

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHIC DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK CERITA SISWA KELAS IV SDN WULUH 1 KESAMBEN

Dwi Ratna Sari

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(dwi.17010644069@mhs.unesa.ac.id)

Dr. Heru Subrata, M.Si.

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(herusubrata@unesa.ac.id)

Abstrak

Menyimak merupakan proses mendengarkan dengan penuh perhatian. Siswa kurang tertarik dengan pembelajaran menyimak di sekolah karena masih kurang memanfaatkan media yang inovatif. Media video animasi *motion graphic* bertujuan untuk menarik minat dan meningkatkan konsentrasi siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kualitas pelaksanaan pembelajaran, mengetahui hasil belajar siswa dalam menyimak cerita, mendeskripsikan respon siswa, serta untuk mengetahui efisiensi waktu pengerjaan tugas yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media video animasi *motion graphic*. Siswa kelas IV di SD Negeri Wuluh 1 Kesamben, Jombang menjadi subjek pada penelitian ini. Metode penelitian pra-eksperimental digunakan pada penelitian ini dengan *one group pretest-posttest design* sebagai desainnya. Hasil dari observasi kualitas pembelajaran dalam menggunakan animasi video *motion graphic* dalam menyimak cerita menghasilkan persentase sebesar 92,5%. Uji *paired sample t-test* pada SPSS 26 yang digunakan untuk melihat hasil belajar siswa menunjukkan bahwa nilai sig. (2 tailed) *pretest* dan *posttest* sebesar $0,000 < 0,05$. Sedangkan hasil kuisioner respon siswa memperoleh persentase sebesar 86% dimana media video animasi *motion graphic* dianggap menarik dan membantu mereka menyimak cerita. Efisiensi waktu yang dibutuhkan siswa untuk menyelesaikan soal diketahui lima belas siswa dapat menyelesaikan seluruh pertanyaan sebelum batas waktu selesai, sedangkan delapan siswa lainnya dapat menyelesaikan soal tepat waktu. Efektivitas pembelajaran menurut Slavin dapat dilihat dari kualitas pembelajaran, kesesuaian tingkat pembelajaran, respon siswa, dan waktu. Pernyataan ini mendukung hasil penelitian, sehingga dapat disimpulkan bahwa media video animasi *motion graphic* efektif digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita pada siswa kelas IV SDN Wuluh 1 Kesamben Jombang.

Kata Kunci: media video animasi, *motion graphics*, menyimak cerita.

Abstract

Listening is the process of listening attentively. Students are less interested in learning to listen at school because they still do not utilize innovative media. Motion graphic animated video media aims to attract interest and increase student concentration in learning. This research aims to describe the quality of learning implementation, determine student learning outcomes in listening to stories, describe student responses, and to determine the efficiency of the time required for students to complete tasks in learning to listen to stories using motion graphic animated video media. Fourth grade students at SD Negeri Wuluh 1 Kesamben, Jombang were the subjects of this research. The pre-experimental research method was used in this research with a one group pretest-posttest design as the design. The results of observing the quality of learning in using motion graphic video animation in listening to stories produced a percentage of 92.5%. The paired sample t-test on SPSS 26 which is used to see student learning outcomes shows that the sig. (2 tailed) pretest and posttest of $0.000 < 0.05$. Meanwhile, the results of the student response questionnaire obtained a percentage of 86% where motion graphic animation video media was considered interesting and helped them listen to the story. The efficiency of the time required for students to complete the questions was found to be fifteen students who could complete all the questions before the deadline, while eight other students could complete the questions on time. According to Slavin, the effectiveness of learning can be seen from the quality of learning, suitability of learning levels, student responses, and time. This statement supports the research results, so it can be concluded that motion graphic animation video media is effectively used in learning to listen to stories for class IV students at SDN Wuluh 1 Kesamben Jombang.

Keywords: animation video media, motion graphics, listening to stories.

PENDAHULUAN

Kemahiran berbahasa Indonesia dipecah menjadi empat kategori yang saling berhubungan. Menurut Lubis (2022:32), keempat komponen tersebut adalah berbicara, menulis, menyimak, dan membaca. Menurut Tarigan (2018), menyimak adalah proses memperhatikan, memahami, mengapresiasi, dan menafsirkan simbol-simbol lisan dengan tujuan mengumpulkan informasi, memahami maksud pembicara, dan menangkap pesan atau isi. Terlibat dalam aktivitas menyimak sangat penting untuk kehidupan sehari-hari. Akibatnya, latihan menyimak sering dimasukkan dalam kurikulum di lingkungan pendidikan.

Siswa kelas empat sekolah dasar berusia antara 8 dan 10 tahun, pada usia ini mereka memahami pentingnya menyimak sebagai sumber kesenangan dan informasi (Lubis, 2022:32). Meskipun demikian, ada sejumlah tantangan yang dihadapi ketika mengajar menyimak di kelas. Kurangnya fokus siswa, ketidaktertarikan belajar, dan kualitas media merupakan hambatan umum dalam pembelajaran listening (Subakti, 2023: 2537). Hal ini disebabkan karena anak-anak belajar dengan cara yang beragam, sedangkan guru seringkali hanya menjelaskan pelajaran menyimak secara lisan.

