



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

Dessidik Fatonah

SD Negeri 1 Sukamaju

 fatonah_dessidik@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine the effect of animated video media on the listening skills of SD Negeri 1 Sukamaju students. This research took place at the State Elementary School 1 Sukamaju. The population of this study was all 32-grade students of SD Negeri 1 Sukamaju. In this study, the fifth-grade students as the sample were divided into 2 groups, namely the control class and the experimental class. Whereas in the experimental group 16 students are using animated video learning media while the control class group is 16 students using PowerPoint learning media. . This research method uses a posttest only design. Researchers will immediately give a final test (posttest). The instrument validation technique uses validity and reliability. Technical analysis of the data used normality test, homogeneity test, and hypothesis testing t-test (independent sample t-test) assisted by SPSS Version 25. Based on the Test Statistics table, Mann-Whitney U row obtained value = 49,000 and Sig (2-tailed) = 0.002 /2 = 0.001. Sig 0.001 < 0.05 then Ho is rejected and Ha is accepted. Thus, it means that there is an effect of using animated video media on the listening skills of SD Negeri 1 Sukamaju students.*

Keywords: *Media, Video Animation, Listening*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap keterampilan menyimak siswa SD Negeri 1 Sukamaju. penelitian ini bertempat di Sekolah Dasar Negeri 1 Sukamaju. 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. Metode penelitian ini dapat memperoleh hasil yang baik dan sesuai dengan harapan, maka metode penelitian yang digunakan penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode penelitian ini menggunakan desain *posttest only*. Peneliti akan langsung memberikan tes akhir (*posttest*). Teknik validasi instrumen menggunakan validitas dan realibilitas. Teknis analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis uji-t (*independent sampel t-test*) berbantuan SPSS Versi 25. 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.

Kata kunci: Media, Video Animasi, Menyimak



Copyright ©2020 Scholastica Journal : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar dan Pendidikan Dasar

Published by Universitas PGRI Palembang. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan suatu faktor yang penting dalam kehidupan manusia untuk dapat berinteraksi dengan manusia lainnya. Interaksi manusia bisa melalui tulisan maupun lisan. Bahasa Indonesia bagi peserta didik memiliki peran penting terhadap keberhasilan akademiknya. Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari sekian banyak mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD). Sebagaimana pembelajaran Bahasa Indonesia yang diungkapkan oleh Nafi'ah (2019: 32) diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik itu secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran bahasa Indonesia disekolah dasar memiliki empat aspek keterampilan diantaranya ialah menyimak, membaca, berbicara, dan menulis.

Keterampilan berbahasa yang pertama kali dilakukan disekolah dasar ialah keterampilan menyimak. Dalam kegiatan menyimak ini terdapat proses mendengar, memahami, mengapresiasi, dan menginterpretasi bunyi yang diterima atau didengar dan bukan hanya mendengar bunyi yang masuk telinga kanan keluar telinga kiri, akan tetapi mendengar untuk memahami apa yang telah dikatakan oleh orang lain. Artinya, keterampilan menyimak tersebut merupakan suatu proses mendengarkan bunyi bahasa yang telah didengar agar dapat mendapatkan pemahaman atau informasi yang telah disampaikan.

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. Pada umumnya seorang anak akan menggunakan bahasa yang didengar serta disimaknya. 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 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: 350) 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 masih terdapat 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: 45)

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 & Armaini (2019: 42) 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 Jeneponto.

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 diatas, 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.

METODE

Pelaksanaan penelitian ini bertempat di Sekolah Dasar Negeri 1 Sukamaju, Desa Sukamaju, Kecamatan Babat Supat, Kabupaten Musi Banyuasin, Sumatera Selatan. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tanggal 04 Oktober sampai 12 Oktober tahun ajaran 2021 – 2022. 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: 3) penelitian eksperimen ialah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengurangi atau menyingkirkan 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*).

