

Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Irfan Hilman*, Fajar Nugraha, Rudi Akmal, Lukman Cahyadi

Universitas Garut, Jalan Raya Samarang No. 52 Hampor Tarogong Kaler Garut

*Corresponding Email: irfanhilman@uniga.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada penggunaan media video animasi untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan dari penelitian: (1) untuk mengukur penggunaan media video animasi di kelas III SDIT Atikah Musaddad. (2) untuk mengetahui keterampilan menyimak siswa di kelas III SDIT Atikah Musaddad. (3) untuk mengetahui penggunaan media video animasi siswa kelas III mendapatkan peningkatan keterampilan menyimak. Jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Dengan menggunakan desain *One-Group Pretstt-Posttest*. Populasi yang diambil dari penelitian ini yaitu sekolah SDIT Atikah Musaddad. Sampel penelitian ini satu kelas III ishaq yang berjumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan soal dan angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil perolehan peneliti penggunaan media video animasi di kelas III SDIT Atikah Musaddad dengan bantuan sebaran angket yang diberikan kepada siswa diperoleh hasil keseluruhan 67,63% dengan kriteria yang didapatkan "baik". hasil perolehan peneliti Keterampilan menyimak siswa kelas III SDIT Atikah Musaddad sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan hasil pretestt memperoleh nilai rata-rata sebesar 69,00, dan hasil posttest memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,00. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan menyimak siswa setelah diberikan pembelajaran. hasil perolehan peneliti Terdapat peningkatan keterampilan menyimak siswa dengan menggunakan media video animasi di kelas III SDIT Atikah Musaddad. Dari hasil perhitungan yang diperoleh didapat thitung sebesar 16,66 dan ttabel 2,67 dengan $df=52$, $\alpha=0,01$ adalah sebesar 2,67 Maka thitung terdapat pada luar H_0 . Sehingga dapat dinyatakan bahwa keterampilan menyimak siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media video animasi lebih baik dari pada sebelum menggunakan media video animasi.

Kata kunci:

Media, Video, Menyimak.

ABSTRACT

This study focuses on the use of animated video media to improve students' listening skills in learning Indonesian. The aims of the research are: (1) to measure the use of animated video media in class III SDIT Atikah Musaddad. (2) to determine the listening skills of students in class III SDIT Atikah Musaddad. (3) to find out the use of animated video media, class III students get an increase in listening skills. This type of quantitative research is experimental. By using the One-Group Pretstt- Posttest design. The population taken from this study is the Atikah Musaddad SDIT school. The sample of this research is one class III Ishaq, totaling 27 students. Data collection techniques using questions and questionnaires. The results of this study indicate that the results obtained by researchers using animated video media in class III SDIT Atikah Musaddad with the help of the distribution of questionnaires given to students obtained an overall result of 67.63% with the criteria obtained "good". the results of the acquisition of researchers Listening skills of third grade students of SDIT Atikah Musaddad before and after being given learning with the pretest results obtaining an average score of 69.00, and the posttest results obtaining an average score of 82.00. This shows that there is an increase in students' listening skills after being given learning. research results There is an increase in students' listening skills using animated video media in class III SDIT Atikah Musaddad. From the calculation results obtained, it is obtained that t_{count} is 16.66 and t_{table} is 2.67 with $df=52$, $\alpha=0.01$ is 2.67. Then t_{count} is outside H_0 . So it can be stated that students' listening skills in Indonesian lessons using animated video media are better than before using animated video media.

Keywords:

Media, Video, Listening

1. pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu aktivitas yang dilaksanakan oleh individu untuk memperoleh mendapatkan pengalaman serta pengetahuan yang dibuat untuk bekal individu itu hidup. Pendidikan ialah suatu upaya individu memanusiaikan individu tersebut. Upaya yang telah dilakukan untuk memperoleh suatu pendidikan tak hanya di lingkungan sekolah tetapi bisa dimana saja serta kapan saja. Pendidikan ialah suatu aktivitas proses pelaksanaan individu mengembangkan sebuah keterampilan atau kemampuan yang dilihat pada aspek tingkah laku individu, sikap serta mendapatkan hasil sempurna yang nantinya akan berguna untuk lingkungan masyarakat. Pendidikan dapat diterjemahkan sebagai bentuk proses organisasi serta rekonstruksi (penyusunan kembali). Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah pemilihan penggunaan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan materi pelajaran yang akan digunakan.

