

---

**Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak  
Siswa SD Negeri 1 Sukamaju**

**Dessidik Fatonah<sup>1</sup>, Rohana<sup>2</sup>, Mega Prasrihamni<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Palembang

email: [dessidikfatonah28@gmail.com](mailto:dessidikfatonah28@gmail.com)<sup>1</sup>, [rohana@univpgri-palembang.ac.id](mailto:rohana@univpgri-palembang.ac.id)<sup>2</sup>,  
[megaprasrihamni@yahoo.com](mailto:megaprasrihamni@yahoo.com)<sup>3</sup>

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh media video animasi terhadap keterampilan menyimak siswa SD Negeri 1 Sukamaju. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis *eksperimen*. Penelitian ini menggunakan pengumpulan data dengan cara tes tertulis. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas V SD Negeri 1 Sukamaju yang terdiri dari 1 kelas dengan jumlah siswa keseluruhan 32 orang siswa. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas V yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 16 orang siswa dan sebagai kelas kontrol yang berjumlah 16 orang siswa. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *SPSS versi 25* dan hasilnya ada pengaruh media video animasi terhadap keterampilan menyimak siswa dinyatakan signifikan dimana  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media video animasi terhadap keterampilan menyimak siswa SD Negeri 1 Sukamaju.

**Kata Kunci :** *Media Video Animasi, Keterampilan Menyimak.*

**Abstract**

This study aims to determine the effect of animated video media on the listening skills of the students of SD Negeri 1 Sukamaju. The method used in this research is a quantitative research type of experiment. This study used data collection by means of a written test. The population of this research is the entire fifth grade of SD Negeri 1 Sukamaju which consists of 1 class with a total of 32 students. The sample in this study is class V. which is divided into 2 groups, namely as an experimental class with 16 students and as a control class with 16 students. Data analysis in this study used the SPSS version 25 application and the results showed that the effect of animated video media on students' listening skills was significant where  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. Thus, it can be concluded that there is an influence of animated video media on the listening skills of the students of SD Negeri 1 Sukamaju.

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

**PENDAHULUAN**

Bahasa Indonesia merupakan suatu faktor yang penting dalam kehidupan manusia untuk dapat berinteraksi dengan manusia lainnya. Keterampilan berbahasa yang pertama kali dilakukan disekolah dasar ialah keterampilan menyimak. Dalam pembelajaran menyimak ada beberapa kendala

yang dialami oleh peserta didik, misalnya kurang konsentrasi, melamun, dan sering diajak temannya berbicara, suara yang kurang jelas, dan sebagainya. Dengan menyimak, seseorang akan mengetahui informasi yang disampaikan oleh orang lain secara akurat. Diharapkan menjadi penyimak yang baik, orang tersebut dapat menyampaikan informasi juga secara baik. Menyimak cerita merupakan suatu kegiatan menyimak atau mendengarkan apa yang disampaikan yang bertujuan agar peserta didik dapat memahami dan memaknai cerita yang didengarkan dengan cermat dan tepat. Cerita merupakan media seni yang mempunyai ciri-ciri tersendiri. Pada cerpen mempunyai ciri-ciri diantaranya yang dikatakan oleh Nosianti (2019) diantaranya; tema, alur, latar, tokoh dan penokohan. Cerita pendek (cerpen) merupakan karya sastra yang berbentuk prosa naratif fiktif atau fiksi yang menceritakan atau menggambarkan kisah seseorang beserta segala konflik dan penyelesaiannya yang ditulis secara ringkas dan jelas.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 1 Sukamaju, bahwa keterampilan menyimak pada pembelajaran bahasa Indonesia terutama dalam menyimak cerpen masih rendah sehingga perolehan nilai ujian tengah semester siswa dibawah nilai KKM. Ada siswa yang mendapatkan nilai terkecil yaitu 20 sedangkan nilai terbesarnya ialah 70. Sedangkan kriteria ketuntasan minimalnya (KKM) ialah 75. karena peserta didik yang kurang fokus dalam menyimak materi yang diberikan, sibuk berbicara, dan asik bermain bersama teman sebangkunya. Hal ini dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai sarana dalam menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik, kurangnya kesiapan siswa untuk belajar. Dengan melihat hasil belajar siswa yang menunjukkan kebanyakan peserta didik yang nilainya masih rendah dan pada proses pelaksanaan pembelajaran yang kurang efektif tersebut, maka perlu ditingkatkan. Peningkatan keterampilan menyimak ini bertujuan agar keterampilan menyimak khususnya menyimak cerita pendek dapat meningkat. Untuk mencapai tujuan pembelajaran menyimak cerita pendek, maka perlu adanya media pembelajaran yang baik. Dikalangan pendidik media pembelajaran sering terkesan sesuatu yang mahal dan sulit dikerjakan. Akibatnya terjadi keengganan berhubungan dengan media pembelajaran meskipun sebenarnya disekolah sudah terdapat sarana pembelajaran yang memadai akan tetapi tidak dimanfaatkan dengan baik.

