



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP  
KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA MATA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SDN NO 1 BALANGNIPA  
KABUPATEN SINJAI**

**Nursaadah Darman<sup>1</sup>, Rohana<sup>2</sup>, Amir Pada<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar  
Email: [nursaadahdarman1899@gmail.com](mailto:nursaadahdarman1899@gmail.com)

<sup>2</sup> Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar  
Email: [rohana@unm.ac.id](mailto:rohana@unm.ac.id)

<sup>3</sup> Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar  
Email: [amirpadada@gmail.com](mailto:amirpadada@gmail.com)

(Received: tgl-bln-thn; Reviewed: tgl-bln-thn; Revised: tgl-bln-thn; Accepted: tgl-bln-thn; Published: tgl-bln-thn)



©2020 –Pinisi Journal PGSD. This article open access licen-ci by

CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

**ABSTRACT**

This study aims to (1) describe the use of animated video media on story listening skills in Indonesian language subjects (2) to describe the results of story listening skills in Indonesian language subjects using animated videos (3) The effect of using animated video media on listening skills story in Indonesian class IV SDN No.1 Balangnipa, Sinjai Regency. This research uses a quantitative research approach with experimental research type and Quasi Experimental Design research design. The population in this study were grade IV A students and grade IV B students at SDN No.1 Balangnipa, Sinjai Regency. The sample selected in this study was based on the probability sampling technique, namely the fourth grade students of SDN No.1 Balangnipa, Sinjai Regency. Data collection techniques in this study are observation and tests. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis consisting of normality test, homogeneity test, and hypothesis testing using independent sample t-test. The results showed that there were differences in listening skills between the experimental class and the control class. The conclusions of this study are (1) it was carried out very effectively, this can be seen from the percentage of each meeting giving a positive influence as evidenced by the results of observations that have been made at each meeting which has increased from the effective category to very effective. (2) The description of fourth grade students' learning outcomes after using animated video media is higher than before using animated video media. This can be seen from the average (mean) of the pretest which has increased when the posttest is given to the experimental and control classes. (3) The use of animated video media has a significant effect on story listening skills in Indonesian Class IV subjects at SDN No.1 Balangnipa, Sinjai Regency.

**Keywords:** *Listening Skills, Animated Video Media*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Menggambarkan penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (2) Untuk menggambarkan hasil keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan video animasi (3) Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN No.1 Balangnipa, Kabupaten Sinjai. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Eksperimen dan desain penelitian Quasi Eksperimental Design. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan siswa kelas IV B SDN No.1 Balangnipa, Kabupaten Sinjai. Sampel yang terpilih dalam penelitian ini berdasarkan teknik Probability Sampling yaitu siswa kelas IV SDN No.1 Balangnipa, Kabupaten Sinjai. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan independent Sample T-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan menyimak antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kesimpulan dari penelitian ini yakni (1) terlaksana dengan sangat efektif, hal ini terlihat dari persentase setiap pertemuan memberikan pengaruh positif terbukti dengan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada setiap pertemuan mengalami peningkatan dari kategori efektif menjadi sangat efektif. (2) Gambaran hasil belajar siswa kelas IV setelah penggunaan media video animasi lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan media

video animasi. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata (mean) pretest mengalami peningkatan ketika diberikan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol.(3)Penggunaan media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN No.1 Balangnipa, Kabupaten Sinjai.

Kata Kunci : Keterampilan Menyimak, Media Video Animasi

---

## **PENDAHULUAN**

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

Bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat. Bahasa sebagai unsur penting dalam berkomunikasi antar anggota masyarakat, mensyaratkan adanya interaksi dan tindak yang saling memahami, sehingga terjalin situasi komunikasi yang baik. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Bahasa merupakan peranan sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, emosional, peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Dalam pembelajaran tentunya tidak hanya tentang proses melihat, mengamati, dan memahami namun juga diharapkan memiliki sikap dan keterampilan. Salah satunya adalah keterampilan berbahasa di dalam keterampilan berbahasa ini terdiri dari berbicara, membaca, menulis dan menyimak. Seluruh keterampilan itu sangatlah penting dan saling terkait, salah satu di antaranya adalah keterampilan menyimak.