Oleh sebab itu pendidikan termasuk kedalam hal penting dalam kehidupan setiap individu selain untuk mengembangkan kemampuan, pendidikan juga berguna untuk proses serta rekonstruksinya.

Perkembangan teknologi informasi pada zaman sekarang yang semakin luas pada dunia ini, tentu tidak dapat dihindari kepada kita selaku era modern ini, yang pada ini peranya di dapat dihindari untuk menyamakan perkembangan digitalisasi modern/teknologi dari usaha dalam peningkatan kualitas sebuah pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk seluruh global edukasi/pendidikan terkhusus pada kegiatan belajar mengajar.

Maka dari itu adalah perkembangan teknologi ini kita harus dapat menyesuainya agar terjalin aktivitas belajar yang baik. Baik itu pada pendidik maupun yang lainnya. Perkembangan teknologi juga sama halnya penting diperhatikan agar bisa disesuaikan dengan

materi pelajaran dan menjadikan pembelajaran itu lebih *up to date* (kekinian). Peran guru juga harus lebih ditingkatkan dalam adaptasi lingkungan pada zaman sekarang ini.

Media diterjemahkan sebagai sebuah bentuk serta saluran yang bisa digunakan dalam proses penyajian informasi. pada konteks ini berbagai pengertian media berasal dari alat peraga, selanjutnya dikenal dengan istilah *visual-audio teaching aid* "alat bantu pandang/dengar", yang berikutnya disebut *teaching material* "materi pembelajaran". Bovee mengemukakan bahwa media secara singkat dan jelas. Bahwa media ternyata tak lain adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Serta apabila dikaitkan pada pembelajaran menjadi Media diartikan sebagai suatu alat penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran maka dapat berdampak kepada hasil belajar siswa.

Oleh sebab itulah media pembelajaran dijadikan sebuah hal yang paling utama pada proses kegiatan belajar mengajar. Terlebih lagi guru sebagai pendidik juga harus lebih pandai dalam memilih serta memilih media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswanya.

Animasi ialah suatu bentuk sajian gambar yang menarik serta unik untuk dilihat, yang berupa simulasi gambar bergerak yang mengilustrasikan suatu pergerakan, pergeseran, maupun perpindahan pada suatu objek. (Sita Nurlani & nenden 2020). Maka dari itu Animasi dapat dikatakan pula sebagai suatu gambar yang menarik yang dapat memunculkan suatu objek baik itu pergerakan, perpindahan, maupun pergeseran.

Jadi dalam penelitian sita nurlani & nenden (2020) arti dari animasi ini ialah sajian gambar unik yang dapat bergerak yang tentunya dapat mengilustrasikan obyek pada aslinya.

Penggunaan media video animasi harus disajikan secara matang dan teliti

sebelum dilaksanakan kegiatan belajar mengajar dan memahami kemampuan khusus dalam hal menggunakan media supaya kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan lancar, serta terhindar dari adanya kerusakan media dan mencegah dampak buruk yang berhubungan dengan penggunaan arus listrik. Penggunaan media video animasi pada kegiatan pembelajaran menyimak cerita siswa diharapkan dapat memperluas serta mendalami proses dan hasil pembelajaran sehingga kompetensi ini benar-benar dipahami murid secara matang. Maka dari itu pahami betul hal-hal yang penting diperhatikan dalam penggunaan suau media ini.

Pengembangan penggunaan media video animasi pada penelitian ini ialah video animasi cerita dengan menggunakan suatu video yang sudah ada di youtube yang tentunya channel youtube ini merupakan channel terbaik dalam penggunaan media video animasi anak khususnya untuk materi cerita channel tersebut bernama adisebaba. Video ialah media maupun suatu alat yang mampu memunculkan ilustrasi benda asli, video sebagai digital media yang memperlihatkan urutan gambar bergerak yang bersusun yang mampu menghasilkan fantasi maupun ilusi (Munir, 2013:18). Video itu digabungkan dengan animasi yang mirip dengan dongeng maupun cerita. Pada animasi ini terdapat pada video itu berupa animasi pemeran maupun karakter penokohan dalam cerita, latar suasana serta latar tempat yang sama dengan yang terdapat pada cerita. pada penggunaan video animasi juga terdapat pengisi audio yang memerankan tokoh yang sedang melakukan perbincangan/percakapan yang mirip dengan alur cerita yang disajikan.