Populasi ialah keseluruhan subjek penelitian yang diungkapkan oleh Arikunto (2016: 130). Adapun populasi penelitian ini ialah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Sukamaju yang berjumlah 32 orang. Arikunto (2016: 134) mengatakan sampel ialah subjek yang dipilih untuk dilakukan pengambilan data. 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. Untuk penelitian eksperimen ini peneliti menentukan kegiatan penelitian sebagai berikut:

1. Menentukan sampel dari suatu populasi
2. Memberikan perlakuan pada kelompok sampel sebanyak 32 siswa kelas V dengan media pembelajaran video animasi dengan jumlah sampel 16 orang dan media power point dengan jumlah 16 orang saat belajar mengajar cerita pendek dengan panduan RPP (terlampir).
3. Memberikan test akhir (*posttest*) yaitu berupa tes soal cerita pendek.
4. Membandingkan perbedaan hasil test akhir kelas eksperimen dan dan test akhir kelas kontrol (*posttest*).
5. Langkah akhir memakai uji statistik untuk menentukan apakah perbedaan itu signifikan untuk menguji hipotesis yang diajukan, apakah diterima atau ditolak.

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 validasi instrumen menggunakan validitas dan realibilitas. Teknis analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan menggunakan uji T.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

(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

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

HASIL PENELITIAN

Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Sukamaju, pada tanggal 04 Oktober s/d 12 Oktober 2021. Pengambilan data ini dilakukan di kelas V yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu 16 siswa sebagai kelas eksperimen dan 16 siswa lagi menjadi kelas kontrol.

SD Negeri 1 Sukamaju terdiri dari ruang kantor, ruang kelas belajar yaitu kelas 1 ada 2 ruang, kelas II ada 1 ruang, kelas III ada kelas 1 ruang, kelas IV ada 1 ruang, kelas V ada 2 ruang, kelas VI ada 2 ruang. 1 ruang perpustakaan, 1 ruang UKS, mushola 1, WC Guru 1 dan WC siswa 1, kantin sekolah, lapangan upacara. SD Negeri 1 Sukamaju berdiri di atas luas tanah 10000 m² dan berlokasi di desa Sukamaju, Kecamatan Babat – Supat, Kabupaten Musi Banyuasin.

Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 1 minggu dalam 2 kali pertemuan, pengambilan data ini dilakukan pada kelas V untuk kelas eksperimen dengan jumlah siswa 16 orang dan untuk kelas kontrol dengan jumlah siswa 16 orang. Jadi sampel pada penelitian ini adalah 32 orang. Tes yang diberikan kepada siswa yaitu tes tertulis dalam bentuk soal essay dengan perbandingan antar 2 kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum peneliti melaksanakan penelitian di kelas, peneliti terlebih dahulu membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik.

2. Deskripsi Pelaksanaan Kelas Kontrol

Pertemuan pada kelas kontrol dilakukan hari Senin pada tanggal 11 Oktober 2021 jam 08.00 s/d 09.30 wib, kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran power point. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua peneliti menjelaskan materi dengan menggunakan media berbantuan power point. Selanjutnya peneliti memberikan tes akhir atau *posttest* kepada siswa kelas kontrol dengan tes tertulis soal essay yang berjumlah 10 soal.

3. Deskripsi Pelaksanaan Kelas Eksperimen

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 12 Oktober 2021 jam 08.00 s/d 09.30 wib. kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan dengan berbantuan media pembelajaran video animasi. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama peneliti menjelaskan materi dengan menggunakan media berbantuan video animasi kepada siswa kelas eksperimen terlebih dahulu sambil melakukan tanya jawab. Selanjutnya peneliti memberikan tes akhir atau *posttest* kepada siswa kelas eksperimen dengan tes tertulis soal essay yang berjumlah 10 soal.

4. 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.

5. 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 *kolmogrov 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 ^a		
		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 Mann-Whitney

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

Mann-Whitney Test

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 ^a	
	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 keterampilan menyimak siswa dengan menggunakan media pembelajaran video animasi terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V 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) dengan judul Pengaruh Media Animasi Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Kelas III SD Negeri 17

Parang Luara Kecamatan Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen dan sampel yang digunakan pada penelitian ini ialah kelas III, dan banyaknya sampel yang digunakan ialah berjumlah 10 orang di kelas eksperimen dan kelas kontrol. 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. maka dari itu hasil penelitian dari amir menyatakan bahwa dikatakan media animasi audio visual berpengaruh terhadap kemampuan menyimak dongeng siswa kelas III SD Negeri Parang Luara.

