

Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak Teks Cerita Rakyat

Hajrawati Muin¹, Mayong², Tuti Wijayanti³

¹ Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

E-mail: Hajrawatimuinn09@gmail.com

² Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

E-mail: mayong@unm.ac.id

³ Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

E-mail: tutiwijayanti@unm.ac.id

Abstract: This study aims to describe the effect caused after using animated video-based learning media on class X students of SMK Negeri 6 Pangkep. This research is a pre-experimental research with a quantitative approach, the population in this study were all students of class X SMK Negeri 6 Pangkep. Data collection techniques in this study were written tests and data analysis techniques, namely normality tests and hypothesis tests using the SPSS 23 computer program: student learning outcomes before using animated videos obtained an average value of 30.86. Student learning outcomes after using animated videos obtained an average value of 72.90. The use of animated videos can be concluded to have an effect on improving listening skills and learning outcomes of class X students of SMK Negeri 6 Pangkep in the 2022/2023 school year.

Keywords: *influence; animated video; listening skills*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh yang ditimbulkan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi pada siswa kelas X SMK Negeri 6 Pangkep. Penelitian ini merupakan penelitian *praeksperimen* dengan pendekatan kuantitatif, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 6 Pangkep. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah tes tertulis dan teknik analisis data yakni uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan program komputer SPSS 23. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: hasil belajar siswa sebelum menggunakan video animasi memperoleh nilai rerata 30,86. Hasil belajar siswa setelah menggunakan video animasi memperoleh nilai rerata 72,90. Penggunaan video animasi dapat disimpulkan memberikan pengaruh terhadap peningkatan keterampilan menyimak dan hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 6 Pangkep tahun ajaran 2022/2023.

Kata kunci: pengaruh; video animasi; keterampilan menyimak

1. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam kehidupan manusia karena bahasa merupakan alat komunikasi manusia dalam kehidupan sehari-hari (Iskandarwassid, 2009). Pembelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan belajar dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulis. Hal tersebut relevan dengan kompetensi pembelajaran bahasa Indonesia yang terarah pada empat aspek, yaitu menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Menurut Mulyati (2014) menyimak dan membaca merupakan aspek reseptif, sementara berbicara dan menulis merupakan aspek produktif. Menyimak dan membaca merupakan aspek reseptif karena bersifat menerima. Ketika melakukan proses menyimak, maka pendengar atau penyimak akan memperoleh informasi begitupula ketika membaca. Berbicara dan menulis, merupakan aspek produktif karena bersifat menghasilkan. Di antara empat aspek tersebut, penelitian ini akan berfokus pada aspek menyimak. Sebagai aspek reseptif, kegiatan menyimak memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Menyimak berperan sebagai landasan belajar bahasa, penunjang keterampilan berbahasa yang lain, seperti keterampilan berbicara, membaca dan menulis, memperlancar komunikasi lisan dan menambah informasi.

Terdapat sejumlah permasalahan dalam pembelajaran menyimak. Banyak peserta didik bahkan guru menganggap keterampilan menyimak tidak begitu penting dalam proses pembelajaran. Beberapa guru menganggap bahwa keterampilan menyimak akan bisa dikuasai oleh siswa seiring dengan berjalannya waktu. Menurut Azizah & Nugraheni, (2020) terdapat beberapa faktor yang menyebabkan keterampilan menyimak diabaikan, beberapa diantaranya ialah: (1) orang-orang beranggapan bahwa keterampilan menyimak berkembang dengan cara alami, (2) sebagian guru masih kurang memperoleh pelatihan dalam pelajaran menyimak, (3) perilaku menyimak yang tersembunyi sehingga sulit untuk diamati, dan (4) kegiatan sekolah yang amat sangat padat sehingga kegiatan menyimak sering tidak diperhatikan.