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

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

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

Dengan berbantuan media video animasi ini diharapkan dapat membuat peserta didik semangat dalam belajar, membuat peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh saat mengikuti proses pembelajaran dengan baik sampai dengan selesai. Berdasarkan wawancara dari wali kelas IV “penggunaan video animasi di kelas dapat membantu guru untuk dapat menarik perhatian siswa dan lebih menambah minat belajar terutama dalam menyimak”. Untuk itu, alasan peneliti memilih media video animasi karena sebagai alat dalam menyajikan materi menyimak cerita yang dapat memvisualkan atau menggambarkan tokoh dalam cerita melalui gambar dan suara agar dapat menarik perhatian siswa karena bentuknya yang menarik, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami cerita yang disimaknya. Berdasarkan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penelitian yang sudah dilakukan oleh Naditya Azizah (2019) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Film Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas III SDN Tangerang 15” dengan hasil terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media film kartun terhadap keterampilan menyimak cerita. Penelitian terdahulu lainnya yang dilakukan oleh Deviyani & Darwis (2020) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Tebing Tinggi” dengan hasil penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap keterampilan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sehubungan dengan hal ini, peneliti tertarik mengambil judul **“Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Keterampilan Menyimak Cerita pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN No 1 Balangnipa, Kabupaten Sinjai”**.

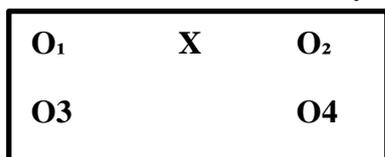
## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Penelitian eksperimen pada dasarnya dilakukan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan sesuatu jika dilakukan pada kondisi yang dikontrol dengan teliti. Penelitian eksperimen dilakukan oleh peneliti dengan tujuan mengatur situasi dimana pengaruh beberapa variabel terhadap suatu variabel terikat dapat diidentifikasi.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen menggunakan *Quasi-Experimental Design*. Menurut Sugiyono (2018, h. 118) mengemukakan bahwa “*Quasi-experimental design*, merupakan desain yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen”. Pada penelitian hanya kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan video kartun sedangkan pada pembelajaran kelas kontrol tidak diberikan perlakuan.

Penelitian akan dilaksanakan di SDN No.1 Balangnipa Kabupaten Sinjai tepatnya di Kecamatan Sinjai Utara. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang berada di Kabupaten Sinjai yang letaknya strategis dan mudah dijangkau. Adapun Waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester Ganjil tahun ajaran 2022/2023.

Desain penelitian merupakan cara yang dipilih dalam melaksanakan langkah-langkah penelitian. Penelitian ini menggunakan desain *Quasi-Experimental design* bentuk *Nonequivalent control group design* dimana terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada penelitian ini, observasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan.



Sumber : Sugiyono (2018)

Keterangan :

X : Perlakuan

O<sub>1</sub> : Nilai *Pre-test* kelompok eksperimen

O<sub>3</sub> : Nilai *Pre-test* kelompok kontrol

O<sub>2</sub> : Nilai *Post-test* kelompok eksperimen

O<sub>4</sub> : Nilai *Post-test* kelompok kontrol

Populasi adalah keseluruhan element yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN No.1 Balangnipa dengan jumlah siswa 42 orang untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.2** Jumlah Siswa Kelas IV SDN No.1 Balangnipa

Nama Kelas	Perempuan	Laki-laki	Jumlah	Jumlah Populasi
IV A	12	9	21	42
IV B	11	10	21	

**Sumber : SDN No.1 Balangnipa**

**2) Sampel Penelitian**

Dalam penelitian kuantitatif, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pemilihan sampel pada penelitian ini yaitu teknik *probability Sampling* yaitu merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah sejumlah siswa kelas IV A dan kelas IV B.

Instrumen penelitian adalah alat-alat yang digunakan untuk mengumpulkan data, dalam melaksanakan proses penelitian, Adapun instrument yang digunakan yaitu lembar tes dan lembar Observasi.