Oleh karena itu penggunaan video animasi ini perlu memperhatikan kualitas video yang baik tentunya. Mulai dari karakter penokohan, latar, isi cerita, hingga pengisi suara. Dengan seperti itu sebagai mana yang telah dikatakan Munir (2013) animasi cerita yang ada pada video mampu menghasilkan fantasi maupun sebuah ilusi.

Penggunaan media video animasi ini juga dapat meningkatkan minat siswa, rasa

ingin tahu, serta dapat memotivasi siswa untuk lebih rajin lagi dalam mengikuti sebuah aktivitas belajar mengajar, sehingga siswa dapat memahami lebih dalam bahan simakan secara baik serta dapat berdampak pada hasil belajar siswa (Hartani, 2018). Cerita yang dimunculkan pada video animasi juga diupayakan agar sama pada kesukaan siswa. Fabel sangat disukai siswa. Mengapa? karena Fabel ini bercerita berkenaan dengan suatu peristiwa yang dianggap sebagai khayalan fiktif yang menceritakan aktifitas kehidupan hewan yang bersikap serta berperilaku menyerupai manusia (Wati & Santosa, 2019). Maka dari itu video animasi ini sangat cocok untuk keterampilan menyimak siswa.

Maka dari itu penggunaan media video animasi cerita ini akan mampu menghasilkan simakan yang baik bagi siswa terlebih hal ini digunakan untuk melatih kemampuan menyimak siswa. Tak hanya itu cerita fabel ialah suatu kisah pengilustrasian yang memiliki makna tertentu terlebih tokoh dari cerita fabel adalah hewan.

Dari penjelasan diatas maka dapat diketahui bahwa penggunaan media video animasi ini sangat penting dan erat hubungannya apabila dijadikan sebuah media pembelajaran berkenaan dengan materi cerita yang tentunya akan dapat meningkatkan sebuah keterampilan menyimak siswa. Keterampilan menyimak ialah suatu keterampilan yang penting untuk anak Sekolah Dasar. Keterampilan menyimak ialah suatu bentuk keterampilan berbahasa yang memiliki sifat reseptif. pendapat lainnya telah dijelaskan (tarigan, 2008) menyimak ialah suatu proses kegiatan mendengarkan suatu lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk mendapatkan suatu informasi, menangkap pesan serta memahami makna pembicaraan yang telah disampaikan sang pembicara melalui sebuah ucapan atau ujaran. Salah satu materi bahasa indonesia SD yang cocok pada keterampilan menyimak yaitu cerita. Cerita ialah suatu karya sastra. Suatu buku untuk kalangan anak-anak dimana isi dari buku cerita ialah berisikan pesan-pesan dari

masa lalu untuk masa yang akan datang. Karena isi dari buku cerita kebanyakan tentang masalah kehidupan masa sekarang, maka sangat baik untuk diarahkan kepada kalangan anak-anak serta masa anak-anak ini sebagai titik fokus pengamat untuk masa yang akan datang. (Tarigan, 2008)

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan keterampilan menyimak ialah suatu keterampilan bahasa yang pertama dibanding dengan kecermatan lainnya yang meliputi beberapa aspek mulai dari apresiasi, pemahaman serta yang lainnya. Adapun untuk cerita ialah suatu bentuk karya sastra yang unik yang berisikan pesan-pesan kepada anak-anak serta masa anak sebagai titik fokus utama untuk menjadi pengamat masa depan.

Manfaat menyimak cerita pada penelitian ini ialah menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman kehidupan yang berarti bagi individu, menilai agar dapat mengevaluasi materi yang telah di simak, meningkatkan serta menumbuhkan sikap apresiatif, dan memperoleh hiburan melalui cerita anak. Hal ini dikarenakan penelitian yang dilaksanakan adalah menyimak cerita fabel. Sehingga karya sastra cerita anak tersebut perlu diapresiasi dan diambil nilainya. Maka dari itu dalam kegiatan menyimak mempunyai banyak manfaat.

