



Windry Noviyanti¹
 Nora Surmilasari²
 Dian Nuzulia
 Armariena³

PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA FABEL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III SD

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui adakah pengaruh media audiovisual terhadap keterampilan menyimak cerita fabel pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SD. Peneliti ini menggunakan metode penelitian True Experiments Design dengan rencana penelitian PostTest-Only Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SD Negeri 06 Prabumulih. Sampel pada penelitian ini adalah kelas III A dengan jumlah 25 orang sebagai kelas eksperimen. Sedangkan kelas III B dengan jumlah 26 orang sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah test essay. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji independent sample t-test. Pada hasil posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan setelah menerapkan media audiovisual terhadap keterampilan menyimak cerita fabel, dengan hasil analisis data yang diperoleh $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapatnya pengaruh yang signifikan terhadap penerapan Media Audiovisual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Fabel Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 06 Prabumulih.

Kata Kunci: Media Audiovisual, Keterampilan Menyimak, Fabel Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Abstract

This research aims to determine whether there is an influence of audiovisual media on fable listening skills in Indonesian language learning for third grade elementary school students. This research uses the True Experiment Design research method with a Posttest Only Control Group Design research plan. The population in this study was all students in class III of SD Negeri 06 Prabumulih. The sample in this study was class 3A with a total of 25 students as the experimental class while class 3B with a total of 26 students was the control class. The data collection techniques used in this research activity are tests and documentation. The data analysis technique used is the independent sample t-test. The posttest results of the control class and experimental class showed that there was a significant difference after the application of audiovisual media to the skill of listening to fable stories. Analysis of the data obtained was $0.001 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_a was accepted. So, after conducting the test it can be concluded that there is a significant influence on the application of Audiovisual Media on the Skills of Listening to Fable Stories in Class III Students of Elementary School 06 Prabumulih.

Keywords: Audiovisual, Fable, Listening Skills

PENDAHULUAN

Pembelajaran di era Society 5.0 ditandai dengan pembelajaran paralel dengan teknologi yang telah berkembang sangat pesat pada saat itu. Perbaikan di era Society 4.0 hendaknya memungkinkan masyarakat yang lebih kreatif, inovatif dan produktif, mudah beradaptasi dan kompetitif dalam mengembangkan sumber daya pendidikan bagi siswa yang melanjutkan. Dengan berkembangnya teknologi dan informasi, media pendidikan memegang peranan penting

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang
 email: windrynoviyanti1@gmail.com, norasurmilasari@univpgri-palembang.ac.id, diannuzulia@univpgri-palembang.ac.id

dalam menunjang proses belajar mengajar sehingga guru dapat memanfaatkan media pendidikan yang berkembang sebagai alat untuk menyampaikan materi dan memudahkan proses belajar mengajar (Lestari, 2022).

Mengingat perkembangan zaman, keberadaan media pendidikan membuat proses belajar mengajar menjadi semakin intensif, mudah dilakukan dan berperan sangat penting dalam partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan media edukasi yang benar-benar membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran, maka siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar, siswa lebih mudah memahami materi, proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien serta tujuan pembelajaran mudah tercapai sesuai rencana.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk berbagai keperluan dengan adanya informasi dari penuturnya misalnya menyatakan sikap, memberi petunjuk, bersosialisasi, menyapa, memperkenalkan diri, memuji, meminta perhatian dan sebagainya.

Bahasa pada hakikatnya adalah alat komunikasi (Mufid & Doyin, 2017). Keterampilan komunikasi berkaitan erat dengan keterampilan berbahasa. Menurut Saleh & Abdullah (2020) ruang lingkup pengajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar secara umum dikembangkan berdasarkan empat aspek kompetensi, yaitu (1) keterampilan menyimak, (2) keterampilan berbicara, (3) keterampilan membaca dan (4) kemampuan menulis. Semua keterampilan berkaitan erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Keempat keterampilan ini saling bergantung. Keterampilan menyimak menyangkut keterampilan lisan, sedangkan keterampilan membaca berkaitan erat dengan kemampuan menulis.

