
Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Pembelajaran Daring (Asynchronous) Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kota Jayapura

Ernawati¹

Universitas Yapis Papua, Jayapura, Indonesia
Email: ernawatirandanan@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.55098/gl.v1i1>

Riwayat Artikel: Received : 21 Juli 2023
Accepted : 25 Juli 2023

Revised : 25 Juli 2023
Published : 26 Juli 2023

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh keterampilan menyimak menggunakan media video animasi berbasis daring pada kelas V SD Hikmah I Yapis Kota Jayapura. Pendekatan Penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimental. Desain yang digunakan yaitu *Non Equivalent Control Group Design* terdiri dari dua kelompok yang dipilih secara acak dengan menggunakan teknik *random sampling*. Dari hasil pengujian menggunakan *uji sample t test* terhadap keterampilan menyimak didapatkan nilai signifikansi *Levene's Test for Equality* adalah $0,730 > 0,05$, nilai tersebut menunjukkan bahwa data dalam penelitian ini bersifat homogen nilai signifikan (*Sig2-tailed*) $0,00 < 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan keterampilan menyimak menggunakan media video animasi dengan pembelajaran konvensional. Nilai *t hitung* $5,614 > t \text{ tabel } 2,001$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan untuk keterampilan menyimak menggunakan media video animasi. Selain itu, dari hasil uji *Independent Sampel t-test* didapat nilai sig $0,00 < 0,05$ yang berarti bahwa terdapat pengaruh secara simultan penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak siswa.

Kata kunci: Video Animasi, Keterampilan menyimak, Pembelajaran Daring

Abstract. *The purpose of this study was to determine the effect of listening skills using online-based animated video media in class V SD Hikmah I Yapis Jayapura City. The research approach used is quantitative with a quasi-experimental type of research. The design used is Non Equivalent Control Group Design consisting of two groups randomly selected using random sampling technique. From the test results using the sample t test on listening skills, the significance value of Levene's Test for Equality is $0.730 > 0.05$, this value indicates that the data in this study is homogeneous, the significant value (Sig2-tailed) is $0.00 < 0.05$. So, it can be concluded that there is an influence on listening skills. So, it can be concluded that there is a significant effect of listening skills using animated video media with conventional learning. The calculated t value is $5.614 > t \text{ table } 2.001$, so it can be concluded that there is a significant effect for listening skills using animated video media. In addition, from the results of the Independent Sample t-test test, the sig value is $0.00 < 0.05$, which means that there is a simultaneous effect of using animated video media on students' listening skills.*

Keywords: *Animated Video, Listening Skills, Online Learning*

PENDAHULUAN

Pada dasarnya bahasa merupakan alat komunikasi bagi manusia, oleh karena itu tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar yaitu agar siswa dapat berkomunikasi dengan baik. Hal tersebut pun diungkapkan dalam kurikulum berbasis kompetensi/KBK (dalam Djuanda, 2014, hlm. 78) bahwa dalam kegiatan pembelajaran di kelas, siswa harus dilatih lebih banyak menggunakan bahasa untuk berkomunikasi, bukan dituntut untuk lebih banyak menguasai tentang bahasa Resmi, dkk. (2007, hlm. 31) pun mengungkapkan bahwa Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tertulis.

Kurikulum 2013 menguraikan tujuan pembelajaran yang sejalan dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia, yakni agar siswa terampil berbahasa. Keterampilan berbahasa dibedakan dari empat macam, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut berkaitan antara satu dan yang lain. Beberapa praktisi masih berpendapat sampai sekarang bahwa pembelajaran bahasa adalah sebuah proses yang berjalan linera/ lurus, yaitu diawali dengan menguasai bahasa lisan (menyimak dan berbicara) dan baru kemudian beralih ke bahasa tulis (membaca dan menulis).

Pembelajaran bahasa di sekolah bertujuan agar siswa memiliki dua kemampuan, yaitu kemampuan reseptif yang mencakup keterampilan mendengarkan dan membaca, serta kemampuan produktif yang mencakup keterampilan berbicara dan menulis (Mulyati, 2012). Di antara kedua kemampuan yang telah disebutkan di atas, yang paling sulit dicapai adalah kemampuan produktif yang mencakup keterampilan berbicara dan menulis. Hal ini dikemukakan oleh Burhan (2019:11) bahwa dibanding kemampuan berbahasa yang lain, keterampilan berbicara dan menulis lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur asli bahasa yang bersangkutan sekalipun.