Oleh karena itu dapat ditarik sebuah keputusan penulis mengambil judul penelitian yaitu Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan pada pelaksanaan penelitian ini yaitu menggunakan metode eksperimen. (Sugiono:2018) mengemukakan bahwa disebut pre-experimen design, karena desain ini belum merupakan eksperimen yang sesungguhnya. hal itu terjadi karena masih ada variabel luar yang ikut mempengaruhi terhadap terbentuknya suatu variabel dependen. Jadi hasil eksperimen ini dilaksanakan untuk dapat membedakan sebelum diberikan treatment

atau perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan. Untuk jenisnya menggunakan one group pretest dan posttest. Dimana perlakuan sama dilakukan pada suatu sampel yang sama. Perlakuan awal (pretest) diberikan materi kepada siswa dengan memberikan materinya dengan penyampaian ceramah guru menggunakan serta langsung diberikan test. Untuk perlakuan posttestnya siswa diberikan materi serta media video animasi setelah itu diberikan sebuah test dengan soal yang sama. Penggunaan metode eksperimen ini juga berguna untuk mencari pengaruh atas suatu perlakuan.

Populasi ialah wilayah turunan yang terdiri dari: subjek maupun objek yang memiliki kualitas juga karakter tertentu sudah ditentukan peneliti untuk dipelajari yang kemudian menyimpulkannya. Populasi bukan hanya manusia, objek dan benda-benda alam juga termasuk populasi. Populasi juga bukan hanya jumlah yang ada pada subjek maupun yang dipelajari. Populasi yang diambil dari penelitian ini yaitu sekolah SDIT Atikah Musaddad.

Sampel penelitian yang teliti hasil pengundian yang dilakukan peneliti yaitu dengan mengambil satu kelas III ishaq yang berjumlah 27 siswa. 27 siswa eksperimen mendapatkan perlakuan menggunakan teks cerita dan video animasi. Alasan menggunakan Desain *One-Group Pretest-Posttest Design* dikarenakan sampel penelitian ini direkomendasikan oleh kepala sekolah dan guru sebagai objek penelitian hanya satu kelas saja yaitu kelas III Ishaq dikarenakan siswa kelas III akan menghadapi penilaian tengah semester (PTS) berdasarkan hal itu peneliti mengambil Desain *One-Group Pretest-Posttest Design*.

Untuk instrumen penelitiannya peneliti telah menyiapkan sebuah instrumen soal serta angket yang terdiri dari kisi-kisi, soal, kisi-kisi angket, serta angketnya. Kedua pemberian itu dilakukan untuk mengukur kognitif anak serta afektifnya.

Untuk teknik pengolahan datanya peneliti menggunakan dua aplikasi statistik yaitu menggunakan *SPSS* serta

M.Excel dan untuk tahapan pengujianya meliputi beberapa tahap diantaranya; Uji validitas dan reliabilitas soal, uji normalitas, daya pembeda, tingkat kesukaran, uji hipotesis, serta uji *N-Gain*.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Hasil Penelitian

Hasil penelitian tentang Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia ialah sebagai berikut. Pada penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi statistik SPSS untuk mengukur valid atau tidaknya, serta reliabel atau tidaknya instrumen yang dilakukan peneliti.

Tabel 1. Validitas Soal

No Soal	Validitas	Keterangan
1	0,734	Valid
2	0,715	Valid
3	0,718	Valid
4	0,724	Valid
5	0,719	Valid
6	0,676	Valid
7	0,705	Valid
8	0,676	Valid
9	0,689	Valid
10	0,677	Valid
11	0,679	Valid
12	0,677	Valid

Tabel 2. Reliabilitas Soal

Cronbach's Alpha	N of item	N	Processing Summary	%
0,717	12	28	Cases Valid 28	100,00
			Excluded a 0	0
			Total 28	100,00

Tingkat Reliabilitas Tinggi

Setelah melakukan uji validitas dan reliabilitas soal, langkah selanjutnya yaitu

melakuka uji normalitas pretestt dan posttest dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Uji Normalitas Pretest

Kelas	χ^2 hitung	χ^2 tabel	Kesimpulan
Eksperimen	1,84	7,81	Normal

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa uji normalitas dengan derajat kebebasan 3, nilai χ^2 tabel taraf signifikan 5% adalah sebesar 7,81 dan dapat

diketahui bahwa pada χ^2 hitung kelas eksperimen adalah sebesar 1,84 yang menunjukkan hasil normal pada kesimpulanya.