Kegiatan menyimak bukan sekedar menyimak sesuatu yang formal, misalnya mendengarkan berita. Menyimak juga dapat memahami suatu karya sastra. Menyimak karya sastra bertujuan untuk memahami, mengevaluasi dan menafsirkan apa yang terdapat dalam karya sastra tersebut.

Azzahra, dkk (2023) menjelaskan bahwa keterampilan menyimak merupakan bagian yang sangat penting dalam keterampilan berbahasa, karena keterampilan menyimak merupakan landasan dalam penguasaan suatu bahasa. Mendengarkan memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari seseorang, baik di rumah maupun di sekolah. Keterampilan menyimak berkembang secara alami sebelum siswa mencapai usia sekolah. Mendengarkan merupakan proses psikomotorik dimana gelombang suara diterima melalui telinga dan impuls dikirim ke otak. Proses ini merupakan awal dari proses interaktif di mana otak merespon simpul dengan mengirimkan serangkaian mekanisme kognitif dan afektif yang berbeda. Meningkatkan keterampilan mendengarkan juga dapat membantu meningkatkan kualitas keterampilan berbicara seseorang.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 06 Prabumulih pada tanggal 28 Februari 2024. Diketahui bahwa keterampilan menyimak beberapa siswa masih cukup rendah, sehingga mempengaruhi nilai mereka. Khususnya untuk pelajaran bahasa Indonesia melalui cerita fabel. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75. Bahwasanya dari 25 siswa dikelas, hanya 9 siswa (36%) yang nilainya di atas KKM dan 16 siswa (64%) lainnya nilainya dibawah KKM. Faktanya, pada saat kegiatan mengajar siswa kurang antusias mendengarkan penjelasan guru sehingga sulit memahami isi pelajaran karena beberapa anak sibuk bermain dan berbicara dengan temannya sendiri saat guru sedang menjelaskan. Meskipun guru telah berupaya, namun ada beberapa anak yang tidak mampu menafsirkan materi meskipun guru mengajarkannya dengan metode ceramah.

Permasalahan di kelas ini mungkin berkaitan dengan Teori Belajar Kognitif. Menurut definisi belajar kognitif, yang terpenting adalah pelaksanaan proses bukan hasil yang dicapai (Wisman, 2020, p. 209). Melihat kenyataan di sekolah, memang pembelajaran yang monoton dapat dengan cepat menimbulkan kebosanan dikalangan siswa.

Oleh karena itu, media yang digunakan oleh guru perlu lebih ditingkatkan. Oleh karena itu peneliti ingin menawarkan solusi dalam proses pembelajaran. Pengajaran memerlukan sumber daya pendidikan yang inovatif menyesuaikan karakteristik perangkat keras agar pembelajaran menjadi lebih mudah, lebih jelas, lebih menarik dan lebih interaktif. Guru dapat memanfaatkan perangkat yang tersedia di sekolah, seperti penggunaan sebagai alat pembelajaran yang mengandung unsur multimedia audiovisual. Materi dasarnya adalah rangkuman yang tidak hanya dapat dibayangkan, tetapi juga dapat dilihat yang dicapai melalui media audiovisual.

Sebagaimana pendapat Yusantika, Suyitno, & Furaidah (2018, p. 255) pada penelitiannya menjelaskan bahwa pembelajaran melalui audiovisual mengoptimalkan peran motivasi guru yang dibuktikan dengan perhatian dan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses mendengarkan selama penelitian. Para siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti mengamati, menemukan, memberi saran, mendengarkan dan bertukar pendapat dengan siswa. Hal lain berkat penggunaan sarana audiovisual. Untuk itu peneliti ingin menggunakan media audiovisual yang dapat memotivasi siswa untuk mendengarkan karena mempunyai kemampuan untuk membuat siswa berpikir. Penggunaannya sebagai bahan ajar pasti akan menarik perhatian siswa sehingga mereka dapat lebih berkonsentrasi mendengarkan dan memahami materi pelajaran.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Yusantika, Suyitno, & Furaidah (2018, hal. 257) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran memberikan dampak terhadap kemampuan siswa dalam menyimak cerita rakyat yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata (mean) pada saat pretest 66,38 dengan standart deviasi 5,225, sedangkan pada saat posttest rata-rata (mean) meningkat menjadi 79,92 dengan standart deviasi sebesar 4,233.