Melihat realitas yang ada, dari hasil penelitian Supriyono (2018) mengatakan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar. Alat bantu media berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata). Terkait dengan efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari verbalisme, membangkitkan nalar peserta didik, kemudian dengan media pembelajaran dapat menyingkat waktu. Artinya pembelajaran dengan menggunakan media dapat menyederhanakan hal-hal yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Sejalan dengan itu seorang guru harus mampu menciptakan suasana belajar agar menjadi lebih efektif dan aktif sehingga siswa dapat meningkatkan pemahaman dalam menerima informasi yang diterima. Salah satu cara yang dapat digunakan guru dalam membuat suasana belajar menjadi lebih efektif dan efisien ialah dengan menggunakan berbagai media pembelajaran, salah satunya ialah media video animasi.

Media video animasi yaitu jenis media yang menggunakan kemampuan indera telinga atau pendengaran dan indra mata atau penglihatan. Sejalan dengan itu diungkapkan juga oleh Yuliani & Armayani (2019) 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.

Dari hasil penelitian Amir (2019) mengatakan bahwa penggunaan media animasi audio visual dapat berpengaruh dalam keterampilan menyimak dongeng pada peserta didik. Hal ini ditunjukkan pada pemerolehan nilai rata-rata peserta didik yang sebelum menggunakan media pembelajaran animasi audio visual dan yang setelah menggunakan perlakuan menggunakan media pembelajaran animasi audio visual. Hasil penelitian dari Lunita (2018) Mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual berpengaruh dalam hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jenepono. Hasil penelitian Jannah (2020) penggunaan media audio visual film kartun dapat berpengaruh terhadap keterampilan menyimak pada siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini ditunjukkan dari pemerolehan nilai rata-rata posttest keterampilan menyimak pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media audio visual film kartun lebih besar dibandingkan nilai rata-rata keterampilan menyimak pada peserta didik kelompok kontrol yang diajarkan tanpa menggunakan media.

Berdasarkan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti dan membantu peserta didik untuk mempermudah memahami ataupun menyimak cerpen dengan baik. Maka dari itu peneliti tertarik mengambil judul "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sukamaju.

## METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian ini dapat memperoleh hasil yang baik dan sesuai dengan harapan, maka metode penelitian yang digunakan penelitian ini adalah metode eksperimen. Sesuai yang diungkapkan oleh Arikunto (2016) penelitian eksperimen ialah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Metode penelitian ini menggunakan desain *posttest only*. Peneliti akan langsung memberikan tes akhir (*posttest*). Bisa dilihat dari gambar berikut.