Tabel 4. Normalitas Posttest

Kelas	χ^2 hitung	χ^2 tabel	Kesimpulan
-------	-----------------	----------------	------------

Eksperimen	5,08	7,81	Normal
------------	------	------	--------

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa uji normalitas dengan derajat kebebasan 3, nilai χ^2 tabel taraf signifikan 5% adalah sebesar 7,81 dan dapat diketahui bahwa pada χ^2 hitung kelas eksperimen adalah sebesar 5,08 yang

menunjukkan hasil normal pada kesimpulannya.

Langkah selanjutnya yaitu mengukur tingkat kesukaran dan daya pembeda yang didapati hasil sbagai berikut.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Tingat Kesukaran Soal

No	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	0,92	Mudah
2	0,88	Mudah
3	0,84	Mudah
4	1,00	Sangat Mudah
5	0,92	Mudah
6	0,50	Sedang
7	0,36	Sedang
8	0,50	Sedang
9	0,50	Sedang
10	0,43	Sedang
11	0,68	Sedang
12	0,88	Mudah

Berdasarkan tabel tersebut 12 butir soal telah diujikan kepada siswa kelas III SDIT Atikah Musaddad dengan kriteria yang telah dilampirkan.

Uji daya pembeda soal dilaksanakan untuk mengetahui dari butir soal yang

mempunyai kriteria daya pembeda soal baik sekali, baik, cukup, jelek, dan jelek sekali. Berikut adalah data hasil perhitungan daya pembeda yang telah dilaksanakan.

Tabel 6. Hasil Perhitungan Daya Pembeda

No	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	0,16	Layak
2	0,24	Layak
3	0,17	Layak
4	0,00	Layak
5	0,16	Layak
6	0,40	Layak
7	0,19	Layak
8	0,26	Layak
9	0,18	Layak
10	0,21	Layak
11	0,38	Layak
12	0,24	Layak

Yang selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis yang didapati hasil sebagai berikut.

Tabel 7. Uji Hipotesis

Kelas	N	N(n1+n2)	t _{hitung}	t _{tabel}	Keputusan
Eksperimen	27	52	16,66	2,67	Diterima

Dari tabel diatas dapat diketahui hasil perhitungan yang didapat thitung sebesar 16,66 dan ttabel dengan $df = 52$, $\alpha = 0,01$ adalah sebesar 2,67 berdasarkan kaidah Keputusan:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 diterima
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak

Maka thitung berada diluar daerah penerima H_0 sehingga dapat disimpulkan

bahwa hasil pembelajarn bahasa indonesia dengan pengguaan media video animasi lebih baik daripada menggunakan media ceramah dengan menunjukan gambar.

Tahap selanjutnya yaitu perhitungan N-gain untuk mengukur perbedaan antara hasil pretestt dengan posttest yang telah didapati dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Perhitungan Uji-Ngain Rata-rata Eksperimen

Rata-rata Eksperimen	
Pretest	69
Posttest	82
Gain Eksperimen	0,44
Interpretasi	Sedang

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa uji gain yang dilakukan mendapatii hasil 0,44 yang artinya didpatkan hasil 44% peningkatan dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan dan materi dengan penggunaan media video animasi.

Sebagai bahan pendukung peneliti juga mengukur terlebih dahulu validitas

dan reliabilitas angket, tak hanya itu peneliti juga meminta judgment kepada dosen ahli terkait yaitu Irfan Hilman, M.Pd. selaku ahli media dan telah melakukan penilaian dengan kriteria media "baik". Berikut adalah hasil validitas dan reliabilitas angket.

Tabel 9. Validitas Angket

No	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	0,556	Valid
2	0,547	Valid
3	0,560	Valid
4	0,515	Valid
5	0,572	Valid
6	0,534	Valid
7	0,578	Valid
8	0,555	Valid
9	0,536	Valid
10	0,572	Valid
11	0,538	Valid
12	0,544	Valid
13	0,550	Valid
14	0,546	Valid
15	0,563	Valid
16	0,543	Valid
17	0,528	Valid
18	0,572	Valid
19	0,587	Valid
20	0,584	Valid
21	0,534	Valid
22	0,518	Valid

23	0,566	Valid
24	0,574	Valid

Tabel 10. Reliabilitas Angket

Cronbach's Alpha	N of item	N	Processing Summary	%
0,560	25	27	Cases Valid 27	100,00
			Excluded a 0	0
			Total 27	100,00

Tingkat Reliabilitas Sedang

Berdasarkan pada tabel diatas maka dapat dilihat bahwa hasil dari 24 pernyataan angket dinyatakan valid dengan nilai akhir rata-rata 0,560 dengan reliabilitas sedang.