Dapat dilihat bahwa dalam proses pembelajaran memberikan dampak yang besar terhadap rangsangan siswa, dan salah satunya adalah penggunaan audiovisual yang sekaligus menampilkan pesan atau informasi melalui gambar dan suara. Dengan menggunakan media audiovisual, siswa lebih fokus mendengarkan cerita dan menunjukkan kreativitas yang tinggi.

Dari penjelasan yang disampaikan di atas, peneliti tertarik ingin melakukan penelitian tentang pengaruh media audiovisual terhadap keterampilan menyimak cerita fabel pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SD.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen jenis True eksperimental design dengan bentuk desain ini Posttest only control group design. Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas (X) yaitu media audio visual dan variabel terikat (Y) yaitu kemampuan membaca permulaan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas III SDN 06 Prabumulih yang dimana terdapat 2 kelas yaitu, III A dan III B dengan jumlah 51 siswa.

Tabel 1 Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1	III A	25
2	III B	26

(Sumber Data : Tata Usaha SD Negeri 06 Prabumulih)

Pada penelitian ini sampel diambil di Kelas III di SDN 06 Prabumulih. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas III A dan III B sebagai kelas kontrol dan juga kelas eksperimen.

Tabel 2 Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1	III A	25
2	III B	26

(Sumber Data : Tata Usaha SD Negeri 06 Prabumulih)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dan dokumentasi. Dalam penelitian ini tes yang digunakan peneliti adalah dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis yang terdiri dari 5 soal essay.

Tabel 3 Tabel Kisi – Kisi Instrumen Soal

Bab/Materi Capaian	Tujuan Pembelajaran	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Jumlah Soal
--------------------	---------------------	--------	----------------	----------------	-------------

Pembelajaran					
Tema 5 Cuaca Subtema 1	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan kegiatan membaca teks, siswa dapat menentukan kosakata berkaitan dengan keadaan cuaca secara benar • Dengan kegiatan menulis pokok-pokok informasi pada bacaan, siswa dapat menceritakan kembali informasi terkait keadaan cuaca dengan kalimat yang benar. 	Keadaan cuaca	<ul style="list-style-type: none"> • Disajikan soal, siswa mampu menjawab membedakan keadaan cuaca • Disajikan soal, siswa mampu menjelaskan kegiatan saat cuaca hujan 	C2-C4	5 Soal

(Sumber: Wali Kelas III SDN 06 Prabumulih)

Dokumentasi adalah catatan peristiwa masa lalu yang dapat berupa tulisan, gambar, atau karya monumental yang dibuat oleh seseorang (Sugiyono, 2019, hlm. 314). Dapat dikatakan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi berupa visi, misi dan tujuan sekolah serta foto-foto yang diambil pada saat kegiatan penelitian. Dokumentasi berupa foto pada saat kegiatan kelas (perlakuan) serta kegiatan posttest.

Hasil uji coba instrumen pada penelitian ini menggunakan uji validasi dan uji reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Adapun rumus yang dimanfaatkan dalam teknik validasi instrumen oleh peneliti ialah:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} : koefisien validitas
- N : jumlah sampel
- $\sum XY$: jumlah dari hasil kali nilai X dan Y
- $\sum X$: jumlah nilai X
- $\sum Y$: jumlah nilai Y
- $\sum X^2$: jumlah dari kuadrat nilai X
- $\sum Y^2$: jumlah dari kuadrat nilai Y

Kriteria pengujian instrumen:

Apabila $r_{hitung} > t_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan valid

Apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan tidak valid.

