



## Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar

Suci Astafrina<sup>1✉</sup>, Hadiyanto<sup>2</sup>, Nur Azmi Alwi<sup>3</sup>, Yanti Fitria<sup>4</sup>

Sekolah Dasar Negeri 10 Tangan-Tangan, Indonesia<sup>1</sup>

Universitas Negeri Padang, Indonesia<sup>2,3,4</sup>

E-mail: [suci.astafrina2212@gmail.com](mailto:suci.astafrina2212@gmail.com)<sup>1</sup>, [hadiyanto@fip.unp.ac.id](mailto:hadiyanto@fip.unp.ac.id)<sup>2</sup>, [nurazmialwi@fip.unp.ac.id](mailto:nurazmialwi@fip.unp.ac.id)<sup>3</sup>,  
[yanti\\_fitria@fip.unp.ac.id](mailto:yanti_fitria@fip.unp.ac.id)<sup>4</sup>

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan analisis penggunaan video animasi untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Tematik di kelas 5 Sekolah Dasar kabupaten Aceh Barat Daya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan penelitian eksperimen yang berhubungan dengan angka-angka yang dihitung secara sistematis. Hasil penelitian menunjukkan keterampilan menyimak peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran dengan penggunaan video animasi pada pembelajaran Tematik di kelas V mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan menganalisis nilai pre-test dan post-test belajar pada peserta didik SDN 10 Tangan-Tangan dengan rata-rata nilai pre-test 60 dan post-test 80,22. Sedangkan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan video animasi pada proses pembelajaran di kelas V SDN 10 Tangan-Tangan. Hal ini dibuktikan dengan menganalisis data menggunakan rumus statistik uji t pada taraf  $\alpha = 0,05$ , diperoleh hasil t-tabel = 1,68 sedangkan t-test = 2,04 sehingga t-test  $\geq$  t-tabel. Kesimpulan penelitian ini ialah dengan penggunaan video animasi dapat meningkatkan keterampilan menyimak dan hasil belajar peserta didik. , maka bisa diambil kesimpulan bahwasanya keterampilan menyimak siswa selama mengikuti kegiatan belajar dengan penerapan video animasi dalam pembelajaran tematik kelas V mengalami peningkatan.

**Kata Kunci:** Video Animasi, Keterampilan Menyimak, Hasil Belajar

### Abstract

*The purpose of this study was to analyze the use of animated videos to improve students' listening skills and learning outcomes in thematic learning in 5th-grade Elementary School, Aceh Barat Daya district. In this study, the researcher used experimental research related to numbers that were calculated systematically. The results showed that students' listening skills during the learning process by using animated videos in thematic learning in class V had increased. This is evidenced by analyzing the pre-test and post-test scores of students at SDN 10 Tangan-Tangan with an average pre-test score of 60 and post-test of 80.22. While the learning outcomes of students after the use of animated videos in the learning process in class V SDN 10 Tangan-Tangan. This is evidenced by analyzing the data using the statistical formula t-test at level = 0.05, the results obtained t-table = 1.68 while t-test = 2.04 so that the t-test t-table. This study concludes that the use of animated videos can improve students' listening skills and learning outcomes. , it can be concluded that students' listening skills during learning activities with the application of animated videos in the thematic learning of class V have increased.*

**Keywords:** Animated Videos, Listening Skills, Learning Outcomes.

Copyright (c) 2022 Suci Astafrina, Hadiyanto, Nur Azmi Alwi, Yanti Fitria

✉ Corresponding author :

Email : [suci.astafrina2212@gmail.com](mailto:suci.astafrina2212@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3940>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan yang disertai perkembangan teknologi yang begitu cepat sehingga memberikan dorongan terhadap perekonomian semua perkembangan secara cepat untuk mengikutinya. Pemahaman yang dibutuhkan untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu pemikiran yang logis, sistematis, kreatif serta kemauan untuk belajar dengan efektif. agar manusia bisa mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan ke arah lebih baik bangsa bisa dikatakan maju ialah yang baik dalam pendidikannya pendidikan tidak dapat dipisahkan dari sistem pembelajaran yang melibatkan pendidik serta siswa saat kegiatan belajar yang berguna dalam pencapaian tujuan belajar. Setiap tujuan dari proses pembelajaran akan terwujud jika dilakukan dengan seefektif dan efisien dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran ialah dimana adanya perubahan yang terjadi pada tingkah laku dari hubungan yang dilakukan dengan lingkungan sekitarnya sehingga menciptakan pengalaman sebagai hasil dari pembelajarannya (Ambiyar, 2016). Tentu saja dalam setiap proses yang dilakukan terdapat hal-hal yang mempengaruhinya seperti peserta didik, pendidik, fasilitas, lingkungan serta alat atau media yang tersedia.. penjelasan tersebut didukung oleh penelitian yang mengungkapkan bahwa efektifnya kegiatan pembelajaran apabila dipengaruhi oleh media yang ada dan digunakan oleh pendidik, Eyer dan Giles dalam (Muhson, 2010). Pada saat proses pembelajaran dilakukan, pendidik sangat mempengaruhi dan mempunyai peranan dalam merencanakan, melakukan serta mengevaluasi maupun pemberian variasi terhadap kegiatan belajar supaya siswa tidak mengalami kebosanan atau kejenuhan saat kegiatan belajar berlangsung. (Rahmadani et al., 2018). Oleh karena itu, memiliki model atau desain dan merancang pembelajaran yang dapat diimplementasikan dengan baik menjadi salah satu aspek penentu berhasilnya peserta didik menguasai kemampuan yang diinginkan.