Setelah melakukan validitas dan reliabilitas angket. Peneliti juga melakukan perhitungan skala likert dengan hasil data yang sudah diolah kedalam bentuk persentase yang dihitung per indikator. Berikut hasil perhitungan skala likert.

Tabel 1.1 Hasil Perhitungan Skala Likert

Indikator	Perolehan Persentase	Kriteria
1	72,69	Baik
2	67,36	Baik
3	68,06	Baik
4	65,51	Cukup
5	67,82	Baik
6	64,35	Cukup
Perolehan keseluruhan	67,63	Baik

Berdasarkan tabel diatas, maka hasil rata-rata yang didapat adalah 67,63 dengan kriteria baik.

4. Pembahasan

Dilihat dari hasil analisis yang telah dilakukan peneliti merujuk pada data hasil pretest dan posttest dengan siswa kelas III SDIT Atikah Musaddad yang berjumlah 27 siswa dapat diketahui bahwa sebelum diberikannya perlakuan pembelajaran atau pretest hasil rata-rata yang diperoleh adalah 69, terlihat bahwa kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan dan penjelasan materi memperoleh nilai yang cukup.

Berdasarkan pada hasil pengolahan data diatas, sebaran data kelas eksperimen dengan sampel yang berjumlah 27 siswa berdistribusi normal. Sehingga dapat dibuktikan dengan uji normalitas dengan derajat kebebasan adalah 3, nilai χ^2 tabel

taraf signifikan 5% adalah sebesar 7,81 dan seperti yang terlihat di hitung kelas eksperimen adalah sebesar 1,84 yang menunjukkan bahwa hasil eksperimen berdistribusi normal.

Hasil posttest dapat dilihat dari diberikannya penjelasan materi atau setelah diberikan treatment/perlakuan berupa media video animasi yang menghasilkan peningkatan dengan perolehan nilai rata-ratanya adalah 82. Yang berarti lebih baik dari hasil pretest sebelumnya.

Berdasarkan hasil pengolahan data diatas, sebaran data perolehan posttest kelas eksperimen dengan sampel 27 siswa berdistribusi normal. Hal ini didapati dari derajat kebebasannya 3, dengan nilai χ^2 tabel pada taraf signifikan 5% adalah sebesar dan seperti yang telah dijelaskan pada hasil pengolahan data di normalitas posttest nilai χ^2 hitung kelas eksperimen adalah sebesar

5,08. Yang menunjukkan bahwa hasil distribusi kelas eksperimen normal.

Setelah diketahui hasil normalitas pretest dan posttest, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah menguji homogenitas varians. Dalam pengujian tersebut nilai dengan $F_{hitung} = 0,58$ hasil perhitungan alpha 0,01 yang dicari dengan interpolasi $F_{tabel} = 2,55$, yang berarti $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa homogenitas varians homogen.

Setelah melewati uji normalitas serta homogen dua varians dapat diketahui bahwa data perolehan kelas eksperimen didapatkan hasil normal, dengan hasil olahan homogenya berketerangan homogen. Dimana menunjukkan saling adanya hubungan antar dua variabel itu.

Berdasarkan hal tersebut maka pengujian hipotesis dilakukan dengan cara menggunakan statistik parametric uji t dengan kriteria pengujian sebagai berikut.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya keterampilan menyimak hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang diberi perlakuan dengan menggunakan media video animasi sama dengan hasil belajar dengan menggunakan metode ceramah.

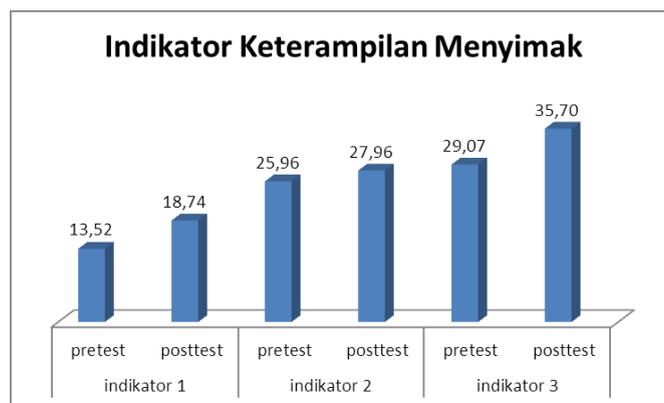
Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima, artinya keterampilan menyimak hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media video animasi lebih baik dari pada keterampilan menyimak hasil belajar dengan menggunakan metode ceramah.