Kegiatan menyimak merupakan kemampuan tahap awal yang harus dikuasai dalam keterampilan berbahasa, dikatakan demikian karena menyimak merupakan suatu cara yang dilakukan untuk memperoleh informasi yang disampaikan orang lain sehingga dapat diimplementasikan pada tahap berikutnya yaitu berbicara, membaca, dan menuliskannya kembali untuk disampaikan kepada orang lain. Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 1994: 28).

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap siswa kelas V SD Hikmah Yapis I di Kota Jayapura pada pembelajaran menyimak tanpa menggunakan media video animasi yang selama ini diterapkan terlihat bahwa minat belajar siswa masih termasuk dalam kategori rendah, hal ini yang menjadi salah satu faktor rendahnya kemampuan siswa dalam menyimak. Menurut Munirah, Asmara, & Kusumaningrum (2019:2) salah satu faktor rendahnya kemampuan menyimak siswa karena siswa tidak dijadikan sebagai subjek yang aktif dan kreatif karena guru tidak menjadi fasilitator, motivator, dan

mentor dalam pembelajaran menyimak.

Melihat fakta tersebut, kiranya perlu dilakukan terobosan baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya menyimak. Ada beberapa media yang bisa digunakan untuk mengajarkan keterampilan menyimak. Hanya saja setiap media memiliki tingkat keefektifan yang berbeda-beda. Keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak lepas dari peran media, sebab media merupakan suatu bagian integral dari proses pendidikan di sekolah. Menurut Muchyidin dan Fathoni (2002 : 2) “Media pembelajaran memberikan penekanan pada posisi media sebagai wahana penyalur pesan atau informasi belajar sehingga mengkondisikan seseorang untuk belajar” Penggunaan media pengajaran merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran, karena media tersebut berguna agar bahan pelajaran yang akan disampaikan guru lebih mudah dipahami dan dicerna oleh siswa (Muchyidin dan Fathoni, 2002 : 2).

Selain dari permasalahan tersebut, Indonesia terlepas dari dihadapkan dengan tantangan di tengah masalah pandemi ini. Tidak hanya sektor kesehatan, ekonomi, sosial, dan teknologi, namun sektor pendidikan kini juga terkena dampak dan mau tidak mau harus dapat beradaptasi dengan situasi ini. Sehingga pemerintah mencanangkan program untuk belajar di rumah atau belajar secara online. Program tersebut dikenal sebagai program pembelajaran daring atau sistem pembelajaran daring atau online learning. Pembelajaran Daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran (Isman, 2017:2). Pembelajaran *Daring Learning* sendiri dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah dasar yang peserta didiknya dan instruktornya (guru) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya. Sehingga untuk mengatasi masalah terkait keterampilan menyimak siswa, guru harus memperhatikan dan menyesuaikan dengan kondisi saat ini maupun kondisi selanjutnya, dikarenakan pembelajaran daring tidak hanya berhenti hanya sampai pada masa pandemic covid-19 saja.

Media pembelajaran menurut Anas (2014:23) merupakan perantara atau penyalur informasi antara guru dengan peserta didik. Perlunya media pembelajaran bagi peserta didik bukan saja dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang mereka miliki tetapi juga dapat menghasilkan keseragaman pengamatan, dapat membangkitkan keinginan dan aktivitas belajar, dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis berkaitan dengan pemahaman siswa, serta memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkrit sampai yang abstrak.

Media video animasi adalah salah satu bentuk media video dengan konsep papan tulis yang menggunakan gambar tangan dan seolah-olah sedang menggambar atau menulis di papan tulis. Video Animasi adalah perangkat lunak yang dibuat oleh Sparkol untuk membuat animasi papan tulis dan melibatkan bentuk baru penceritaan digital yang mereplikasi 'gaya tangkap *stop-motion*'. Pengguna bisa mengatur gambar, efek, audio, musik, dan teks secara kreatif untuk presentasi mereka. Selain itu, video dapat diunduh sebagai mp4, wmv, mov, avi atau dibagikan langsung melalui *YouTube*, *Facebook*, *Sho.co* atau urutan gambar (James dkk, 2019:194). Kelebihan media video animasi berbantuan *Sparkol*

Video Animasi dalam pembelajaran menurut Dariyadi (2018:277) yaitu: a) menyatukan beberapa unsur media dalam satu media seperti audio, teks, maupun gambar secara online; b) memberikan stimulus kepada siswa dengan baik; c) siswa dapat terpusat perhatiannya kepada kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan efektif. video animasi merupakan multimedia berbasis komputer, berupa audiovisual dalam bentuk animasi dengan gambar dan teks bernarasi atau lebih dikenal dengan *witheboard animation* (Ismail, Enawaty, 2016:3).