Menurut (Arikunto, 2019, p. 221) bahwa reliabilitas menunjuk pada keterandalan sesuatu. Dalam penelitian ini menggunakan rumus Alpha Cronbach Pada uji reliabilitas ini berbantuan SPSS versi 26.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} : reliabilitas soal
- k : jumlah banyak butir pertanyaan
- $\sum \sigma_b^2$: jumlah varian soal
- σ_t^2 : varian total soal

Hasil yang diperoleh dari uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas Variabel

Variabel	R ₁₁	Klasifikasi
Keterampilan Menyimak Cerita Fabel menggunakan Media Audiovisual	0,556	Reliabilitas

Menurut Rahman (2019, hal. 130) bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran (Difficulty index).

Adapun rumus mencari P (Rahman, 2019, hal. 131) adalah:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

- P = Indeks kesukaran
- B = Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar
- JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Menurut ketentuan yang sering diikuti, indeks tingkat kesukaran sering diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 5 Kategori Tingkat Kesukaran

Skor	Tingkat Kesukaran
0,00 – 0,30	Sukar
0,30 – 0,70	Sedang
0,70 – 1,00	Mudah

(Sumber : Rahman, 2019, p. 133)

Menurut Rahman (2019, hal. 133-134) daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang tidak pandai (berkemampuan rendah). Seluruh pengikut tes dikelompokkan menjadi 2 kelompok yaitu kelompok pandai atau kelompok atas (upper group) dan kelompok tidak pandai atau kelompok bawah (lower group). Rumus untuk menentukan indeks diskriminasi (D) (Rahman (2019, hal. 136) adalah :

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan :

- J : Jumlah peserta tes
- JA : Banyaknya peserta kelompok atas
- JB : Banyaknya peserta kelompok bawah
- BB : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal benar
- PA : $\frac{BA}{JA}$ = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar (ingat p sebagai simbol indeks kesukaran)

PB : $\frac{BB}{PB}$ = Proposi peserta didik bahwa yang menjawab benar

Menurut ketentuan yang sering diikuti, indeks daya pembeda sering diklasifikasikan sebagai berikut :

Tabel 6 Klasifikasi Daya Pembeda

Skor	Daya Pembeda
0,00 – 0,20	Jeles
0,20 – 0,40	Cukup
0,40 – 0,70	Baik
0,70 – 1,00	BaikSekali

(Sumber: Rahman, 2019, p. 140)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil pemerolehan nilai post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disajikan pada tabel 4.2 dan 4.3 dibawah ini.

Tabel 7 Data Nilai Posttest Kelas Kontrol

No.	Nama Siswa	Skor					Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	ANE	20	5	5	15	20	65	Tidak Tuntas
2	AFR	20	15	5	5	20	60	Tidak Tuntas
3	AEP	20	20	15	20	20	95	Tuntas
4	AN	20	10	20	20	20	90	Tuntas
5	AA	20	5	10	20	20	75	Tuntas
6	CSH	20	5	5	10	20	60	Tidak Tuntas
7	CA	20	10	10	15	20	75	Tuntas
8	FI	20	10	5	10	20	65	Tidak Tuntas
9	FR	20	5	5	10	20	60	Tidak Tuntas
10	FAA	20	20	10	15	20	85	Tuntas
11	FDA	20	10	5	15	20	70	Tidak Tuntas
12	GK	20	5	5	10	20	60	Tidak Tuntas
13	IS	20	10	5	15	20	70	Tidak Tuntas
14	KDS	20	10	5	5	20	60	Tidak Tuntas
15	KTS	20	10	5	15	20	70	Tidak Tuntas
16	MADAR	20	15	15	15	20	85	Tuntas
17	MAP	20	10	10	15	20	75	Tuntas
18	MKA	20	5	5	10	15	55	Tidak Tuntas
19	MR	20	10	5	20	20	75	Tuntas
20	NA	20	10	5	5	20	60	Tidak Tuntas
21	NMH	20	10	20	20	20	90	Tuntas
22	NHM	20	5	5	15	20	65	Tidak Tuntas
23	RMA	20	15	5	20	20	80	Tuntas
24	SPA	20	10	15	20	20	85	Tuntas
25	SSA	20	10	5	15	15	65	Tidak Tuntas
26	VNV	20	10	5	15	20	70	Tidak Tuntas
	Total						1.865	