Setelah dilakukan uji t dengan satu pihak dari hasil perhitungan diperoleh

thitung sebesar 16,66 dan t_{tabel} dengan $df = 52$, $\alpha = 0,01$ adalah sebesar 2,67. Maka thitung berada di luar H_{α} sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak siswa dengan menggunakan media video animasi lebih baik dibandingkan dengan media ceramah.

Dikuatkan dengan perhitungan $Ngain$ hasil belajar memiliki peningkatan. Hasil pretest memiliki nilai rata-rata 69, setelah menggunakan media video animasi nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 82.

Dapat dilihat juga peningkatan perindikator keterampilan menyimak siswa yang ada pada 12 soal pretest dan posttest yang telah diberikan kepada siswa dimana indikator 1 yaitu "mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian" terdapat pada butir soal nomor 1-4 yang diperoleh hasil perhitungan pretest sebesar 13,52 dan untuk posttestnya adalah sebesar 18,74. Dari hasil tersebut terlihat bahwa siswa mengalami peningkatan dalam mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian. Pada indikator 2 yaitu "apresiasi" berada pada soal nomor 5-8 juga terdapat peningkatan keterampilan menyimak dimana telah diperoleh hasil pretest sebesar 25,96 dan hasil posttest sebesar 27,96, dan untuk soal nomor 9-12 merupakan indikator ke 3 yaitu "memahami isi atau pesan" dimana telah diperoleh hasil pretest sebesar 29,07 dan hasil posttest sebesar 35,70 yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menyimak dengan memahami isi atau pesan sebuah cerita. Dari hasil penjelasan di atas maka dapat dilihat dari grafik sebagai berikut.



Gambar 1. Bagan Indikator Keterampilan Menyimak

Berdasarkan hasil penelitian yang telah ditunjukkan pada gambar 3.1 diatas maka dapat diketahui bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

Hal ini sejalan dengan yang telah dijelaskan oleh (Rentika Widhi dkk ;2021) dimana keterampilan menyimak dapat lebih baik apabila menggunakan media untuk memfokuskan ketertarikan dan juga perhatian siswa. Pendapat lainnya juga telah dijelaskan susanto (2014:333) yang mengemukakan bahwa media video pada kegiatan belajar mengajar tentunya dapat mempengaruhi serta dapat membantu siswa untuk memperdalam pengalaman belajar serta meningkatkan kemampuan siswa pada materi pelajaran yang berbeda-beda.

Adapun sebaran angket kepada 27 siswa bertujuan untuk menguatkan penelitian dalam hal kepuasan dalam penggunaan video animasi dan keterampilan menyimak, dimana terdapat 24 butir pernyataan yang meliputi 2 variabel. Yaitu variabel x "Penggunaan video animasi" yang terdapat pada indikator 1-3, dan variabel y "keterampilan menyimak" terdapat pada indikator 4-6. Untuk indikator 1 terdapat pada pernyataan nomor 1-4, untuk indikator 2 terdapat pada pernyataan nomor 5-8, untuk indikator 3 terdapat pada pernyataan nomor 9-12, untuk indikator 4 terdapat pada pernyataan nomor 13-16, untuk indikator 5 terdapat pada pernyataan nomor 17-20, dan untuk indikator 6 terdapat pada pernyataan nomor 21-24.

Hasil dari indikator 1 diperoleh persentase 72,69 % dengan kriteria baik, untuk indikator 2 diperoleh sebesar 67,36% dengan kriteria baik, untuk indikator 3 memperoleh kriteria baik dengan perolehan persentasenya adalah 68,06% , sedangkan untuk indikator 4 memperoleh kriteria cukup dengan perolehan 65,51% , adapun kriteria baik diperoleh pada indikator 5 sebesar 67,82% dan kriteria cukup untuk indikator 6 dengan perolehan 64,35%. Adapun perolehan keseluruhan yang diperoleh adalah sebesar 67,63% dengan kriteria baik sebagai mana yang telah dilihat dalam tabel 11.