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi-Eksperimental Research (Penelitian Eksperimen Semu) dengan anggapan bahwa penelitian ini tidak mampu mengontrol sepenuhnya variabel yang dapat mempengaruhi hasil pada penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SD Hikmah Yapis I dan II Kota Jayapura yang terdiri dari 36 siswa Perempuan dan 29 siswa laki-laki dengan jumlah keseluruhan adalah 65 siswa. Adapun sampel dalam penelitian ini menggunakan *Probability Sampling* dengan Teknik *Random Sampling* dan didapatkan sampel berjumlah 47 siswa, yang terdiri dari siswa perempuan sebanyak 25 siswa dan siswa laki-laki sebanyak 22 siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket/kuesioner, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data deskriptif dan analisis data inferensial (*Uji regresi linear sederhana*) dengan bantuan *SPSS* versi 24.0.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel yang diteliti yaitu variabel X (Video Animasi) dan variabel Y (Keterampilan Menyimak siswa). Subjek dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SD Hikmah Yapis I Kota Jayapura dengan responden sebanyak 47 siswa. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan Tes, Observasi, dan Dokumentasi. Tes digunakan untuk mengetahui Pengaruh Media Video Animasi terhadap keterampilan menyimak siswa. Adapun metode yang digunakan dalam analisis ini ialah *One Simple t-test*. Hal ini bertujuan agar peneliti dapat melihat besar kontribusi variabel independen (video animasi) terhadap variabel dependen (Keterampilan Menyimak Siswa). Berikut ini disajikan analisis deskripsi data setiap variabel yang diteliti:

1) Hasil *Pretest* Keterampilan Menyimak

a) Nilai Statistik *Pretest* Keterampilan Menyimak

Tabel 1.1 Distribusi nilai statistik *pretest* Keterampilan Menyimak siswa kelas kontrol

No	Kategori Keterampilan Menyimak	Nilai	Modus
1	Nilai tertinggi	83	66
2	Nilai terendah	57	
3	Nilai rata-rata	70	
4	Standar deviasi	5,92	

Sumber data primer 2023 Kelas V SD Hikmah I Yapis Kota Jayapura

Tabel di atas memperlihatkan hasil *pretest* keterampilan menyimak siswa kelas kontrol didapat rata-rata hasil keterampilan menulis karangan narasi sebesar 70 masih berada di bawah nilai standar ketuntasan minimal.

b) Nilai Statistik *Posttest* Keterampilan Menyimak

Tabel 1.2 Distribusi nilai statistik *pretest* Keterampilan Menyimak siswa kelas Eksperimen

No	Kategori Keterampilan Menyimak	Nilai	Modus
1	Nilai tertinggi	80	66
2	Nilai terendah	60	
3	Nilai rata-rata	68	
4	Standar deviasi	4,77	

Sumber data primer 2023 Kelas V SD Hikmah I Yapis Kota Jayapura

Tabel di atas memperlihatkan hasil *pretest* keterampilan menyimak siswa kelas *eksperimen* sebelum menggunakan media video scribe didapat rata-rata hasil keterampilan menulis karangan narasi sebesar 70 masih berada di bawah nilai standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan di sekolah tersebut.

c) Kategori Keterampilan Menyimak *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 1.3 Distribusi dan Frekuensi Kategori Keterampilan Menyimak Siswa *Pretest* Kelas Kontrol

No	Interval nilai	Kategori	Rata-rata	di	atas
1	0-74	Rendah	30	Tabel	
2	75-80	Sedang	17		
3	81-90	Tinggi	0		
4	91-100	Sangat tinggi	0		