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa hasil keterampilan menyimak rata-rata nilai dari 26 siswa kelas kontrol adalah 71,73.

Tabel 8 Data Nilai Posttest Kelas Eksperimen

No.	Nama Siswa	Skor					Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	AM	20	10	10	20	20	80	Tuntas
2	AAHM	20	5	15	15	20	75	Tuntas
3	AZ	20	20	15	20	20	95	Tuntas
4	AR	20	5	15	20	20	80	Tuntas
5	APA	20	20	15	20	20	95	Tuntas
6	AS	20	20	15	20	20	95	Tuntas
7	AM	20	10	5	15	20	70	Tidak Tuntas
8	CIA	20	20	15	20	20	90	Tuntas
9	DPSD	20	20	10	15	20	85	Tuntas
10	FR	20	10	15	20	20	85	Tuntas
11	IAH	20	20	15	20	20	95	Tuntas
12	MDAQ	20	10	5	15	20	70	Tidak Tuntas
13	MAY	20	5	5	10	20	60	Tidak Tuntas
14	MKDA	20	20	20	5	20	85	Tuntas
15	MAF	20	10	15	15	20	80	Tuntas
16	MAN	20	10	5	10	20	65	Tidak Tuntas
17	MAA	20	10	5	15	20	70	Tidak Tuntas
18	MAP	20	20	10	10	20	80	Tuntas
19	MFA	20	10	5	15	20	70	Tidak Tuntas
20	MM	20	20	15	20	20	95	Tuntas
21	NF	20	20	15	20	20	95	Tuntas
22	NF	20	20	10	15	20	85	Tuntas
23	R	20	5	15	15	20	75	Tuntas
24	RSS	20	10	20	20	20	90	Tuntas
25	ZPS	20	20	10	20	20	90	Tuntas
	Total						2.055	

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa hasil keterampilan menyimak rata-rata nilai dari 25 siswa kelas eksperimen adalah 82,20.

Uji Normalitas

Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan Kolmogorov Smirnov yang dibantu dengan SPSS. Kriteria pengujian bisa dikatakan normal berdistribusi normal apabila nilai (signifikan) $\geq \alpha$ ($\alpha = 0,05$). Berikut hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 9 Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Menyimak Cerita Fabel	Kelas Kontrol	,149	26	,143
	Kelas Eksperimen	,129	25	,200*

(sumber: Peneliti, menggunakan aplikasi SPSS)

Berdasarkan tabel perhitungan uji normalitas data dalam penelitian di atas, diperoleh nilai signifikan pada nilai posttest dengan menggunakan rumus kolmogorov smirnov. Pada kelas kontrol bernilai 0,143 dan dikelas eksperimen yaitu 0,200 yang dimana nilai tersebut melebihi

nilai ($\alpha = 0,05$) sehingga $0,143 \geq 0,05$ dan $0,200 \geq 0,05$ sesuai dengan syarat uji normalitas data. Maka peneliti menyimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas guna mengetahui apakah terdapat variasi sebaran data sample yang diambil dari data populasi yang sama. Dalam uji homogenitas ini peneliti menggunakan uji Levene's pada program SPSS yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 10 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Menyimak Cerita Fabel	Based on Mean	,060	1	49	,808
	Based on Median	,017	1	49	,896
	Based on Median and with adjusted df	,017	1	48,897	,896
	Based on trimmed mean	,048	1	49	,828

(sumber: Peneliti, menggunakan aplikasi SPSS)

Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikan sebesar 0,808. Karena nilai signifikan $0,808 >$ dari $0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang sama atau dinyatakan homogen.