Kurangnya keterampilan menyimak yang dimiliki siswa, disebabkan oleh beberapa faktor. Pada saat proses belajar berlangsung, kebanyakan siswa hanya bermain dan tidak menyimak sama sekali penjelasan yang diberikan oleh guru, utamanya siswa yang duduk di bangku paling belakang. Hal tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwisahrah (2021) di lokasi yang sama yaitu di SMK Negeri 6 Pangkep, mengemukakan bahwa pada awal pembelajaran siswa masih memfokuskan perhatiannya terhadap penjelasan guru, namun beberapa menit kemudian siswa lebih tertarik dengan kegiatan lain seperti: bermain gawai, bercerita dengan teman sebelah tanpa memperhatikan penjelasan guru. Salah satu upaya yang dilakukan dalam mengatasi permasalahan tersebut ialah dengan memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai guna meningkatkan keterampilan menyimak pada siswa. Untuk memudahkan siswa, maka pemilihan media pembelajaran memiliki peran penting terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut karena media pembelajaran mampu menciptakan hal yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata (Fatonah, 2019).

Media pembelajaran yang dapat digunakan ialah media audio visual melalui video animasi pada pemaparan materi pembelajaran bahasa Indonesia dengan harapan dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa sehingga hasil belajar siswa memuaskan. Mayer dalam (Azzahra & Uyun, 2019) menyatakan bahwa ketika cerita yang dibaca atau didengar disertai ilustrasi visual atau informasi nonverbal lainnya (suara latar belakang dan musik) yang meningkatkan isi dari teks dan sumber informasi ini tersedia secara serentak, teksnya akan dipahami dan dipertahankan lebih baik daripada jika disampaikan dengan kata-kata saja. Adanya pemaparan materi melalui video animasi diharapkan mampu meningkatkan keterampilan menyimak pada siswa. Media video dapat membantu audiens yaitu peserta didik yang lemah dan lambat menangkap suatu pesan menjadi mudah dalam menerima dan memahami inovasi yang disampaikan, hal ini disebabkan karena video mampu mengkombinasikan antara visual dengan audio (Yudianto, 2017).

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Azzahra & Uyun pada tahun 2019, mengemukakan bahwa sesuatu yang dilihat dan didengar akan lebih mudah dipahami dibandingkan dengan sesuatu yang dilihat saja. Berdasarkan teori tersebut, maka dilakukanlah penelitian dengan pemilihan media pembelajaran berbasis audio visual (video animasi) dengan harapan dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Selain itu, penelitian ini dilakukan sebagai pengembangan dari penelitian sebelumnya. Beberapa penelitian yang relevan dengan penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran adalah penelitian yang dilakukan oleh Wuryanti & Kartowagiran (2016) yaitu mengenai pengembangan media video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa. Wuryanti & Kartowagiran (2016) mengemukakan bahwa pengembangan video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sudah diuji kelayakan dan keefektifannya dan media video animasi dapat dijadikan sebagai alternatif media dalam pembelajaran dan media video animasi yang sejenis dapat dikembangkan lebih lanjut untuk materi yang berbeda.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *praeksperimen* yang merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2017). Metode penelitian *pra eksperimen* dilakukan untuk mengumpulkan informasi atau data mengenai akibat dari adanya suatu perlakuan.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design (non design)* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Dalam *design* ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui secara lebih akurat. Penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok (*One Grup*) yang dijadikan sebagai sampel penelitian tanpa melibatkan kelompok pembanding (kelompok kontrol).

Data pada penelitian ini diperoleh dari hasil tes siswa sebelum menggunakan video animasi (*pretest*) dan hasil belajar siswa setelah menggunakan video animasi (*posttest*). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 6 Pangkep yang terdiri atas dua Jurusan Akuntansi dan Jurusan Perikanan berjumlah sekitar 31 orang.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

a. Hasil Belajar Menyimak Cerita Rakyat

Tabel 1. Kategori Nilai Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Video Animasi

NO	Kriteria	Jumlah/Frekuensi	Frekuensi Relatif %
1	90 - 100 (Amat Baik)	0	0
2	80 - 89 (Baik)	0	0
3	70 - 79 (Sedang)	0	0
4	< 70 (Kurang)	31	100
Jumlah		31	100%
Rata-rata		30.86	
Nilai Tertinggi		53	
Nilai Terendah		17	