Pada abad-21 ini, pendidik bukan lagi perannya hanya sebagai sumber dari pembelajaran, akan tetapi peran pendidik ialah sebagai mediator dan fasilitator aktif dalam mengarahkan perkembangan potensi yang ada pada peserta didik. Pada perubahan pendidikan yang lebih maju ini menuntut guru dan peserta didik untuk bersama berperan aktif pada proses dari pembelajaran yang dilakukan (Rusman, 2013). Pada saat kegiatan belajar terbaru ini, dilakukanlah pengintegrasian dari pengetahuan, keterampilan dan pengalaman diintegrasikan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien, supaya kegiatan belajar bervariasi, menarik dan memberikan makna dan siswa pun lebih aktif pada saat proses pembelajaran dilakukan. Untuk mewujudkannya maka guru abad-21 harus kreatif, yang dimana dapat memadukan alat dan media dari teknologi informasi dan komunikasi pada proses pembelajaran (Rusman, 2013). Guru abad-21 ini haruslah mengikuti perkembangan zaman dan memahami mengenai bagaimana menggunakan multimedia sebagai media ajar yang menarik di kelas. Kegiatan tersebut dilakukan karena peserta didik pada abad ini sudah lebih mengenali multimedia sesuai perkembangan zaman saat ini. Maka sudah seharusnya guru tidak boleh tertinggal dari peserta didiknya.

Merancang pembelajaran melalui media sangat diperlukan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Media pembelajaran dimaksudkan sebagai pedoman fisik serta non aktual yang sengaja dimanfaatkan sebagai mediator antara guru bersama siswa saat memahami pokok bahasan supaya kegiatan belajar menjadi efektif (Musfiqon, 2012). Media pembelajaran berperan dalam memberikan kemudahan bagi peserta didik, agar lebih memudahkan dalam memahami dan memaknai bahan dalam pembelajaran serta latihan-latihan pembelajaran di suatu lembaga atau organisasi pembelajaran sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman dan dapat dikomunikasikan, (Falahudin, 2017). Kegunaan media untuk pembelajaran adalah untuk mengirimkan pesan seperti materi sehingga bisa membangkitkan perasaan, minat, perhatian, pikiran dan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sesuai diinginkan. Agar terjadinya peningkatan suatu efektivitas dan efisiensi belajar, penting untuk menggunakan metode-metode pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat memberikan ketertarikan terhadap minat siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran dan mengurangi kebosanan ataupun

kejenuhan pada siswa saat mengikuti pembelajaran, (Muhson, 2010). Penerapan media ajar dijadikan sebagai unsur untuk pencapaian keberhasilan dalam kegiatan belajar hingga tujuan dari belajar bisa dicapai berdasarkan apa yang diinginkan (Azrianti & Sukma, 2020). Pengembangan media dimanfaatkan sebagai sumber belajar untuk siswa yang mana selalu dipakai saat kegiatan belajar ialah dalam bentuk buku pelajaran. buku pelajaran adalah bahan ajar bagi guru sekaligus dijadikan sebagai sumber belajar bagi peserta didik yang efektif untuk dipergunakan pada waktu lama. Oleh karena itu sangat dibutuhkan inovasi baru saat kegiatan belajar supaya lebih menarik dan mengikuti perkembangan terkini dengan tetap berpedoman pada materi yang ada di buku pelajaran.

Peran guru yang terpenting adalah meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, untuk itu guru dituntut mengaktualisasikan kompetensinya sehingga peserta didik termotivasi dalam belajar (Marta et al., 2019). Pada zaman sekarang ini banyak sekali media pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dalam berbagai bentuk, seperti media audiovisual berupa media video animasi (Ariani & Ujianti, 2021). Dalam hal ini sangat dituntut kreativitas dari pendidik dalam pemanfaatan media pada kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang ada saat ini juga harus diinovasikan agar bisa mengikuti bagaimana perkembangan teknologi pada zaman ini, yang dimana dapat membantu peserta didik dalam belajar. berbagai jenis media bisa dikembangkan dengan menggunakan teknologi yang berkembang uraian tersebut dilakukan supaya kegiatan belajar dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan siswa pada masa sekarang ini.

