55-64	Rendah	3	20%
5	0-54	Sangat Rendah	-	-
Jumlah			15	100%

Berdasarkan tabel frekuensi, jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori tinggi sebanyak 6 orang dengan presentase 40% setara dengan jumlah siswa yang memperoleh kategori sedang sebanyak 6 orang dengan presentase 40% Jumlah siswa yang memperoleh kategori rendah sebanyak 3 orang dengan presentase 20%. Kesimpulan dari data yang diperoleh bahwa hasil *post-test* pada kelas kontrol berada pada kategori tinggi, sesuai nilai rata-rata (*mean*) nya keseluruhan berjumlah 75.93.

Hasil Analisis Statistik Inferensial

Uji Asumsi dilakukan terlebih dahulu sebelum uji hipotesis.

- Uji Asumsi Data

Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui data yang telah diolah berdistribusi normal atau tidak. Pengolahannya menggunakan bantuan program bnatuna IBM SPSS Statistic Version 20.0 dengan menggunakan *kolmogrov-smirnov*, dengan kriteria pengujian bahwa data hasil bercerita siswa akan terdistribusi normal jika signifikansi > 0,05. Sebaliknya, dikatakan tidak terdistribusi normal jika signifikan yang diperoleh < 0,05. Dengan taraf kesalahan (α) yang digunakan yaitu 0,05. Data uji normalitas diambil dari hasil *pretest* dan *posttest* hasil tes menceritakan kembali cerita fiksi siswa kelas IV. Berikut hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Data Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pre-Test Kelas Eksperimen	0,200	0, 200 > 0,05 = normal
Pre-Test Kelas Kontrol	0,200	0, 200 > 0,05 = normal
Post-Test Kelas Eksperimen	0, 200	0, 200 > 0,05 = normal
Post-Test Kelas Kontrol	0, 200	0, 200 > 0,05 = normal

Berdasarkan informasi tersebut, terlihat bahwa informasi dari hasil *pre-test* dan *post-test* untuk kelas eksperimen dan kontrol tesebar secara teratur. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji normalitas pada keempat informasi diperoleh nilai kemungkinan yang lebih menonjol dari 0,05. Dengan cara ini, cenderung beralasan bahwa informasi kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kedua kelompok data memiliki variasi yang sama atau berbeda, dengan nilai signifikansi yaitu > 0,05 maka data tersebut dinyatakan memiliki variasi yang sama (homogen), begitupun sebaliknya apabila nilai signifikan <0,05 maka data tersebut dinyatakan tidak memiliki variasi yang sama (tidak homogen). Berdasarkan analisis data menggunakan SPSS versu 20.0 diperoleh uji homogenitas sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji Homegenitas Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pre-Test Kelas Eksperimen	0,636	0, 636 > 0,05 = homogen

dan kontrol		
Post-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol	0,873	0, 873 > 0,05 = homogen

Uji Hipotesis

- *Independent Sampel T-Test Pre-Test* Eksperimen dan *Pre-Test* Kontrol

Program IBM SPSS Statistic Version 20.0 dilakukan untuk menguji analisis ini. Dianggap memenuhi syarat jika nilai probabilitas kemungkinan di bawah 0,05. Pemeriksaan ini diharapkan dapat memutuskan perbedaan keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Dibuktikan pada tabel hasil *Independent Sampel t-Test* dibawah ini:

Tabel 4.12 Independent sampel T-Test Pre-Test Eksperimen dan Pre-Test Kelas Kontrol

Data	T	df	Nilai Proabilitas	Keterangan
Pre-Test Kelas Eksperimen dan Pre-Test kelas kontrol	0,794	28	0,448	0, 448 > 0,05 = tidak ada perbedaan

Berdasarkan tabel diatas, sangat terlihat bahwa kemungkinan nilai lebih penting dari 0,05, disadari bahwa tidak ada perbedaan kritis keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Jika nilai t hitung sebesar 0,794 dibandingkan dengan nilai t tabel dengan $\alpha = 5\%$ dan $df = 28$ maka nilai tabel sebesar 2,048. Kemudian, pada saat itu t-hitung memiliki nilai lebih sederhana dari t-tabel ($0,794 < 2,048$). Dalam hal itu hitung $< t$ tabel, cenderung dianggap tidak ada kontras kritis. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga telah diketahui bahwa terdapat pengaruh media VIAN (video animasi) terhadap keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi kelas IV SDN 66 Mario Kabupaten Soppeng.