Berdasarkan data pada tabel1, diketahui bahwa hasil *pretest* pada materi cerita rakyat sebelum diberi perlakuan memperoleh nilai rata-rata sebesar 30,86. Nilai tertinggi ialah 53 dan nilai terendah ialah 17. Nilai awal tanpa perlakuan, seluruh siswa mendapatkan nilai dengan kriteria kurang sebesar 100 %. Tentu saja hasil *pretest* tersebut dikatakan tidak tuntas karena tidak mencapai KKM pembelajaran bahasa Indonesia pada SMK Negeri 6 Pangkep yakni 75.

Tabel 2. Kategori Nilai Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Video Animasi

NO	Kriteria	Jumlah/Frekuensi	Frekuensi Relatif %
1	90 - 100 (Amat Baik)	3	9.67
2	80 - 89 (Baik)	3	9.67
3	70 - 79 (Sedang)	17	54.83
4	< 70 (Kurang)	8	25.80
Jumlah		31	100%
Rata-rata		72.90	
Nilai Tertinggi		90	
Nilai Terendah		53	

Berdasarkan data pada tabel 2, hasil *posttest* pembelajaran bahasa Indonesia pada materi cerita rakyat setelah diberi perlakuan dengan penayangan materi melalui video

animasi, memperoleh nilai rata-rata sebesar 72.90 dengan kriteria sedang. Nilai tertinggi ialah 90 dan nilai terendah ialah 53. Tiga siswa memperoleh nilai dengan kriteria amat baik dengan frekuensi relatif 9.67 %, tiga siswa memperoleh nilai dengan kriteria baik dengan frekuensi relatif 9.67 %, 17 siswa memperoleh nilai dengan kriteria sedang dengan frekuensi relatif 54.83% dan delapan siswa memperoleh nilai dengan kategori kurang dengan frekuensi relatif 25.80%. Selama proses pemaparan materi melalui video animasi, siswa terlihat antusias dan memperhatikan materi yang disampaikan dengan baik dan cermat. Beberapa siswa diantaranya juga mengemukakan bahwa pembelajaran dengan media video animasi terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

b. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh dari sebuah tindakan, maka dilakukan uji hipotesis terhadap hasil belajar siswa. Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan analisis *kolmogrof smirnof*, diketahui nilai signifikansi yaitu $0,132 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji hipotesis yang digunakan ialah *paired sample T-Test*. Penggunaan uji T dilakukan karena hasil uji normalitas yakni $0,132 > 0,05$ atau data berdistribusi normal. Berdasarkan Uji hipotesis *paired sample T-Test* diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji *paired sample T-Test*, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual (video animasi) terhadap peningkatan keterampilan menyimak dan hasil belajar siswa pada materi cerita rakyat pada kelas X SMK Negeri 6 Pangkep.

3.2. Pembahasan

Data pada penelitian ini, melibatkan dua kali pengukuran yakni pada hasil belajar siswa sebelum menggunakan video animasi (*pretest*) dan hasil belajar siswa setelah menggunakan video animasi (*posttest*). Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan materi teks cerita rakyat pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan kurikulum. Penelitian ini dilakukan dengan total 4 pertemuan pada masing-masing kelas.

Setelah penelitian dilakukan, maka diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil dari *pretest* dan *posttest* menunjukkan perbedaan nilai rata-rata yang signifikan. Hasil *pretest* memperoleh nilai rata-rata sebesar 30,86 sedangkan hasil *posttest* 72,90. Hasil analisis statistika inferensial memperoleh data berdistribusi normal, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis yang memperoleh hasil nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji *paired sample T-Test*, H_0 ditolak dan H_1 diterima, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual (video animasi)

terhadap peningkatan keterampilan menyimak dan hasil belajar siswa pada materi cerita rakyat pada kelas X SMK Negeri 6 Pangkep.