Kelompok	Perlakuan	Tes Akhir ( <i>Posttest</i> )
E	X <sub>1</sub>	O <sub>1</sub>
K	–	O <sub>1</sub>

Keterangan:

E : Kelompok eksperimen

K : Kelompok kontrol

X<sub>1</sub> : Penerapan media video animasi pada kelas eksperimen

O1 : Posttest diberikan setelah kegiatan belajar mengajar untuk kelompok eksperimen

O1 : Posttest diberikan setelah kegiatan belajar mengajar untuk kelompok kontrol

Populasi penelitian ini ialah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Sukamaju yang berjumlah 32 orang. Dalam penelitian ini siswa kelas V sebagai sampel yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dimana sebagai kelompok eksperimen ada 16 siswa dengan menggunakan media pembelajaran video animasi sedangkan kelompok kelas kontrol yaitu 16 siswa dengan menggunakan media pembelajaran power point. Alasan mengapa saya memilih untuk kelas V menjadi sampel karena diantaranya ialah, peserta didik kelas V itu sudah kelas tinggi, dan tentu mereka sudah pernah belajar tentang menyimak cerita atau keterampilan menyimak. Tingkat pemahamannya dibandingkan dengan kelas rendah itu jauh, karena kelas rendah masih kurang dalam interaksi.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan soal tes berbentuk essay yang berjumlah 10 soal dengan waktu pengerjaan diberikan selama 40 menit. Tes diberikan pada dua kelompok siswa yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen tes diberikan pada setelah perlakuan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah dengan langkah – langkah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas. Pengujian normalitas dilakukan untuk memenuhi persyaratan bahwa data harus berdistribusi normal. Pengujiannya menggunakan SPSS Versi 25 dengan analisis *Kolmogrov Smirnov* dengan taraf signifikan 0,05.  $H_0$  diterima jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal, sebaliknya  $H_0$  ditolak jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.
2. Uji Homogenitas. Uji homogenitas perlu dilakukan untuk membuktikan kesamaan varian kelompok yang dibentuk sampel tersebut yang sama. Pengujian sampel dalam penelitian ini menggunakan uji-t.
3. Uji Hipotesis. Untuk melihat seberapa besar pengaruh hasil belajar siswa kelas V dengan menggunakan media video animasi pada pelajaran Bahasa Indonesia. Maka untuk menguji penelitian ini, uji statistik yang digunakan adalah uji-t dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad (\text{Sudjana, 2005})$$

Dengan

$$s^2 = \frac{(n_1 - 1) s_1^2 + (n_2 - 1) s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

$S_1^2$  = varians dalam kategori pertama (yang diberi perlakuan)

$S_2^2$  = varians dalam kategori kedua (yang tidak diberi perlakuan)

$n_1$  = jumlah sampel kategori pertama

$n_2$  = jumlah sampel kategori kedua

$\bar{x}_1$  = nilai rata-rata sampel kategori pertama

$\bar{x}_2$  = nilai rata-rata sampel kategori kedua

$t$  = perbedaan rata-rata kedua sampel

$f(1 - \alpha)$ , dimana  $(1 - \alpha)$  adalah yang terdapat di dalam tabel distribusi dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$  dan peluang  $(1 - \alpha)$ . Jika data tidak berdistribusi normal, maka digunakan Uji Non-Parametrik yaitu uji Mann-Whitney. Kriteria Pengujian Hipotesis:

Ho : Tidak ada pengaruh keterampilan menyimak siswa SD Negeri 1 Sukamaju melalui media video animasi.

Ha : Ada pengaruh keterampilan menyimak siswa SD Negeri 1 Sukamaju melalui media video animasi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Data

Data penelitian ini didapat melalui pemberian tes akhir antara kelas eksperimen yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan media video animasi dan kelas kontrol yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan media power point. Pengambilan data dilakukan selama dua kali pertemuan pada masing-masing kelas, kelas eksperimen yaitu satu kali pertemuan dengan diterapkannya media pembelajaran video animasi dan kelas kontrol yaitu satu kali pertemuan dengan media pembelajaran power point dan langsung dilakukan tes akhir. Tes yang diberikan berupa tes tertulis yang berjumlah 10 soal.