Tanpa media pembelajaran, pendidikan akan menjadi terlalu formal, tidak menarik, dan terkesan kaku (Rofi'i et al., 2022). Siswa akan lebih mudah menyerap pesan dalam bentuk materi pembelajaran jika pendidik menggunakan media pembelajaran yang lebih beragam (Sumantika et al., 2023). Diharapkan pendidik dalam fungsinya sebagai fasilitator mampu memberikan materi pembelajaran yang sesuai dan efektif menyalurkan tujuan pembelajaran.

Keberhasilan dan kualitas pembelajaran di kelas sangat dipengaruhi oleh media (Hasanah Lubis et al., 2023). Tentu saja, isi dan tujuan pembelajaran media harus dipertimbangkan sebelum menggunakan media pembelajaran yang dipilih (Kusuma & Bima, 2023). Menurut Edgar Dale, ingatan siswa terhadap apa yang mereka lihat dapat meningkat sebesar 30% (Riyani et al., 2023).

Keterampilan menyimak anak kelas empat sekolah dasar mencakup berbagai bidang, termasuk menyimak untuk kesenangan dan pengetahuan (Oktafiani et al., 2022). Menjawab pertanyaan tentang topik serupa sambil menyimak laporan, rekaman, dan siaran radio dengan tujuan tertentu merupakan faktor lainnya (Pradina & Mulyani, 2022). Kapasitas menyimak dapat mencegah perilaku angkuh dengan mencegah orang menggunakan istilah atau idiom yang tidak mereka ketahui (Demirbaş & Sahin, 2022). Hasilnya, penggunaan materi audiovisual yang disesuaikan dengan baik di kelas dapat memberikan

dampak yang signifikan terhadap kinerja akademik dan kemampuan menyimak siswa.

Media pembelajaran masih belum dimasukkan ke dalam modul ajar Bahasa Indonesia dalam pembelajaran menyimak cerita di SDN Wuluh 1 Kesamben. Meski begitu, terdapat teknologi yang memudahkan pembelajaran dengan menggunakan speaker dan LCD sebagai media pembelajaran. Namun, peralatan ini belum cukup dimanfaatkan untuk membantu anak-anak belajar menyimak cerita. Siswa yang menerima pengajaran secara monoton kurang terlibat dan kurang mampu memahami media yang dibahas. Hal tersebut mendorong peneliti menggunakan media video animasi untuk menarik perhatian siswa selama pembelajaran menyimak di kelas IV SD. Media pembelajaran video animasi *motion graphic* dipilih karena dinilai ampuh dalam mengajarkan keterampilan menyimak cerita.

Penelitian sebelumnya berjudul Efektivitas Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III Sekolah Dasar yang dilakukan oleh Handrayani(2021) menyimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III Sekolah Dasar. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan pada siklus III menjadi 88,89. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yakni pada media dan keterampilan yang diteliti. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode dan subjek yang diteliti.

Siswa kelas IV SDN Wuluh 1 Kesamben akan mengikuti penelitian ini untuk mengetahui seberapa efektif media video animasi sebagai alat pengajaran digital. Selain itu, pembelajaran menyimak masih kurang memanfaatkan media video animasi. Kedekatan sekolah dasar dengan rumah peneliti juga merupakan faktor lain dalam pengambilan keputusan. Penelitian mengenai efektivitas penggunaan media ini juga belum pernah dilakukan pada SDN Wuluh 1 Kesamben. Informasi latar belakang ini menjadi dasar penelitian, yang meneliti dampak video animasi grafis gerak terhadap kemampuan menyimak. Nama penelitian tersebut adalah "Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi *Motion Graphic* Dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Siswa Kelas IV SDN Wuluh 1 Kesamben Jombang".

Adapun penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kualitas pelaksanaan pembelajaran, mengetahui hasil belajar siswa dalam menyimak cerita, mendeskripsikan respon siswa, serta untuk mengetahui efisiensi waktu yang dibutuhkan siswa dalam menyelesaikan tugas menyimak cerita. Penelitian hanya dibatasi untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran video animasi *motion graphic* dan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menyimak cerita.

Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas IV di SDN Wuluh 1 Kesamben.

METODE

Metode penelitian pra-eksperimental diterapkan dalam penelitian ini karena variabel dependen masih rentan terhadap pengaruh eksogen. Desain penelitian satu kelompok pretest-posttest digunakan sebagai desain penelitian. Desain penelitian ini hanya diterapkan pada satu kelompok untuk membandingkan temuan penelitian sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian ini dilakukan dua kali, yakni sekali untuk pretest (dilakukan sebelum perlakuan) dan sekali untuk posttest (dilakukan setelah perlakuan). Berikut desain penelitian jenis one-group pretest-posttest.

Tabel 1. *One group pretest-posttest design*

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : Pengukuran sebelum kelompok mendapat perlakuan

X : Perlakuan

O₂ : Pengukuran sebelum kelompok mendapat perlakuan
(Hardiansyah, 2022:3072)

Penelitian akan dilakukan di SD Negeri Wuluh 1 Kabupaten Jombang, Kecamatan Kesamben. Meskipun sekolah telah memiliki alat dan sumber daya yang memungkinkan penggunaan teknologi interaktif mutakhir, pembelajaran menyimak dalam kursus bahasa Indonesia jarang dilakukan di sana, itulah sebabnya tempat belajar ini dipilih. Selain itu dapat menghemat biaya dan waktu karena letak sekolah sangat dekat dengan rumah peneliti. Proyek penelitian akan dimulai pada semester genap tahun ajaran 2023–2024.