Temuan penelitian menggambarkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual (video animasi) pada materi teks cerita rakyat cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan hasil belajar siswa. Pada saat penerapan materi dengan menggunakan video animasi, siswa sangat antusias ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan selama ini belum adanya pembelajaran yang diterapkan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi, sehingga siswa sangat fokus dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Fatonah (2019) dengan judul "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa" berdasarkan dari hasil penelitian dan analisis data, disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak siswa. 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 lain.

Pada saat proses pembelajaran dengan pemaparan materi menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual (video animasi), berdasarkan hasil pengamatan, siswa terlihat tenang dan mengamati materi yang disampaikan dengan saksama. Beberapa siswa diantaranya, mengemukakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual menarik dan tidak membosankan. Hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media audio visual yang tepat sesuai materi yang disampaikan, tidak menutup kemungkinan menjadikan siswa dapat menguasai materi yang diajarkan. Penggunaan video animasi ini sangatlah menguntungkan terutama bagi pendidik. Pendidik tidak lagi memberikan ceramah sepanjang hari, dan mudah mengontrol peserta didik yang tidak memperhatikan dan juga pendidik sangat dimudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap siswa kelas X SMK Negeri 6 Pangkep, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi mampu meningkatkan keterampilan menyimak teks cerita rakyat pada pembelajaran bahasa Indonesia. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Mayer dalam (Azzahra & Uyun, 2019) bahwa ketika cerita yang dibaca atau didengar disertai ilustrasi visual atau informasi nonverbal lainnya (suara latar belakang dan musik) yang meningkatkan isi dari teks dan sumber informasi ini tersedia secara serentak, teksnya akan dipahami dan dipertahankan lebih baik daripada jika disampaikan dengan kata-kata saja.

4. Kesimpulan

Hasil belajar siswa sebelum menggunakan video animasi (*pretest*) memperoleh nilai rerata 30,86 dengan nilai tertinggi yakni 53 dan nilai terendah yakni 17. Hasil belajar siswa setelah menggunakan video animasi (*posttest*) dengan pemaparan materi

menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual (video animasi) memperoleh nilai rerata 72,90 dengan nilai tertinggi yakni 90 dan nilai terendah yakni 53. Meskipun masih terdapat beberapa siswa yang tidak mencapai target, namun secara keseluruhan hasil belajar siswa (*posttest*) setelah diberikan perlakuan lebih baik sebelum diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan program komputer SPSS 23, diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji *paired sample T-Test*, H₀ ditolak dan H₁ diterima, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual (video animasi) terhadap peningkatan keterampilan menyimak dan hasil belajar siswa pada materi cerita rakyat pada kelas X SMK Negeri 6 Pangkep. Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual (video animasi) cukup efektif dan dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Referensi

- Azizah, A. N., & Nugraheni, A. S. (2020). Analisis Teknik Menyimak Puisi Melalui Video Animasi Pada Siswa Kelas 2 Sd Negeri Triharjo. *Jurnal Holistika*, 4(2), 114–120.
- Azzahra, F., & Uyun, Z. (2019). Hubungan antara Intensitas Penggunaan Gadget dengan Prestasi belajar Siswa Kelas VIII SMP Islam Diponegoro Surakarta. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Dwisahrah, N., & Djumingin, S. (2021). Hubungan Antara Penggunaan Gawai dengan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMKN 6 Pangkep. *Indonesia: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(3), 154–162.
- Fatonah, D. (2019). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa SD Negeri 1 Sukamaju. *Scholastica Journal: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar dan Pendidikan Dasar (Kajian Teori dan Hasil Penelitian)*, 2(2).
- Iskandarwassid, S. (2009). *Strategi pembelajaran Bahasa*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Mulyati, Y. (2014). *Hakikat keterampilan berbahasa*. Jakarta: PDF Ut. Ac. Id Hal, 1.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2).
- Yudianto, A. (2017) Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *In: Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 09 Agustus 2017, Sukabumi.