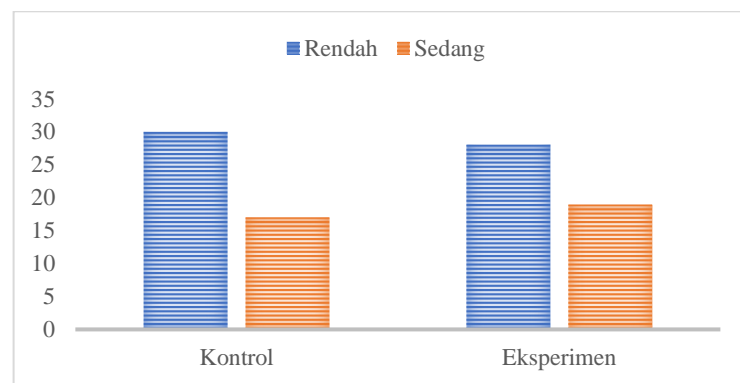
memperlihatkan distribusi nilai *pretest* keterampilan menyimak kelas kontrol masih banyak berada pada kategori rendah yaitu sebanyak 30 siswa dan kategori sedang sebanyak 17 siswa.

Tabel 1.4 Distribusi dan Frekuensi Kategori Keterampilan Menyimak Siswa *Pretest* Kelas Eksperimen

No	Interval nilai	Kategori	Rata-rata
1	0-74	Rendah	27
2	75-80	Sedang	3
3	81-90	Tinggi	0
4	91-100	Sangat tinggi	0

Tabel di atas memperlihatkan distribusi nilai pretest keterampilan menyimak siswa kelas eksperimen masih banyak berada pada kategori rendah yaitu sebanyak 28 orang dan kategori sedang sebanyak 19 orang.

Grafik 1.1 Perbandingan Kategori Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Kontrol Dengan Kelas Eksperimen



Dari grafik di atas terlihat hasil keterampilan menyimak siswa kelas kontrol dan eksperimen sebelum menggunakan video scribe tidak jauh berbeda.

2) Hasil *Posttest* Keterampilan Menyimak dengan Analisis Statistik.

a) Nilai Statistik *Posttest* Menulis Keterampilan Menyimak

Tabel 1.5 Distribusi nilai statistik *posttest* Keterampilan Menyimak siswa kelas Kontrol

No	Kategori nilai statistik	Nilai	Modus
1	Nilai tertinggi	94	
2	Nilai terendah	71	
3	Nilai rata-rata	80	80
4	Standar deviasi	5,41	

Sumber data primer 2023 Kelas V SD Hikmah I Yapis Kota Jayapura

Tabel di atas memperlihatkan hasil post tes keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas kontrol didapat rata-rata hasil keterampilan menulis karangan narasi sebesar 80 berada pada kategori sedang dan tidak jauh dari nilai ketuntasan standar minimal.

Tabel 1.6 Distribusi nilai statistik *posttest* Keterampilan Menyimak siswa kelas eksperimen

No	Kategori nilai statistik	Nilai	Modus
1	Nilai tertinggi	94	
2	Nilai terendah	77	
3	Nilai rata-rata	88	86
4	Standar deviasi	4,67	

Sumber data primer 2023 Kelas V SD Hikmah I Yapis Kota Jayapura

Tabel di atas memperlihatkan hasil post tes keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas eksperimen didapat rata-rata hasil keterampilan menulis karangan narasi sebesar 88 berada pada kategori tinggi.

b) Kategori Keterampilan Menyimak

Tabel 1.7 Distribusi dan Frekuensi Kategori Keterampilan Menyimak Kelas Kontrol

No	Interval nilai	Kategori	Rata-rata
1	0-75	Rendah	6
2	76-80	Sedang	9
3	81-90	Tinggi	3
4	91-100	Sangat tinggi	1