- *Independent Sampel T-Test Post-Test* Eksperimen dan *Post-Test* Kontrol

Pemeriksaan ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi siswa anatara kelas yang mengikuti latihan dengan menggunakan media VIAN (Video Animasi) dan kelas mengikuti latihan tanpa menggunakan

media VIAN (Video Animasi). Investasi ini dipimpin dengan menguji hasil dari *post-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas kontrol. Pemeriksaan ini dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Version 20.0. kebutuhan informasi dikatakan memiliki perbedaan jika nilai kemungkinannya di bawah 0,05. Berikut ini adalah hasil *Independent Sampel T-Test* nilai *post-test* kelas eksperimen dan *pos-test* kelas kontrol:

Tabel 4.13 Independent sampel T-Test Post-Test Eksperimen dan Poat-Test Kelas Kontrol

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
Post-Test Kelas Eksperimen dan Post-Test kelas kontrol	4,771	28	0,000	0,000 < 0,05 = ada pengaruh

Dilihat dari tabel 4.13, cenderung terlihat bahwa kemungkinan nilai probabilitasnya di bawah 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi siswa yang sangat kontras antara kelompok mengikuti latihan dengan menggunakan media VIAN (Video Animasi) dan kelompok yang mengikuti latihan tanpa menggunakan media VIAN (Video Animasi). Jika nilai t-hitung terbesar 4,771 dibandingkan dengan nilai t-tabel dengan $\alpha = 5\%$ dan $df = 28$, maka nilai t-tabel adalah 2,048. Kemudian, pada saat itu t hitung memiliki nilai yang lebih menonjol dari pada t tabel ($4,771 > 2,048$). Sehingga t hitung $> t$ tabel dapat diduga terdapat perbedaan yang sangat besar.

4.2 Pembahasan

Penelitian dilakukan selama 2 minggu yang dimulai pada tanggal 21 juni – 3 juni 2021 pada kelas IV SDN 66 MARIO. Subjek penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV A (kelas eksperimen) dan kelas IV B (kelas kontrol). Jumlah siswa yang di kelas IV 30 siswa adapun pada kelas eksperimen yaitu pada kelas IVA berjumlah 15 orang yaitu kemudian pada kelas kontrol sebanyak 15 orang. Kedua kelas tersebut diberikan *pre-test* sebagai tes awal. Kemudian pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media VIAN (Video Animasi) sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan tanpa menggunakan median VIAN (Video Animasi). Selanjutnya, kedua kelas tersebut diberikan *post-test* sebagai tes akhir. Perlakuan kegiatan penelitian dilakukan secara luring dengan mematuhi protokol

kesehatan sesuai arahan dari guru beserta orang tua siswa yang turut mendukung jalannya penelitian secara luring.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media yang digunakan pada saat proses pembelajaran menceritakan kembali cerita fiksi, sehingga peneliti memanfaatkan media VIAN (Video Animasi) dalam proses pembelajaran menceritakan kembali cerita fiksi. Adapun gambaran pada proses pelaksanaan media VIAN (Video Animasi) yaitu; 1) Guru memperkenalkan media VIAN (Video Animasi) Kepada Siswa; 2) Siswa mengamati cerita fiksi melalui media VIAN (Video Animasi) yang di tampilkan, 3) Kemudian siswa menceritakan kembali cerita yang telah di tampilkan menggunakan media VIAN (Video Animasi) di depan kelas dan 4) Siswa menyampaikan perasaannya tentang pengalaman belajarnya menggunakan media VIAN (Video animasi). Peneliti menemukan kendala pada saat penelitian yaitu kurangnya prasarana berupa LCD, di Sekolah SDN 66 Mario sehingga peneliti harus menyediakan LCD untuk melakukan penelitian.

Hasil observasi keterlaksanaan proses pembelajaran penggunaan media VIAN (video animasi) ditemukan bahwa pertemuan pertama proses pembelajaran berada pada kategori efektif dan pada pertemuan kedua, proses pembelajaran berada pada kategori sangat efektif dengan persentase. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berlangsung secara efektif dikarenakan kategori presentasi setiap pertemuan meningkat. Hasil tersebut diperoleh dari lembar observasi yang dilakukan oleh peneliti.