Populasi terdiri dari orang-orang yang hidup berkelompok, benda, peristiwa, dan hewan. Populasi merupakan fokus kesimpulan yang diambil dari temuan penelitian. (Sukardi, 2018:53). Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang terdaftar di SDN Wuluh 1 Kesamben Jombang pada tahun ajaran 2023–2024. Dalam penyelidikan ini, pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan metode sampling jenuh atau non-probability sampling. Karena setiap anggota populasi digunakan sebagai sampel, maka teknik ini digunakan. Besarnya populasi yang kecil memungkinkan untuk digunakannya setiap anggota populasi sebagai sampel, oleh karena itu dipilihlah teknik pengambilan sampel ini. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 23 siswa dan 7 orang pengamat kelas IV SDN Wuluh 1 Kesamben.

Variabel yang mempunyai kemampuan mempengaruhi variabel lain disebut variabel bebas. Penggunaan media video animasi motion grafis menjadi variabel bebas pada penelitian. Sedangkan variabel yang diukur dan diamati

untuk menilai dampak suatu variabel bebas disebut variabel terikat. Kemampuan menyimak cerita menjadi variabel terikat dalam penelitian ini.

Media yang menampilkan teks, gambar, dan suara secara bersamaan disebut dengan video animasi motion graphic. Tulisan, suara, musik latar, dan visual animasi semuanya digabungkan untuk membuat media video. Pendidik akan memutar video, dan siswa akan menontonnya dengan cermat dan mencari komponen cerita. Bab 6 Satu Titik merupakan materi Bahasa Indonesia yang digunakan dalam media video. Proses menyimak cerita adalah dengan memperhatikan dan memahaminya dengan cermat untuk mengekstrak informasi atau pesan apa pun yang mungkin ada. Menyimak, memahami, menafsirkan, menilai, dan bereaksi terhadap cerita yang telah didengar merupakan langkah-langkah dalam menyimak sebuah cerita.

Lembar soal pretest dan posttest digunakan sebagai instrumen tes dalam penelitian ini. Sebelum mendapat perlakuan, siswa diberikan kertas soal pretest. Tujuannya adalah untuk memastikan tingkat awal penguasaan topik siswa sebelum memulai pengobatan. Siswa menerima lembar soal pasca-tes mengikuti instruksi mereka dengan video animasi grafis gerak. Tujuannya adalah untuk menilai kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan. Terdapat sedikit perbedaan antara soal pada lembar pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa.

Observasi dalam penelitian ini bersifat sistematis, artinya diperoleh dengan mengikuti seperangkat kaidah yang dijadikan instrumen dalam proses observasi. Daftar kegiatan belajar yang mungkin akan terjadi selama proses pembelajaran berfungsi sebagai panduan observasi. Pengamat menyelesaikan proses observasi dengan memasukkan nilai pada kolom. Observasi ini digunakan untuk mengetahui kualitas pembelajaran dan efisiensi waktu siswa dalam mengerjakan soal.

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa diminta mengisi kuisioner respon siswa. Kuisioner berisi beberapa pertanyaan terkait pembelajaran. Kuisioner respon siswa bertujuan untuk mengetahui tingkat kemenarikan pembelajaran dan motivasi belajar siswa pada saat kegiatan menyimak cerita menggunakan media video animasi motion graphic berlangsung.

Hasil penelitian terhadap observasi kualitas pembelajaran, kuisioner respon siswa dan efisiensi waktu diukur menggunakan *Skala Likert*. Sebelum digunakan dalam penelitian, alat bantu dan instrumen pembelajaran harus melalui uji validasi yang dilakukan oleh tenaga profesional untuk memastikan kegunaannya. Modul ajar, lembar respon siswa, dan lembar observasi merupakan kriteria penilaian umum validasi ahli.

Data kualitas pembelajaran dan efisiensi waktu diperoleh dengan mengisi lembar observasi. Sedangkan

data respon siswa diperoleh dengan mengisi kuisioner. Peneliti menghitung persentasenya dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentasi jawaban

F : Frekuensi skor jawaban responden

N : Skor jawaban maksimal

Hasil dari perhitungan observasi diklarifikasikan kedalam tabel kelayakan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria kelayakan kualitas pembelajaran

Persentase	Kriteria interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

(Adji et al., 2021)

Hasil dari perhitungan tersebut diklarifikasikan kedalam tabel kemenarikan sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria kemenarikan media pembelajaran

Persentase	Kriteria interpretasi
81% < P < 100%	Sangat Menarik
61% < P < 80%	Menarik
41% < P < 60%	Kurang Menarik
21% < P < 40%	Tidak Menarik
0% < P < 20%	Sangat Tidak Menarik

(Dewi et al., 2022)

Instrumen tes dapat digunakan setelah dievaluasi oleh para profesional. Sebelum digunakan dalam penelitian, validitas dan reliabilitas instrumen tes perlu dianalisis. Kemudian data hasil tes dianalisis dengan uji normalitas dan uji hipotesis t-test.