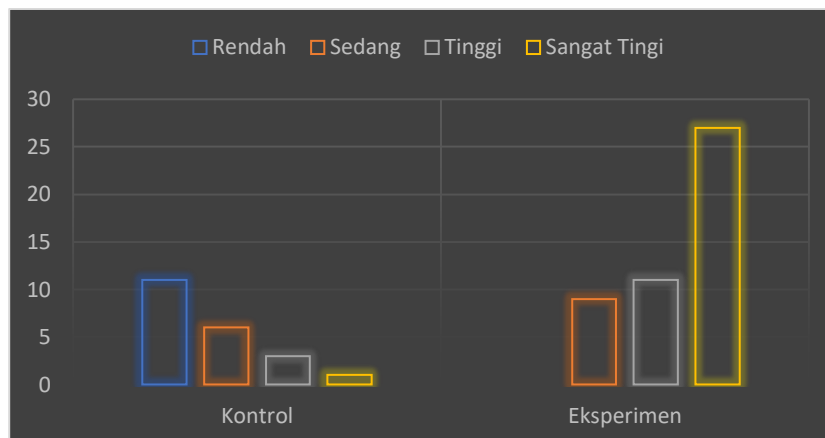
Tabel di atas memperlihatkan distribusi nilai *posttest* keterampilan menyimak siswa kelas kontrol. Sebanyak 11 siswa berada pada kategori rendah, 6 siswa berada pada kategori sedang, 3 siswa berada pada kategori tinggi dan 1 siswa berada pada kategori sangat tinggi.

Tabel 1.8 Distribusi dan Frekuensi Kategori Keterampilan Menyimak *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Interval nilai	Kategori	Rata-rata
1	0-75	Rendah	0
2	76-80	Sedang	9
3	81-90	Tinggi	11
4	91-100	Sangat tinggi	27

Tabel di atas memperlihatkan distribusi nilai *posttest* keterampilan menulis karangan narasi kelas eksperimen. Sebanyak 9 siswa berada pada kategori sedang, 11 siswa berada pada kategori tinggi dan 27 siswa berada pada kategori sangat tinggi.

Grafik 1.2 Perbandingan kategori Keterampilan Menyimak siswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen



Berdasarkan grafik di atas terlihat hasil keterampilan menyimak siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah menggunakan Video Animasi terdapat perbedaan yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian dan terlihat pada kelas kontrol masih ada siswa yang mendapat nilai pada kategori rendah, sedangkan pada kelas eksperimen tidak terdapat siswa yang mendapatkan nilai pada kategori rendah.

3) Pengaruh Keterampilan Menyimak menggunakan media video Animasi berbasis daring pada kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kota Makassar

Untuk mengetahui bahwa kedua kelompok siswa yang berbeda pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari kondisi awal yang sama, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian perbedaan sampel tidak berkorelasi (*Independent t test*). Pengujian perbedaan *independent t test* juga bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen setelah menggunakan media video animasi dan pembelajaran konvensional pada keterampilan menyimak siswa. Sebelum melakukan analisis data dengan melakukan uji *independent t test*, perlu dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yakni uji normalitas. Proses analisis data penelitian diuraikan sebagai berikut.

Tabel 1.9 Hasil Uji Normalitas *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kontrol	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Posttest</i>	Kontrol	.141	30	.130	.971	30	.554
	Eksperimen	.150	30	.083	.947	30	.139

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel di atas dapat dilihat nilai sig 0,554 > 0,05, hal ini membuktikan bahwa data *pretest* kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 1.10 Hasil Uji Normalitas *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kontrol	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Posttest</i>	Kontrol	.135	30	.173	.957	30	.263
	Eksperimen	.137	30	.154	.935	30	.066

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel di atas dapat dilihat nilai sig 0,263 > 0,05, hal ini membuktikan bahwa data *posttest* kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal. Dari pengujian normalitas *pretest* dan *posttest* dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media video animasi. Tabel Uji normalitas $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil dari uji yang dilakukan berdistribusi normal.

Tabel 1.11 Hasil Uji Independent Samples T-test (*Posttest*) Menggunakan Media Video Animasi

		Levene's Test for Equality of Variances				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Posttest</i>	Equal variances assumed	.120	.730	-5.614	58	.000
	Equal variances not assumed			-5.614	56.776	.000

Berdasarkan tabel diatas terlihat nilai signifikansi Levene’s Test for Equality adalah 0,730 > 0,05, nilai tersebut menunjukkan bahwa data dalam penelitian ini bersifat homogen nilai signifikan (Sig2-tailed) 0,00 < 0,05. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan untuk keterampilan menyimak menggunakan media video animasi dengan pembelajaran konvensional. Nilai t hitung 5,614 > t tabel 2,001. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan keterampilan menyimak menggunakan media video animasi dengan pembelajaran konvensional.

b. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi mampu meningkatkan keterampilan menyimak dibandingkan metode konvensional yang selama ini diterapkan.