**Tabel 1. Data Nilai Posttest Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean
posttest_Kontrol	16	40.00	90.00	66.2500
posttest_Eksperimen	16	60.00	100.00	83.7500

Berdasarkan tabel di atas, peneliti akan menjabarkan nilai hasil tes siswa sebagai berikut :

#### a. Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai hasil tes siswa sebagai kelas kontrol yang berjumlah 16 siswa dengan menggunakan media pembelajaran power point mendapatkan nilai maximum atau nilai tertinggi dengan memperoleh nilai 90.00 yang berjumlah 1 orang yang berinisial AS. Selanjutnya untuk nilai mean atau rata-rata yang diperoleh siswa kelas kontrol ialah 66.25 dari jumlah 16 orang siswa yang berinisial AS, GC, CA, PN, CN, FN, SM, MA, AR, DS, BI, EA, BS, PA, DD, CL. Sedangkan untuk nilai minimum atau terendah pada kelas kontrol diperoleh dengan nilai 40.00 yang berjumlah 2 orang siswa yang berinisial DD dan CL.

#### b. Kelas Eksperimen

Pada tabel diatas juga diketahui bahwa hasil tes siswa sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 16 siswa dengan menggunakan media pembelajaran video animasi mendapatkan nilai maximum 100.00 yang berjumlah 2 orang siswa yang berinisial ZA dan RF. Selanjutnya pada nilai

mean atau rata-rata diperoleh nilai 83.75 dari jumlah 16 orang siswa yang berinisial ZA, RF, SI, ES, FY, NP, AS, BI, MD, RI, SN, MT, DA, MN, SS, JA. Sedangkan nilai minimum atau terendah di peroleh dengan nilai 60.00 yang berjumlah 1 orang siswa berinisial JA. Jadi dapat disimpulkan perbedaan diatas sudah jelas bahwa nilai kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran video animasi lebih besar dari pada hasil nilai yang diperoleh oleh kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran power point. Artinya penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi memberikan pengaruh terhadap keterampilan menyimak pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Sukamaju.

## 2. Uji Asumsi/Uji Prasyarat

### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk mengukur data yang diperoleh apakah data tersebut berdistribusi normal ataupun tidak. Dalam penelitian ini menggunakan uji *kolmogorov smirnov* SPSS versi 25 dengan taraf signifikan 0,05.  $H_0$  diterima jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal, sebaliknya  $H_0$  ditolak jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Dibawah ini tabel hasil uji normalitas.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas**

Tests of Normality				
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Keterampilan Menyimak Siswa	Posttest_Eksperimen	.217	16	.042
	Posttest_Kontrol	.238	16	.016

Berdasarkan Dari tabel di atas, dapat diketahui nilai posttest kelas eksperimen signifikan  $0.042 < 0.05$  maka dapat disimpulkan bahwa posttest kelas eksperimen tidak berdistribusi normal, dan untuk posttest kelas kontrol hasil signifikan  $0.016 < 0.05$  maka dapat disimpulkan bahwa posttest kelas kontrol tidak berdistribusi normal. Karena data tidak berdistribusi normal maka untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rerata data posttest keterampilan menyimak digunakan statistik non parametrik, yaitu uji Mann - Whitney U.

### b. Uji Hipotesis

Diperoleh data tidak berdistribusi normal sehingga digunakan uji *Mann-Whitney* dengan menggunakan aplikasi *SPSS 25* untuk mengetahui Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa SD Negeri 1 Sukamaju. Diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 3. Hasil Uji Mann – Whitney**

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks

Keterampilan menyimak siswa	Kelas eksperimen	16	21.44	343.00
	Kelas kontrol	16	11.56	185.00
	Total	32		