Dari hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kepuasan siswa pada penggunaan video animasi untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa dapat dikatakan baik. Dengan perolehan keseluruhan yang di dapat adalah 67,63%. Maka dari itu sebagai mana yang telah dijelaskan oleh Hartani (2018) penggunaan media video animasi juga mampu membangkitkan rasa ingin tahu, minat siswa, dan mampu memotivasi siswa untuk lebih giat lagi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa mampu memahami bahan simakan dengan baik serta mampu mempengaruhi hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil belajar serta dari sebaran angket yang telah dibagikan kepada siswa. Terlepas dari itu pembahasan dari hasil olahan data yang diperoleh bahwa hasing angket ini menunjukkan sesuatu hal yang baik tentunya dengan perolehan baik, kedepanya hasil olahan ini dapat merujuk bahwa video

animasi sangat cocok untuk dipakai dengan materi pembelajaran.

(Fikria, dkk :2020) mengemukakan bahwa penggunaan video animasi untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa harus juga memperhatikan kebutuhan siswa, pendapat tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti dengan memperhatikan materi, serta hasil belajar siswa.

5. Kesimpulan

Hasil analisis yang sudah dilakukan oleh peneliti dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah yang telah dijelaskan di bab 1 maka jawaban atas rumusan masalah dan kesimpulan dari penelitian tentang "Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia" diantaranya:

1. Berdasarkan rumusan masalah yang pertama Bagaimana penggunaan media video animasi untuk siswa kelas III SDIT Atikah Musaddad? Berdasarkan hasil perolehan peneliti penggunaan media video animasi di kelas III SDIT Atikah Musaddad dengan bantuan sebaran angket yang diberikan kepada siswa diperoleh hasil keseluruhan 67,63% dengan kriteria yang didapatkan "baik".
2. Berdasarkan rumusan masalah yang ke dua bagaimana keterampilan menyimak siswa kelas III SDIT Atikah Musaddad? Berdasarkan hasil perolehan peneliti Keterampilan menyimak siswa kelas III SDIT Atikah Musaddad sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan hasil pretestt memperoleh nilai rata-rata sebesar 69,00, dan hasil posttest memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,00. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan menyimak siswa setelah diberikan pembelajaran.
3. Berdasarkan rumusan masalah yang ke tiga apakah dengan penggunaan media video animasi siswa kelas III mendapatkan peningkatan dalam menyimak? Berdasarkan hasil

perolehan peneliti Terdapat peningkatan keterampilan menyimak siswa dengan menggunakan media video animasi di kelas III SDIT Atikah Musaddad. Dari hasil perhitungan yang diperoleh didapat thitung sebesar 16,66 dan ttabel 2,67 dengan $db= 52, \alpha= 0,01$ adalah sebesar 2,67 Maka thitung terdapat pada luar H_0 . Sehingga dapat dinyatakan bahwa keterampilan menyimak siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media video animasi lebih baik dari pada sebelum menggunakan media video animasi.

Daftar Pustaka

- Fikria Nurfadhilah Yasmine, dkk. 2020. "Peningkatan Keterampilan Menyimak Melalui Film Animasi Bagi Peserta Didik Kelas Iii Sekolah Dasar". Universitas Negeri Malang.
- H.G Tarigan. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Hartani, A. (2018). "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Menyimak Cerita Pendek Melalui Model Picture and Picture Berbantuan Media CD Cerita pada Peserta didik Kelas V SD 1 Mejobo Kudus". KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra, 2(1).
- Munir. 2013. "Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan". Bandung: Alfabeta. Rentika Widhi, dkk. 2021. "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Universitas Negeri Surabaya.
- Sita Nurlani, dkk. 2020. "Penerapan Media Animasi Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam". Univeritas Garut.
- Sugiyono, M.N. 2019. "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D". Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2014. "Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar". Jakarta Taufina. 2016.

"Mozaik Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar". Bandung: Angkasa.

Wati, H. S., & Santosa, W. H. (2019). *"Keefektifan Penggunaan Media*

Papan Cerita dalam Pembelajaran Menulis Teks Fabel pada Kelas VII MTs Yapi Pakem Sleman Yogyakarta Tahun Pelajaran". Caraka, 5(2), 29.