Validitas erat kaitannya dengan kapasitas suatu instrumen dalam mengukur konsep atau isi yang perlu diukur (Siregar, 2017). Analisis hasil uji validitas isi dilakukan untuk memastikan apakah item instrumen mencerminkan indikator variabel yang akan diukur secara akurat. Uji validitas diukur dengan menggunakan SPSS 26 dan rumus korelasi product moment. Penelitian ini menggunakan taraf signifikan sebesar 0,05 dimana jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka alat ukur dinyatakan valid. Sedangkan metode pengukuran reliabilitas penelitian ini memanfaatkan SPSS 26 untuk memfasilitasi pendekatan Alpha Cronbach. Reliabilitas adalah konsistensi hasil pengukuran yang diperoleh apabila pengukuran dilakukan dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan alat ukur yang sama (Siregar, 2017).

Uji Shapiro-Wilk dengan bantuan SPSS 26 merupakan uji normalitas yang digunakan karena dalam penelitian ini sampel berukuran kecil atau kurang dari 50 orang. Resiko kesalahan yang ditentukan untuk penelitian ini sebesar $\alpha = 0,05$. Setelah pengujian, D1 hitung dan D2 hitung dibandingkan dengan Dtabel. Apabila diperoleh hasil $D_{hitung} > 0,05$, maka dapat diartikan data skor pada pretest maupun posttest terdistribusi normal.

Uji t sampel berpasangan digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Uji t sampel berpasangan digunakan untuk membandingkan kedua variabel tersebut serta menunjukkan diterima atau tidaknya H_0 . Uji hipotesis pada penelitian ini berbantuan SPSS 26. Kriteria pengujian pada uji hipotesis apabila nilai Sig. (2 Tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan apabila nilai Sig. (2 Tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif siswa kelas IV dalam belajar menyimak cerita dengan menggunakan video animasi motion grafis. Terdapat 23 siswa yang terdaftar di kelas IV sebagai sampel penelitian. Pada semester genap tahun ajaran 2023–2024, peneliti melakukan penelitian. Kemudian pada tanggal 12-13 Juni 2024 dilakukan pengumpulan data sesuai dengan saran para pendidik.

Hasil Observasi Kualitas Pembelajaran

Pada hari Rabu dan Kamis tanggal 12–13 Juni 2024 dilakukan kegiatan observasi keefektifan pelaksanaan pembelajaran dengan media video animasi motion grafis dalam pembelajaran menyimak dongeng dengan pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 6 Satu Poin. Proses pembelajaran yang berkesinambungan diamati melalui pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Tujuh orang pendidik SDN Wuluh 1 Kesamben bertugas sebagai pengamat pada proyek penelitian pengamat yang menghasilkan temuan observasi terhadap kualitas pelaksanaan pembelajaran.

Observer melakukan penilaian terhadap kualitas pelaksanaan pembelajaran pada lembar observasi dengan mengisi checklist (✓) pada kolom skor sesuai dengan pedoman yang diuraikan pada bab III. Hal ini memungkinkan rata-rata dihitung dan diklasifikasikan menjadi sangat baik, baik, cukup, atau buruk. Tabel berikut menampilkan observasi yang dilakukan pendidik selama proses pembelajaran siswa menyimak cerita melalui media video animasi motion grafis.

Tabel 2. Hasil Observasi Kualitas Pembelajaran

No	Aspek Pengamatan	Skor
1.	Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran	
	Kegiatan Pembuka:	
	1. Pendidik membuka pelajaran dengan mengucapkan salam	3,8
	2. Pendidik meminta salah satu siswa untuk bersedia memimpin doa	3,7
	3. Pendidik menanyakan kabar siswa	3,7
	4. Pendidik melakukan presensi kehadiran siswa	3,7
	5. Pendidik memeriksa kesiapan dan konsentrasi siswa dengan tepuk konsentrasi	3,5
	6. Pendidik melakukan apersepsi	3,7
	7. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran	3,7
	Kegiatan Inti:	
	1. Pendidik menjelaskan materi sesuai tujuan pembelajaran	3,7
	2. Pendidik memandu kegiatan pembelajaran sesuai dengan urutan langkah-langkah pembelajaran	3,8
	3. Pendidik menjelaskan materi tentang unsur-unsur cerita	3,8
	4. Pendidik memandu proses penerapan media video animasi <i>motion graphic</i>	3,7
	5. Setelah menyimak video, pendidik mengajak peserta didik mendiskusikan isi dari video tersebut	3,7
	6. Pendidik memandu peserta didik berdiskusi menjawab pertanyaan yang ada di Buku Siswa, serta menambahkan pertanyaan-pertanyaan lain yang terkait. Peserta didik dipersilakan untuk menjawab atau bertanya	3,8
	Kegiatan Penutup:	
1. Siswa bersama pendidik menyimpulkan pembelajaran hari ini	3,7	
2. Siswa bersama pendidik melakukan refleksi	3,2	
3. Pendidik meminta salah satu siswa untuk bersedia memimpin doa	3,8	
4. Pendidik menutup pelajaran dengan mengucapkan salam	3,8	
2.	Pengelolaan Kelas	