Uji Hipotesis

Hipotesis ini dilakukan untuk melihat apakah ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara kedua hasil sampel penelitian. Peneliti melakukan pengujian ini dengan menggunakan uji independent sample t-test pada program aplikasi SPSS 26.

Tabel 11 Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differ ence	Std. Error Differ ence	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Menyima k Cerita Fabel	Equal variances assumed	,060	,808	3,4 20	49	,001	10,46 9	3,061	4,318	16,6 20
	Equal variances not assumed			3,4 24	48, 988	,001	10,46 9	3,058	4,325	16,6 14

(sumber: Peneliti, menggunakan aplikasi SPSS)

Dari tabel tersebut dapat diketahui pengujian hipotesis menggunakan uji independent simple t-test ialah kriteria pengujiannya H_a diterima jika nilai signifikan (-2 tailed) $< 0,05$ dimana menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dan H_o diterima jika nilai signifikan (-2 tailed) $> 0,05$ dimana menunjukkan tidak terdapatnya perbedaan yang signifikan. Pada hasil analisis data yang diperoleh nilai signifikan (-2 tailed) adalah $0,001 <$ dari $0,05$ maka H_o ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapatnya pengaruh media audiovisual terhadap keterampilan menyimak siswa kelas III SD.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audiovisual terhadap keterampilan menyimak siswa kelas III SD. Berdasarkan tujuan tersebut, maka penelitian ini melibatkan 2 kelas yaitu kelas III A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 25 siswa yang diberikan treatment media audiovisual dan kelas III B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 26 siswa tanpa diberikan treatment atau pembelajaran secara konvensional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Nora Surmilasari, M.Pd dan Dian Nuzulia, A. R, M.Pd yang telah membimbing dalam menyelesaikan artikel ini sehingga dapat diimplementasikan dengan baik.

SIMPULAN

Berdasarkan data posttest yang telah dianalisis terlihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 82,20 sedangkan rata-rata kelas kontrol adalah 71,73. Dari pengujian hipotesis dapat dilihat bahwa nilai yang diperoleh pada uji Independent sample t-test adalah 0,001 yang dimana jika nilai signifikan (-2 tailed) $< 0,05$ menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima atau adanya pengaruh penggunaan Media Audiovisual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Fabel Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, C. R. (2013). Pengaruh Komunikasi. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidik* , 203.
- Lestari, N. D. (2022). Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Upayanya dalam Menghadapi Tantangan Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan*, vol.20 163-164.
- Mufid, M. A., & Doyin, M. (2017). Peningkatan Keterampilan Menanggapi Cara Pembacaan Puisi Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan dengan Media Audiovisual pada Siswa Kelas VII F SMP Negeri 3 Ungaran. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* , 35.
- Rahma. (2019). Penelitian kuantitatif . *Pendidikan Nasional* , 118.
- Saleh, H. M., & Abdullah, S. (2020). UPaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa tentang Menulis Permulaan dengan Menggunakan Media Kartu Kata pada Siswa Kelas SDN Bajo . *Jurnal Bilingual* , 10-11.
- Sari, W. P., Armariena, D. N., & Prasrihamni, M. (2022). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi Siswa Kelas VI SDN Talang Kelapa. *Parole Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* , 332.
- Sugiyono. (2019). Bandung Alfabeta , 81.
- Sugiyono. (2019). Stastika untuk penelitian . Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono, s. (2015). metode penelitian kuantitatif. *jurnal Alfabeta* , 63.
- Yusantika, F. D., Suyitno, I., & Furaidah. (2018). Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan*, vol.3 2532.
- Yusantika, F. D., Suyitno, I., & Furaidah. (2018). Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan* , 257.