Berdasarkan data yang didapatkan menunjukkan keterampilan menyimak meningkat jika menggunakan media video animasi. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Santosa, dkk (2008)

menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi siswa dalam belajar ada dua macam yaitu faktor intern siswa dan faktor ekstern dari siswa tersebut. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari diri siswa itu sendiri, seperti inteligensi anak sedangkan faktor ekstern siswa adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti lingkungan sekitar siswa. Salah satu faktor ekster yang berpengaruh terhadap keterampilan menulis anak adalah penggunaan media dalam pembelajaran. Lebih lanjut Dwiyogo (2013:216) mengemukakan kelebihan menggunakan video animasi di antaranya: 1) mampu memusatkan perhatian peserta didik pada saat kegiatan belajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif, 2) mampu memberikan stimulus yang baik bagi peserta didik, dapat dilakukan pengulangan (reinforcement), 3) memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik, serta pesan yang disampaikan cepat dan lebih muda diingat, dan 4) mampu menggabungkan teks, gambar, audio, musik, dan gambar dalam satu kesatuan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penelitian Ulfa dan Soenarto dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Video dan Gambar terhadap Keterampilan Menulis Kembali Isi Cerita Kelas V. Dari hasil penelitian terdapat pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD. Penelitian oleh Abror terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media video scribe. Selanjutnya dari rerata diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan posttest. Penelitian Hardini, berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Prasrihamni didapat bahwa media film animasi dapat diajukan sebagai dasar pemikiran bahwa media film animasi dan pengetahuan awal merupakan faktor yang dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan Terdapat pengaruh yang signifikan keterampilan menyimak siswa yang menggunakan media video animasi berbasis daring dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media video animasi dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis Levene's Test for Equality adalah $0,730 > 0,05$ dan Nilai t hitung $5,614 > t$ tabel 2,001. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan keterampilan menyimak menggunakan media video animasi pada pembelajaran bahasa Indonesia.

SARAN

Sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi sebaiknya guru sudah merencanakan dan mempersiapkan dengan matang langkah-langkah dari video yang diibuat agar siswa tidak kesulitan dalam menemukan penyelesaian masalah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah berperan dan berkontribusi dalam penelitian ini sehingga penelitian dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus., Mulyani, Tita., dan Hana, Yunansah. (2018). Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan kemampuan Literasi Matematika, sains, Membaca, dan Menulis. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Anas, Muhammad. 2014. Mengenal Metodologi Pembelajaran. *Pasuruan: Pustaka Hulwa*.
- Ayudahlya, R., & Kusumaningrum, F. A. (2019). Kebersyukuran dan kesejahteraan subjektif pada guru sekolah luar biasa. *Pemikiran & Penelitian Psikologi, 13-26, Vol 24, No 1*.
- C. Gunawan, Mahir Menguasai SPSS:(Mudah mengolah Data Dengan IBM SPSS Statistic 25). *Deepublish, 2018*.
- Djuanda, Dandan.2014. “Pembelajaran Sastra di SD dalam Gamitan Kurikulum 2013”. *Mimbar Sekolah Dasar. Indonesia. Volume 1 nomor 2*.
- Dwiyogo, Wasis D., 2013. Media Pembelajaran (Hal: 213-216), *Malang: Wineka media*.
- Engel, F. James, dkk. 2019. Perilaku Konsumen. *Binarupa Akasara, Jakarta*.
- Isman, M. (2017). Pembelajaran Moda dalam Jaringan (Moda Daring). *The Progressive and Fun Education Seminar, 586–588*.
- Kusumawati, I., E. Enawaty, & I. Lestari, 2014. Miskonsepsi Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Sambas pada Materi Reaksi Reduksi Oksidasi”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. 3(6): 1-13*.
- Mulyati, T. (2012). Menyelesaikan soal divergen terkait penjumlahan dengan metode bercerita untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika STKIP Sebelas April 07 April 2012*.
- Resmini, N. dkk. (2007) Pendidikan bahasa dan sastra Indonesia di kelas tinggi. *Bandung: Upi press*.
- Tarigan, Henry Guntur. 1994. Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. *Bandung. Penerbit Angkasa*.