No	Aspek Pengamatan	Skor
	1. Pendidik melibatkan siswa dalam pembelajaran	3,8
	2. Pendidik menjelaskan materi dan petunjuk penggunaan media	3,8
	3. Pendidik memberikan waktu untuk bertanya apabila ada siswa yang kurang paham	3,7
	4. Pendidik merespons dan menjawab pertanyaan siswa	3,7
	5. Pendidik memberikan motivasi kepada siswa	4
3.	Pelaksanaan Evaluasi	
	1. Pendidik menanyakan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan	3,2
	2. Pendidik memberikan waktu kepada siswa dalam pengerjaan tugas	3,7
	3. Pendidik memberikan pekerjaan rumah	3,5
4.	Perilaku Siswa	
	1. Siswa siap mengikuti pembelajaran	3,8
	2. Siswa aktif dalam menyampaikan pertanyaan	3,5
	3. Siswa berani dalam menyampaikan pendapat	3,8
	4. Siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran	3,8
	5. Siswa memperhatikan penjelasan dan melaksanakan instruksi yang diberikan oleh pendidik selama pembelajaran	3,8
	Jumlah skor	114,7
	Skor maksimal	124
	Presentase skor	92,5%
	Kategori	Sangat Baik

Hasil Belajar

Tujuan uji normalitas adalah untuk memastikan apakah data yang diperoleh terdistribusi secara teratur atau tidak. Ini merupakan pengujian yang diperlukan sebelum melakukan pengujian hipotesis. Uji Shapiro Wilk merupakan uji normalitas yang digunakan peneliti dalam penyelidikan ini. Setelah dilakukan pretest dan posttest pada penelitian ini, dilakukan uji normalitas pada taraf signifikansi 0,05. Analisis uji normalitas pada instrumen ini dilakukan peneliti dengan menggunakan alat SPSS 26

untuk memudahkan pengujian. Adapun hasil analisis uji normalitas pretest dan posttest menggunakan Shapiro Wilk berbantuan SPSS 26 dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Hitung Normalitas Pretest-Posttest

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.137	23	.200*	.927	23	.095
posttest	.144	23	.200*	.927	23	.093

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil perhitungan uji normalitas *Shapiro Wilk* berbantuan SPSS 26 dapat diketahui bahwa, nilai sig. pretest $0,095 > 0,05$ dan nilai sig. posttest $0,093 > 0,05$. Hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil uji normalitas dari

Peneliti menggunakan uji t sampel berpasangan (t test) untuk uji hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan menyimak cerita siswa sebelum dan sesudah mendapat perlakuan. Hipotesis ini diuji dengan menggunakan data nilai awal (pretest) dan data nilai akhir (posttest).

Tabel 4. Hasil Uji t Sampel Berpasangan

Pair		Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
1	Pretest - Posttest	-9.783	7.781	1.622	-13.147	-6.418	-6.030	22	.000	

Berdasarkan hasil output uji t sampel berpasangan di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan skor pretest dan posttest kemampuan menyimak cerita siswa menggunakan motion grafis media video animasi dimana H_0 ditolak dan H_a diterima dengan nilai Sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest keterampilan menyimak cerita adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Statistik Deskriptif

Paired Samples Statistics

Pair		Mean	N	Std.	Std. Error
				Deviation	Mean
1	Pretest	64.96	23	12.089	2.521
	Posttest	74.74	23	12.322	2.569

Kemampuan siswa mengikuti perlakuan dengan media video animasi motion grafis merupakan nilai posttest kemampuan menyimak cerita. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil tes

kemampuan menyimak cerita siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan media video animasi motion grafis dan tanpa menggunakan media video animasi motion grafis.

Hasil Respon Siswa

Peneliti menunjukkan video animasi *motion grafis* berjudul “Anak-Anak Merapi” yang berdurasi sekitar tiga menit untuk membantu siswa belajar menyimak cerita. Daftar periksa (✓) pada kolom skor oleh siswa berdasarkan pedoman pada bab III diberikan analisis angket respon siswa dalam pembelajaran menyimak cerita menggunakan media video animasi *motion grafis*. Hal ini memungkinkan rata-rata dihitung dalam kategori sangat baik, baik, cukup, atau tidak cukup. Tabel berikut menampilkan tanggapan siswa terhadap media video animasi motion grafis yang digunakan untuk pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Kuisisioner Respon Siswa

No	Aspek Kuisisioner	Skor
1	Aktivitas Siswa	
	1. Saya tertarik dengan cerita yang ditampilkan hari ini	3,3
	2. Saya merasa termotivasi untuk belajar tentang menyimak cerita	3,5
	3. Saya merasa senang dan antusias saat mengikuti pembelajaran menyimak cerita	3,5
	4. Saya berusaha untuk memahami isi cerita dengan baik	3,5
2	Aktivitas Pendidik	
	1. Pendidik saya selalu membimbing siswa saat akan menjawab pertanyaan	3,5
	2. Pendidik saya selalu mengingatkan kata kunci untuk setiap pertanyaan	3,5
	3. Pendidik selalu memberikan kesempatan untuk berpikir	3,5
	4. Pendidik selalu memberikan tepuk tangan setiap kami menjawab pertanyaan	3,5
	5. Pendidik memberikan penjelasan cukup untuk menjawab pertanyaan	3,5
3	Aktivitas Berpikir	
	1. Pendidik saya memberikan pertanyaan yang membuat saya mengingat	3,4