Test Statistics <sup>a</sup>	
	Keterampilan menyimak siswa
Mann-Whitney U	49.000
Wilcoxon W	185.000
Z	-3.062
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002

a. Grouping Variable: kelas

Berdasarkan pada tabel *Test Statistics*, baris *Mann-Whitney U* diperoleh nilai = 49.000 dan *Sig (2-tailed)* =  $0,002/2 = 0,001$ . *Sig*  $0,001 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian berarti ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak siswa SD Negeri 1 Sukamaju.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh media video animasi terhadap keterampilan menyimak siswa SD Negeri 1 Sukamaju. Penelitian ini menggunakan 1 kelas sampel yaitu kelas V yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 16 siswa dan sebagai kelas kontrol yang berjumlah 16 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan media pembelajaran video animasi untuk di kelas eksperimen dan media power point digunakan sebagai media pembelajaran di kelas kontrol. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa hasil tes siswa sebagai kelas kontrol yang berjumlah 16 siswa dengan menggunakan media pembelajaran power point mendapatkan nilai maximum atau nilai tertinggi dengan memperoleh nilai 90.00 yang berjumlah 1 orang siswa yang berinisial AS. Selanjutnya untuk nilai mean atau rata-rata yang diperoleh siswa kelas kontrol ialah 66.25 dari jumlah 16 orang siswa yang berinisial AS, GC, CA, PN, CN, FN, SM, MA, AR, DS, BI, EA, BS, PA, DD, CL. Sedangkan untuk nilai minimum atau terendah pada kelas kontrol diperoleh dengan nilai 40.00 yang berjumlah 2 orang siswa yang berinisial DD dan CL.

Sedangkan hasil tes siswa sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 16 siswa dengan menggunakan media pembelajaran video animasi mendapatkan nilai maximum 100.00 yang berjumlah 2 orang siswa yang berinisial ZA dan RF. Selanjutnya pada nilai mean atau rata-rata diperoleh nilai 83.75 dari jumlah 16 orang siswa yang berinisial ZA, RF, SI, ES, SF, NP, AS, BI, MD, RI, SN, MT, DA, MN, SS, JA. Sedangkan nilai minimum atau terendah di peroleh dengan nilai 60.00 yang berjumlah 1 orang siswa berinisial R. Jadi dapat disimpulkan perbedaan diatas sudah jelas bahwa nilai kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran video animasi lebih besar dari pada hasil nilai yang diperoleh oleh kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran power point. Artinya penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi memberikan pengaruh

terhadap keterampilan menyimak pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Sukamaju. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, Karena data tidak berdistribusi normal maka untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rerata data *posttest* keterampilan menyimak digunakan statistik non parametrik, yaitu uji Mann - Whitney U. Berdasarkan pada tabel *Test Statistics*, baris *Mann-Whitney U* diperoleh harga  $U = 49.000$  dan  $Sig (2-tailed) = 0,002/2 = 0,001$ .  $Sig 0,001 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari hasil Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media video animasi terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V SD Negeri 1 Sukamaju Kabupaten Musi Banyuasin.

Sejalan dengan penelitian yang peneliti lakukan bahwa hasil penelitian tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sa'diah (2018) hasil uji hipotesis menunjukkan syarat hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $2.65 > 2.00$  dengan hasil hipotesis 0 ( $H_0$ ) ditolak, dan hipotesis 1 ( $H_1$ ) diterima. hal ini membuktikan bahwa penggunaan media animasi audio visual berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas V MI Al- Hikmah Jakarta. Berdasarkan hasil penelitian Amir (2019) Pemilihan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik sampling jenuh, dengan desain penelitian *pretest - posttest design*. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan uji t dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} = 7,136$  dan  $t_{tabel} = 2,262$  maka diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , atau  $7,136 > 2,262$  ini menyatakan  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hasil penelitian amir menyatakan bahwa ada pengaruh terhadap kemampuan menyimak siswa kelas III SD Negeri Parang Luar.