**1. Lembar Tes**

Tes yang diberikan dalam penelitian ini berjumlah 5 butir soal berbentuk tes uraian (esai). Burhan (2012, h. 117) menjelaskan bahwa “bentuk tes uraian atau tes esai adalah suatu bentuk pertanyaan yang menuntut jawaban peserta didik dalam bentuk uraian dengan menggunakan bahasa sendiri”. Soal tes uraian digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyimak cerita. Menurut Mardianti (2015, h. 78) mengatakan bahwa “soal uraian dibuat berdasarkan unsur-unsur dalam cerita pendek yang disesuaikan dengan pemahaman siswa”. Penggunaan adanya *pre-test* dan *post-test* dengan tujuan untuk mengetahui hasil penggunaan metode pemberian tugas sebelum dan setelah diberikan treatment/perlakuan.

**2. Lembar Observasi**

Adapun alat observasi yang digunakan adalah lembar pengamatan dan catatan sistematis terhadap fenomena yang diteliti. Lembar observasi meliputi lembar observasi siswa dan lembar observasi guru untuk memperoleh data terkait penerapan media pembelajaran video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV SDN No 1 Balangnipa, Kabupaten Sinjai.

Teknik Analisis data menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistic inferensial. Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan tingkat keterampilan menyimak cerita siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia ketika diberi perlakuan penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi. Statistik deskriptif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan data perolehan keterampilan menyimak siswa dalam penelitian seperti nilai rata-rata (mean), standar deviasi, varian, nilai terendah data (minimal), dan nilai tertinggi data (maksimum).

Kriteria yang digunakan untuk menentukan hasil peningkatan keterampilan menyimak cerita di kelas IV yaitu dengan menggunakan teknik kategorisasi standar yang ditetapkan oleh Departemen pendidikan Nasional yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.5** Teknik kategori Standar Berdasarkan Ketetapan Dikdiknas

No.	Nilai	Kategori
1.	0-54	Sangat rendah
2.	55-64	Rendah
3.	65-79	Sedang
4.	80-89	Tinggi
5.	90-100	Sangat Tinggi

Analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji beda (uji-T), namun sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai persyaratan untuk melakukan pengujian hipotesis.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### **1. Gambaran Penerapan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV SDN No.1 Balangnipa, Kabupaten Sinjai.**

Proses Pembelajaran yang dilakukan di kelas IV SDN No.1 Balangnipa Kabupaten Sinjai dengan menggunakan media video animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek keterampilan menyimak cerita yang dilakukan selama empat kali pertemuan. Pertemuan pertama pemberian *pretest*, pertemuan kedua dan ketiga pemberian *treatment*, pertemuan ke empat pemberian *posttest* dalam pelaksanaan dapat dilihat pada hasil aktivitas peneliti atau lembar observasi guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media video animasi untuk dapat melihat keterampilan menyimak siswa mempunyai pengaruh yang baik. Hal ini dapat dilihat pada hasil pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

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

#### **2. Gambaran Keterampilan Menyimak Cerita Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN No.1 Balangnipa, Kabupaten Sinjai**

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

*Posttest* keterampilan menyimak siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen dilakukan dengan jumlah subjek penelitian 21 orang. Setelah data *posttest* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 26.0* untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen. tersebut, maka diperoleh skor sebagai berikut : jumlah sampel sebanyak 21 siswa, nilai maksimum atau nilai yang paling tinggi adalah 100 dan nilai minimum atau nilai terendah yang diperoleh adalah 75. Adapun rata-rata atau mean yang diperoleh adalah 84,57 dengan penyebaran data atau standar deviasi adalah 7,480. Hal ini berarti nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata (*mean*) sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dapat mewakili semua data.

Rentang nilai (*Range*) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 25. Diketahui jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat tinggi sebanyak 8 orang dengan persentase 38%, siswa yang memperoleh nilai kategori tinggi sebanyak 9 orang dengan persentase 42%, sedangkan siswa yang memperoleh nilai kategori sedang sebanyak 4 orang dengan persentase 20%. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil *Posttest* pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi, hal ini dapat dilihat berdasarkan jumlah persentase terbanyak dari kategori hasil *Posttest* kelas Eksperimen yaitu 42%.