No	Aspek Kuisisioner	Skor
	2. Saya selalu tertantang jika jawaban belum benar	3,2
	3. Saya merasa aman jika teman saya ada yang menjawab pertanyaan dengan benar	3,4
Jumlah skor		41,3
Skor maksimal		48
Presentase skor		86%
Kategori		Sangat Menarik

Hasil Efisiensi Waktu

Setelah siswa menyimak cerita pada media, peneliti menilai pemahaman menyimak siswa dengan posttest. Total ada 15 soal, dan ada batas waktu 25 menit. Tabel berikut menyajikan temuan tersebut.

Tabel 7. Hasil Efisiensi Waktu

No. Siswa	Alokasi waktu pengerjaan soal	Lama siswa mengerjakan soal	Keterangan
1	25 menit	15 menit	Menyelesaikan sebelum waktu yang ditentukan
2	25 menit	25 menit	Menyelesaikan tepat waktu
3	25 menit	15 menit	Menyelesaikan sebelum waktu yang ditentukan
4	25 menit	10 menit	Menyelesaikan sebelum waktu yang ditentukan
5	25 menit	15 menit	Menyelesaikan sebelum waktu yang ditentukan
6	25 menit	25 menit	Menyelesaikan tepat waktu
7	25 menit	15 menit	Menyelesaikan sebelum waktu yang ditentukan
8	25 menit	25 menit	Menyelesaikan tepat waktu
9	25 menit	25 menit	Menyelesaikan tepat waktu
10	25 menit	15 menit	Menyelesaikan sebelum waktu yang ditentukan
11	25 menit	15 menit	Menyelesaikan sebelum waktu yang ditentukan
12	25 menit	10 menit	Menyelesaikan sebelum waktu yang ditentukan
13	25 menit	15 menit	Menyelesaikan sebelum waktu yang ditentukan
14	25 menit	15 menit	Menyelesaikan sebelum waktu yang ditentukan
15	25 menit	15 menit	Menyelesaikan sebelum waktu yang ditentukan
16	25 menit	15 menit	Menyelesaikan sebelum waktu yang ditentukan
17	25 menit	25 menit	Menyelesaikan tepat waktu
18	25 menit	15 menit	Menyelesaikan sebelum waktu yang ditentukan
19	25 menit	15 menit	Menyelesaikan sebelum waktu yang ditentukan
20	25 menit	15 menit	Menyelesaikan sebelum waktu yang ditentukan
21	25 menit	25 menit	Menyelesaikan tepat waktu
22	25 menit	25 menit	Menyelesaikan tepat waktu
23	25 menit	25 menit	Menyelesaikan tepat waktu

Pembahasan

Variabel yang dimiliki oleh penelitian ini berupa variabel independen dan variabel. Penggunaan media video animasi motion grafis menjadi variabel bebas dalam penelitian ini, sedangkan pembelajaran menyimak cerita menjadi variabel terikat. Untuk mengetahui apakah penggunaan media video animasi motion grafis membantu masyarakat belajar menyimak dongeng menjadi tujuan penelitian ini. Siswa kelas IV SDN Wuluh 1 Kesamben berjumlah 23 orang pada saat penelitian ini dilakukan. Metode pengambilan sampel jenuh diterapkan pada setiap sampel oleh peneliti.

Sebelum memulai penelitian, para ilmuwan memverifikasi data menggunakan dosen yang berpengalaman luas menggunakan alat tes dan modul pembelajaran. Peneliti kemudian menentukan hasil validasi masing-masing dosen ahli. Di SDN Wuluh 1 Kesamben peneliti selanjutnya melanjutkan evaluasi instrumen dengan menggunakan soal pretest dan posttest. Dengan menggunakan SPSS 26, uji validitas dan reliabilitas dilakukan terhadap temuan uji coba untuk memastikan validitas instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Setelah validitas instrumen telah ditetapkan, peneliti melanjutkan dengan pengumpulan data di SDN Wuluh 1 Kesamben. Pembahasan rinci mengenai temuan penelitian yang diperoleh dari tindakan penyidik akan diberikan.

Analisis Kualitas Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Video Animasi Motion Graphic dalam Pembelajaran Menyimak Cerita

Kualitas pelaksanaan pembelajaran memanfaatkan media video animasi *motion graphic* dalam pembelajaran menyimak cerita menunjukkan persentase sebesar 92,5%, sesuai dengan temuan observasi yang dilakukan oleh pengamat. Kualitas pembelajaran masuk dalam kategori sangat baik jika dibandingkan dengan kriteria evaluasi kelayakan pada bab III. Dengan demikian peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa siswa kelas IV belajar menyimak cerita dengan kualitas yang sangat baik apabila menggunakan media video animasi *motion graphic*.