Analisis statistik deskriptif ditemukan hasil keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi siswa di kelas kontrol berada pada klasifikasi sedang yaitu dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media VIAN (video animasi), keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi siswa berkembang dan berada di kelas tinggi. Sedangkan kelas kontrol tidak mengalami peningkatan karena hasil tes menunjukkan bahwa keterampilan menceritakan kembali siswa berada pada klasifikasi sedang, Hal ini memberikan gambaran bahwa terdapat perbedaan hasil keterampilan menceritakan kembali siswa antara kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media VIAN (Video Animasi) dan tanpa menggunakan media VIAN (Video Animasi).

Analisis statistik inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas *pre-test* dan *post-test* hasil

keterampilan menceritakan kembali siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan uji *komogrof-Smirnov* dengan hasil semua data berdistribusi normal. Setelah itu dilakukan uji homogenitas antara *pre-test* kelompok eksperimen dan kontrol, dan *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan uji *levene's* dengan hasil kedua kelompok data dinyatakan homogen. Setelah melakukan kedua uji tersebut, dilakukan uji hipotesis.

Uji hipotesis dengan statistic inferensial menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil keterampilan menceritakan kembali antara kelas eksperimen yang menggunakan perlakuan berupa penggunaan media VIAN dalam proses pembelajaran dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media VIAN dalam proses pembelajaran. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan t tabel dengan t hitung serta nilai sig (probabilitas). Dari hasil statistic menggunakan uji t independent sample t test dan menggunakan uji paired sample t test yang dimana diperoleh nilai perbedaan hasil keterampilan menceritakan kembali siswa, sebelum diberikannya perlakuan dan setelah diberikannya perlakuan. Serta menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil keterampilan menceritakan kembali Siswa kelas eksperimen dengan rata-rata hasil keterampilan menceritakan kembali Siswa kelas kontrol.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menceritakan kembali siswa setelah penggunaan media VIAN pada proses pembelajaran. Sehubungan yang dikatakan Novita (2019) Video dapat menambahkan suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, artinya siswa diberika luansa baru seperti penyangan video dibandingkan dengan metode cerama saja.

4 KESIMPULAN

Proses pembelajaran dengan menggunakan media VIAN (Video Animasi) pada kelas eksperimen terlaksana dengan baik, peneliti mempersiapkan media sebaik-baiknya dan mendapat respon positive dari siswa, dibuktikan dari hasil menceritakan kembali siswa kelas IV SDN 66 Mario Kabupaten Soppeng. Pada pertemuan pertama efektif kemudian pertemuan kedua sangat efektif dengan menggunakan media VIAN (Video Animasi).

Siswa pada pembelajaran menceritakan kembali cerita fiksi dengan menggunakan media VIAN (Video Animasi) pada kelas eksperimen lebih meningkat dibandingkan pembelajaran di kelas kontrol. Hal

tersebut dibuktikan dengan nilai post-test pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi sedangkan pada kelas kontrol berada pada kategori rendah.

Media VIAN (Video Animasi) berpengaruh terhadap keterampilan menceritakan kembali siswa kelas IV SDN 66 Mario. Hal ini karena adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan menggunakan media VIAN (Video Animasi) dan kelas kontrol tanpa menggunakan media VIAN (Video Animasi). Hal ini disebabkan karena nilai probabilitas lebih kecil daripada 0,05.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Ahmad, F. A., Tawil, M., & Rusli, M. A. (2020). PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL. 4(1), 81–89.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran, Al-Tadzkiyyah: , Vol. 7, (2016), h. 177. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(45), 177.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenuddin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video. 3(20), 116–137.
- Hertiki, H. (2017). Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(budaya literasi dalam pembelajaran bahasa), 12–16. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/20226>
- Lestari, K. P., Kt, D. B., Semara, N., Agung, I. G., & Negara, O. (2018). Pengaruh Model Tipe Numbered Head Together Berbantuan Media Audio Visual terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas IV SD Gugus Yos Sudarso . 2(1), 40–45.
- Monica, R. A. I., Syahrudin, D., & Sutisna, M. R. (2020). Analisis Keterampilan Menceritakan Kembali Cerita Fiksi Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Membaca Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 145–152.
- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips. *Terampil : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100>
- Prastowo. (2019). Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan teknologi dalam Pembelajaran*. Prenamedia Group.
- Purnomo, J. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 127–144.
- Sayidiman. (2012). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Merangsang Minat Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Seni Tari. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 2(1), 36–43. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26858/publikan.v2i1.1583>
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Zulela. (2013). *pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*.