**3. Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Kelas IV Sekolah Dasar**

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

**a. Uji Normalitas**

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah subjek penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *SPSS 26.0* dengan menggunakan metode *One Sample Kolmogrove-Smirnov Normality Test*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila signifikan yang diperoleh  $> 0.05$ , dan dikatakan tidak berdistribusi normal apabila signifikan yang diperoleh  $< 0.05$ . Berikut uji normalitas data hasil pretest dan posttest keterampilan menyimak siswa.

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

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

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 26.0

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

**b. Uji Homogenitas**

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

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

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

Sumber : IBM SPSS Statistik Version 26.0

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol maupun Posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dikatakan homogen karena nilai

probabilitasnya lebih besar dari 0,05 selanjutnya dilakukan uji parametrik atau uji t karena syarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji t adalah dua kelompok yang diuji harus homogen.

**c. Uji Hipotesis**

**a. Independent Sample T-Test Pretest kelas Eksperimen dan kelas Kontrol.**

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

**Tabel 4.12 Uji-t Metode Independent Sample Test**

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

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 26.0

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

**b. Independent Sample T-Test Posstest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.**

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

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

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

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

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

**Pembahasan**

**1. Gambaran Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar**

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

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

kelas eksperimen dan kelas kontrol, pertemuan keempat pemberian *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas Kontrol.

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

## **2. Gambaran Keterampilan Menyimak Cerita Siswa sebelum dan Setelah Penggunaan Media Video Animasi**

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

Untuk mengetahui bagaimana gambaran hasil keterampilan menyimak siswa maka dilakukan pengujian dengan menggunakan analisis tes yang dilakukan pada aplikasi SPSS Versi 26.0. Hasil analisis tes keterampilan menyimak dilakukan pada saat *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan analisis deskriptif yang dilakukan pada data *pretest* diketahui bahwa keterampilan menyimak cerita pada kelas kontrol dengan kategori sedang, sedangkan keterampilan menyimak cerita menggunakan media video animasi pada kelas eksperimen dengan kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan keterampilan menyimak cerita sebelum dan setelah menggunakan media video animasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Astafriana (2022) yang mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi akan sangat memudahkan guru untuk mewujudkan pembelajaran lebih baik dan berdaya guna serta memudahkan siswa dalam memahami bahan pembelajaran.

## **3. Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar**

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

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

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

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal antara lain:

1. Gambaran pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD No.1 Balangnipa Kabupaten Sinjai secara umum terlaksana dengan sangat efektif. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan dan persentase kelompok siswa pada setiap pertemuan memberikan pengaruh positif dan mengalami perubahan dari kategori efektif menjadi sangat efektif.
2. Gambaran hasil belajar siswa kelas IV setelah penggunaan media video animasi lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan media video animasi. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata (mean) pretest mengalami perubahan ketika diberikan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol..
3. Penggunaan media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN No.1 Balangnipa, Kabupaten Sinjai.

### **Saran**

1. Bagi Guru, dapat menerapkan penggunaan media video animasi dalam kegiatan proses belajar mengajar sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi Siswa, dapat mengikuti proses pembelajaran dengan terlibat aktif, melalui pembelajaran dengan menggunakan video animasi dan mendapatkan pengalaman belajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya atau pihak lain, dapat dijadikan referensi dalam melakukan penelitian untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Astafrina, S. (2022). Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan keterampilan Menyimak dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6, 8754–8765.
- Burhan, N. (2012). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi* (Edisi Pert).
- Deviyani, & Darwis, U. (2020). *Pengaruh penggunaan media audiovisual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerpen pada siswa kelas V SD 105240 Tebing Tinggi*.
- Fatonah, D. (2019). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak SD NO 1 Sukamaju. *Scholastica Journal*, 2, 13–23.
- Mardianti, sefi. (2015). *Keterampilan Menyimak Cerita Pendek* (Edisi pert).
- Meling, M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3, 20–28.
- Naditya Azizah, T. (2019). *Pengaruh penggunaan media film kartun terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas iii sdn tangerang 15*.
- Sugiyono. (2018). *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). Alfabeta, Bandung.
- Yuliani, & Armaini. (2019). *Penggunaan audiovisual dalam keterampilan menyimak*.