Analisis Hasil Belajar Siswa dalam Menyimak Cerita Dengan Menggunakan Media Video Animasi Motion Graphic

Peneliti menggunakan serangkaian pertanyaan untuk mengukur keterampilan menyimak siswa guna menganalisis hasil belajar belajarnya pada media video animasi motion grafis dan bercerita. Nilai tertinggi siswa pada pretest adalah 82, sedangkan nilai terendahnya adalah 44. Menyusul ditemukannya nilai pretest, peneliti menggunakan materi video animasi *motion graphic* untuk

memberikan perlakuan guna memudahkan pembelajaran. Setelah pemberian perlakuan, peneliti melakukan posttest dengan perolehan skor terendah 56 dan skor maksimum 93.

Setelah perolehan keterampilan menyimak melalui skor pretest dan posttest, peneliti menghitung hasilnya menggunakan tes normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah suatu data terdistribusi secara teratur atau tidak. Dengan bantuan SPSS 26, analisis *Shapiro-Wilk* digunakan untuk uji normalitas. Pedoman pengujian tes *Shapiro-Wilk*, yang dapat diakses dengan SPSS 26, menetapkan bahwa jika $\text{sig.} > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas pretest sebesar $0,095 > 0,05$, sedangkan nilai sig. posttest sebesar $0,093 > 0,05$. Dapat disimpulkan karena hasil uji normalitas pada kedua kelas berdistribusi normal. Dengan mempertimbangkan hasil uji normalitas yang dilakukan.

Dalam penelitian ini uji hipotesis menggunakan uji t sampel berpasangan dengan dukungan SPSS 26. Apabila menggunakan SPSS 26 untuk membantu pengujian hipotesis uji t sampel berpasangan, maka hipotesis diterima ditunjukkan dengan nilai $\text{sig. (2 tailed)} > 0,05$, dan hipotesis ditolak ditunjukkan dengan nilai $\text{sig. (2 tailed)} < 0,05$. Terlihat dari temuan uji t sampel berpasangan pada posttest kemampuan menyimak dengan bantuan SPSS 26, H_0 ditolak dan H_a diterima karena sig. (2 tailed) diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa terdapat variasi dalam cara siswa menunjukkan kemampuan mereka menyimak cerita pada tes.

Analisis Respon Siswa Dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Dengan Media Video Animasi Motion Graphic

Siswa merespons dengan proporsi 86% saat menggunakan media video animasi *motion graphic* untuk belajar menyimak cerita, sesuai dengan temuan kuesioner yang mereka selesaikan. Penggunaan media video animasi motion grafis untuk pembelajaran menempatkannya pada kelompok sangat menarik menurut standar penilaian daya tarik bab III. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa anak kelas IV dapat belajar menyimak cerita dengan sangat menghibur melalui penggunaan media video animasi motion grafis.

Analisis Efisiensi Waktu yang dibutuhkan siswa dalam menyelesaikan tugas menyimak cerita

Siswa merasa lebih mudah menanggapi pertanyaan setelah menonton video animasi *motion graphic*, berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas. Dalam sepuluh sampai dua puluh lima menit, siswa dapat menjawab pertanyaan. Lima belas siswa menyelesaikan soal sebelum waktu yang ditentukan, sedangkan delapan

siswa menyelesaikan soal tepat waktu. Semua siswa menyelesaikan soal tepat waktu, meskipun tiga di antaranya mengalami sedikit kesulitan dalam menjawab soal.

Terlihat dari pembahasan sebelumnya bahwa hasil belajar siswa meningkatkan dengan waktu pengerjaan yang efisien. Setelah diuji menggunakan uji t table dengan bantuan SPSS dapat dilihat perbedaan yang signifikan yakni sig. (2 tailed) diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Sarana yang baik dan pelaksanaan pembelajaran yang berkualitas juga mendukung hal tersebut. Selain itu, jawaban respon siswa juga menunjukkan persentase nilai yang cukup tinggi, yaitu 86% dengan kategori sangat menarik. Hal ini sesuai dengan pernyataan Slavin (dalam Saputra, 2021: 151) bahwa empat indikator—kualitas pembelajaran, kesesuaian tingkat pembelajaran, imbalan, dan waktu—dapat digunakan untuk menilai keefektifan pembelajaran. Berdasarkan temuan di atas maka dapat dikatakan bahwa media video animasi motion grafis efektif digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita pada siswa kelas IV SDN Wuluh 1 Kesamben Jombang.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan video motion grafis sebagai alat peraga efektif meningkatkan minat siswa terhadap menyimak cerita kelas IV SDN Wuluh 1 Kesamben Jombang. Kualitas pembelajaran dengan modul ajar yang menggunakan animasi video motion grafis dalam proses pembelajaran menghasilkan penyajian yang memperoleh skor 92,5% dengan klasifikasi sangat baik. Hasil belajar siswa ketika menggunakan media dinilai menggunakan SPSS 26. Terlihat dari hasil uji Paired Sample t Test pada pretest dan posttest kemampuan menyimak dengan bantuan SPSS 26, H_0 ditolak dan H_a diterima karena sig. (2 tailed) diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa terdapat variasi dalam cara siswa menunjukkan kemampuan mereka menyimak cerita pada tes.