Kedua, dari hasil penelitian Jannah (2020) dapat dilihat Rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen sebesar 82,50 dan kelompok kontrol sebesar 74,75. Perolehan tersebut diperkuat berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji-T menunjukkan syarat hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $10,283 > 2,010$  dengan hasil hipotesis  $H_0$ =ditolak dan  $H_a$ =diterima Maka dari itu hasil penelitian dari Jannah menyatakan bahwa media animasi audio visual film kartun berpengaruh terhadap kemampuan menyimak pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 47 Alluka Kecamatan Pattalassang Kabupaten Takalar. Ketiga, penelitian Yuliana (2018) Sampel yang digunakan pada penelitian ini ialah siswa kelas V yang berjumlah 80 siswa yang berjumlah 40 siswa sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol berjumlah 40 siswa. dalam pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*. Maka hasil penelitian ini menyatakan bahwa media audio visual berpengaruh terhadap keterampilan menyimak mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung.

Menurut Wulandari, Ruhiat & Nulhakim (2020) bahwa media video animasi merupakan gabungan antara gambar, tulisan, suara dan animasi yang bergerak, yang dipakai dalam memudahkan seseorang memahami materi. Diungkapkan juga oleh Yuliani & Armaini (2019: 42) bahwa media video animasi yaitu media yang menampilkan gambar bergerak dalam berbentuk kartun sehingga menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu Apriansyah, Sambowo & Maulana (2020) mengatakan Video animasi juga merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, yang mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berpengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V SD Negeri 1 Sukamaju.

## SIMPULAN



Berdasarkan dari hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan Media Video Animasi terhadap Keterampilan Menyimak Siswa SD Negeri 1 Sukamaju. Hal ini terbukti pada perolehan pencapaian keterampilan menyimak siswa yaitu rata-rata nilai posttest kelas eksperimen dengan menggunakan media video animasi lebih tinggi dibandingkan rata-rata siswa kelas kontrol yang menggunakan media power point.

Berkaitan dengan hasil penelitian yang didapat mengenai media pembelajaran video animasi terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V SD Negeri 1 Sukamaju maka dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Bagi siswa. Siswa diharapkan agar dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan bersungguh – sungguh supaya bisa lebih memahami pentingnya belajar dan pembelajaran.
- b. Bagi Guru. Hendaknya dalam upaya meningkatkan keterampilan menyimak siswa, guru bisa menjadikan media video animasi sebagai salah satu alternative dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian mempersiapkan perangkat pembelajaran lainnya seperti RPP, dan lembar kerja siswa (LKS).
- c. Bagi Sekolah. Hendaknya media pembelajaran video animasi dapat dijadikan sebagai salah satu bahan pertimbangan untuk dapat menarik perhatian siswa sehingga belajarnya lebih semangat lagi. Dan pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi dan mendukung kegiatan pada proses pembelajaran.
- d. Kepada peneliti. Diharapkan mampu menjadi referensi dan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penggunaan media video animasi ini, agar proses pembelajaran dimasa – masa selanjutnya bisa lebih inovatif dan kreatif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amir, U. A. (2019). Pengaruh Media Animasi Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Kelas III SD Negeri 17 Parang Luara Kecamatan Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Universitas muhammadiyah makassar*.
- Apriansyah, R. M., Sambawa, A. K., & Maulana, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil, Volume 9. No 1*.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jannah, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Film Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN No 47 Alluka Kecamatan Pattalassang Kabupaten Takalar. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Universitas Muhammadiyah Makassar*.
- Lunita, P. (2018). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Hasil Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas V SD Negeri 102 Bisoli Kecamatan Bangkala Barat Kabupaten Jeneponto. Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Nosianti, P. R., Andini, Y. A., Oktari, A. E. (2020). Apresiasi Unsur Ekstrinsik dan Instrinsik Cerpen Serta Makna Ambiguitas Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa Kelas X SMK Karawang. *Jurnal Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia Sasindo Unpam, Vol 1. No 2*.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar, Vol 2. No 1*.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, Vol 8. No 2*.

Yuliani,T., & Armaini. (2019). Media Video Animasi Dalam Pendidikan Anak Dengan Hambatan Kecerdasan Ringan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus, Volume 7. Nomor 1.*