Kedua, dari hasil penelitian Jannah (2020) dengan judul 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. Pada penelitian ini sampel yang digunakan ialah kelas V sebanyak 40 siswa yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen sebanyak 20 siswa dan kelompok kontrol sebanyak 20 siswa. Pada perolehan rata-rata nilai posttest keterampilan menyimak pada siswa kelompok eksperimen dengan menggunakan media audio visual film kartun lebih besar dibandingkan nilai rata-rata keterampilan menyimak pada siswa kelompok kontrol yang diajarkan tanpa menggunakan media. 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) dengan judul Pengaruh Media Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung. 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: 12) 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 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 sungguh-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 alternatif 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

1. Abdurrozak, R., Jayadinata, K. A., & Atun, I. (2016). Pengaruh model *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 871-880.
2. Alfianiawati, T., Desyandri., Nasrul. (2019). Pengaruh penggunaan model *problem based learning* (PBL) terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V SD. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 1- 10.
3. Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
4. Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
5. Asriningtyas, A. N., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan model *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar matematika siswa kelas 4 SD. *Jurnal Unimus*, 23-30.
6. Astari, F. A., Suroso, & Yutinus. (2018). Efektifitas Penggunaan Model *Discovery Learning* dan Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Basicedu* , 1-10.
7. Farida, I. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
8. Hosnan (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalita Indonesia.
9. Ismail, F. (2016). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Palembang: Karya Sukses Mandiri.
10. Juwitaningsih, D. (2018). *Panas Dingin*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan-Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
11. Kesumawati, N., Retta, A. M., & Sari, N. (2017). *Pengantar Statistika Penelitian*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
12. Kurino, Y. D. (2020). Implementasi Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Theorems* , 86-92.
13. Manila, N., Masniladevi (2020). Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil

- Belajar FPB dan KPK di Kelas IV SDN Gugus 5 Kecamatan Sutera. *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 2502-2507.
14. Mulyasa, Iskandar, & Aryani. (2017). *Revolusi Dan Inovasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
 15. Nofziarni, A., Hadiyanto., Fitria, Y& Bentri, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2016-2024.
 16. Novianti, A., Bentri, A. & Zikri, A. (2020). Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* , 194-202.
 17. Octavia, A.S (2020). *Model-model pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama Prasetyo,
 18. F., Kristin, F. (2020). Pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dan model pembelajaran *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13-27.
 19. Pratama, T. A (2018). *Improving metacognitive skills using problem based learning (pbl) at natural science of primary school in deli serdang*, indonesia. *Jurnal Pendidikan Biologi* , 100-105.
 20. Putra, S. R. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jogjakarta: DIVA Press.
 21. Rahmadani, H., & Acesta, A. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Sekolah Dasar*, 1-9.
 22. Riduwan. (2014). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: ALFABETA.
 23. Riyanto, Y. (2010). *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi bagi Guru/Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
 24. Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
 25. Sani, R. A. (2016). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
 26. Santoso, S. (2018). *Menguasai SPSS Versi 25*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
 27. Setyawati, S., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan* , 93-99.
 28. Siyoto, S & Sodik,A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing
 29. Suhada, F., Ahmad, S. (2020). Pengaruh Model pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Operasi Pecahan di Kelas V SD. *e- Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 289-293
 30. Sujana, A., & Sopandi, W. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
 31. Sujarweni, W. A (2016). *Kupas Tuntas Penelitian Akuntansi dengan SPSS*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
 32. Sugiyono. (2010). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
 33. Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
 34. Sukardi, I. (2015). *Model-Model Pembelajaran Modern: Bekal untuk Guru Profesional*. Palembang: Noer Fikri Offset.
 35. Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
 36. Wahyuni, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas IV Dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan* , 73-82.
 37. Warsono, & Hariyanto. (2017). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
 38. Wisudawati, & Sulistyowati. (2017). *Metodologi Pembelajaran Ipa*. Jakarta: Bumi Aksara.