Hasil angket yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa 86% siswa memberikan respon yang sangat menarik ketika diminta menggunakan media video animasi motion grafis untuk membantu mereka belajar menyimak cerita. Banyaknya waktu yang dibutuhkan siswa untuk menyelesaikan soal dalam rentang waktu 10 hingga 25 menit menunjukkan seberapa efektif pekerjaan menyimak cerita dengan menggunakan media video animasi motion grafis yang mereka selesaikan. Lima belas siswa menyelesaikan soal sebelum waktu yang ditentukan, sedangkan delapan siswa menyelesaikan soal tepat waktu.

Saran

Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengetahui seberapa baik siswa kelas IV SDN Wuluh 1 Kesamben dalam belajar menyimak cerita dengan menggunakan media video animasi motion grafis. Pendidik dan siswa kelas IV SDN Wuluh 1 Kesamben dapat belajar menyimak cerita dengan menggunakan video animasi motion grafis. Diharapkan kedepannya dapat dilakukan lebih banyak penelitian mengenai topik ini dengan dihubungkan ke sumber daya pendidikan lain yang membantu meningkatkan kemampuan menyimak siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adji, W. S., Ansari, M. I., Bashith, A., Albar, M., Kalimantan, I., Al, M. A., & Banjarmasin, B. (2021). ANALISIS KELAYAKAN VIDEO PEMBELAJARAN IPS JENJANG MI/SD DI PLATFORM YOUTUBE PADA MATERI KERAGAMAN AGAMA DI INDONESIA. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 57–69. <https://doi.org/10.31602/MUALLIMUNA.V6I2.4362>
- Demirbaş, İ., & Şahin, A. (2022). The Effect of Digital Stories on Primary School Students' Listening Comprehension Skills. *Participatory Educational Research*, 9(6), 380–397. <https://doi.org/10.17275/PER.22.144.9.6>
- Dewi, A. M., Widyanto, A., Ahadi, R., & Studi Pendidikan Biologi FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh, P. (2022). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Pada Materi Sistem Pernapasan di SMA 7 Banda Aceh. *Prosiding Seminar Nasional Biologi, Teknologi Dan Kependidikan*, 10(2), 89–95. <https://doi.org/10.22373/pbio.v10i2.14512>
- Handrayani. (2021). EFEKTIVITAS MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 37–50. <https://doi.org/10.31326/JIPGSD.V5I2.1257>
- Hasanah Lubis, L., Febriani, B., Fitra Yana, R., Azhar, A., & Darajat, M. (2023). The Use of Learning Media and its Effect on Improving the Quality of Student Learning Outcomes. *International Journal of Education, Social Studies, and Management*, 3(2), 7–14. <https://doi.org/10.52121/IJESSM.V3I2.148>
- Hardiansyah, F., & Mulyadi. (2022). Improve Science Learning Outcomes for Elementary School Students Through The Development of Flipbook Media . *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(6), 3069–3077. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i6.2413>

- Kusuma, Y. A., & Bima, A. C. A. (2023). Pedampingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Kekinian dalam Menunjang Proses Pengajaran yang Menyenangkan. *ANDASIH Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.57084/ANDASIH.V4I1.1033>
- Lubis, R. R. (2022). KAJIAN LITERATUR TENTANG KEMAMPUAN MENYIMAK SISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE CERITA DI KELAS RENDAH. *Jurnal Sintaksis*, 4(1), 31–43. <https://www.ojs.yayasanalmaksum.ac.id/index.php/Sintaksis/article/view/245>
- Oktafiani, R., Murnivianti, L., & Novianti, N. (2022). Pengaruh media audio visual terhadap kemampuan menyimak cerita siswa di kelas iv sd. *JS (JURNAL SEKOLAH)*, 6(2), 67–67. <https://doi.org/10.24114/JS.V6I2.33546>
- Pradina, N. P., & Mulyani, E. A. (2022). Development of audio-visual media in listening learning for grade iv elementary school students. *Education Generation Journal*, 1(2), 9–18. <https://doi.org/10.56787/EDUGEN.V1I2.14>
- Riyani, F., Zaman, W. I., & Kurnia, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Materi Alat Gerak dan Fungsinya pada Hewan untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 179–189. <https://doi.org/10.58577/DIMAR.V4I2.81>
- Rofi'i, A., Nurhidayat, E., & Santoso, E. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1589–1594. <https://doi.org/10.31949/EDUCATIO.V8I4.4010>
- Saputra, A. R. M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Sejarah Berbasis Daring Terhadap Partisipasi Belajar Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 1(3), 150–155. <https://doi.org/10.51878/secondary.v1i3.321>
- Siregar, Syofian. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Subakti, H. (2023). Analisis Keterampilan Menyimak Pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar Kota Samarinda. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(6), 2536–2541. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V5I6.4845>
- Sumantika, A., Sirait, G., Susanti, E., Tarigan, E. P. L., & Oktavia, Y. (2023). PENGGUNAAN MEDIA TEKNOLOGI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SMA BATAM. *PUAN INDONESIA*, 5(1), 85–94. <https://doi.org/10.37296/JPI.V5I1.149>
- Tarigan, H. G. (2018). *MENYIMAK: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. perpus.stpbogor.ac.id

%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D44%26keywords%3D.