Dengan menggunakan media ajar berbasis video animasi, peserta didik dapat atau bisa mempelajari keadaan dari proses-proses dan fenomena yang terjadi. Peserta didik mampu untuk paham akan suatu materi dari yang tersedia di dalam video animasi yang ditampilkan. Video animasi juga bisa membantu guru untuk menyajikan materi yang susah untuk dipahami siswa agar mudah dimengerti sehingga kegiatan belajar dapat berjalan sesuai dengan kurikulum 2013. Saat ini, semua sekolah sudah menerapkan kurikulum 2013. Membahas tentang kurikulum 2013, maka fokus dari pembelajaran lebih ditekankan pada sikap, pengetahuan dan keterampilannya (Prananda, 2020). Pada tahap pembelajaran pengetahuan dan keterampilan, terdapat beberapa keterampilan awal yang wajib dimiliki oleh siswa yakni berbahasa merupakan awal dari segala proses dan pembelajaran terutama ialah keterampilan menyimak. Karena keterampilan menyimak merupakan keterampilan awal dari 4 keterampilan dalam berbahasa yakni berbicara, membaca serta menulis. jika keterampilan menyimak yang dimiliki tidak maksimal maka keterampilan yang lain misalnya berbicara, membaca serta menulis tentu saja tidak bisa diterapkan dengan baik. untuk itu perlu adanya perhatian khusus mengenai keterampilan menyimak di dalam kegiatan belajar agar kegiatan belajar dapat berjalan secara efektif sehingga tujuan dari belajar dapat tercapai sesuai apa yang diharapkan.

Peserta didik usia Sekolah Dasar mulai menunjukkan kemampuan menggunakan pemikiran logis dalam memecahkan masalah yang dimana tentunya perlu memahami serta mengidentifikasi permasalahan dan tahap ini termasuk ke dalam bagian keterampilan menyimak, Piaget dalam (Sakhazuroh, 2020). Selama ini di Sekolah Dasar, keterampilan menyimak hanya dikenal dengan mendengarkan saja dan tidak terlalu diperhatikan karena tidak ada penilaian khusus serta lebih difokuskan pada keterampilan membaca dan menulis. Padahal keterampilan menyimak mencakup semua aspek pembelajaran dan berkaitan erat dengan keterampilan berbahasa lainnya. Untuk itu sangat penting penerapan pembelajaran juga dikhususkan pada peningkatan keterampilan menyimak dari peserta didik. Bila keterampilan menyimak rendah, maka akan berdampak pada keterampilan berbahasa lainnya yang juga akan berpengaruh pada tercapainya tujuan pembelajaran.

Seperti permasalahan yang terjadi di kelas 5 SD Negeri 4 Tangan-Tangan dan SD Negeri 10 Tangan-tangan, Kecamatan Tangan-tangan, Kabupaten Aceh Barat Daya, Provinsi Aceh, yang dimana pada pembelajaran Tematik 1 organ pada gerak hewan dan manusia, subtema 1, KD 3.1 menetapkan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis, yang dimana masih terdapat peserta didik kurang memahami teks yang terdapat dalam materi pembelajaran tersebut. Hal itu terjadi dikarenakan masih terdapat siswa masih kurang lancar dalam

membaca teks sehingga kurang memahami maksud dari teks tersebut. Ada juga peserta didik yang sudah lancar membaca, namun masih kesulitan dalam memahami teks yang dibacanya. Selain itu, peserta didik juga kurang fokus dalam pembelajaran terlebih ketika pendidik menjelaskan bahan pembelajaran dengan monoton, hingga memberikan dampak terhadap pemahaman siswa mengenai pokok bahasan yang akan dipelajarinya. permasalahan lainnya yaitu siswa tidak termotivasi dalam menyimak ataupun memperhatikan guru saat menyampaikan pokok bahasan dikarenakan pembelajarannya kurang bervariasi yang di mana dalam penyampaian materi guru banyak menyampaikan dengan ceramah serta tidak menggunakan instrumen yang dapat menunjang terlaksananya kegiatan belajar yang maksimal.

Mengingat bahwa menyimak merupakan keterampilan awal dari keterampilan berbahasa lainnya, maka sudah sepatutnya keterampilan menyimak memiliki tempat khusus dalam proses pembelajaran agar dengan meningkatnya keterampilan menyimak maka akan memberikan efek positif pada keterampilan berbahasa lainnya. Oleh karena itu, perlu adanya perubahan kebiasaan pendidik ya hanya memercayakan pengalaman dan berfikir selalu kurang dalam pembelajaran sebagai alasan yang perlu dihindari untuk masa selanjutnya, (Fitria et al., 2018). Salah satu pembenahan atau inovasi yang bisa digunakan yaitu penggunaan media dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak. Media yang digunakan juga tentunya harus sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini agar proses pembelajaran bisa lebih efektif, efisien dan mengikuti perkembangan zaman. Adanya penyesuaian media yang digunakan juga akan memudahkan pendidik untuk menyampaikan pembelajaran karena sesuai dengan situasi dan perkembangan peserta didik saat ini.

Masih banyak kelebihan dalam penggunaan media yang sesuai dalam pembelajaran khususnya untuk meningkatkan keterampilan menyimak. Media yang bisa digunakan yaitu media video animasi yang mana media ini memberikan gambaran langsung dari materi yang sulit dipahami agar bisa divisualisasikan melalui video. Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi juga akan sangat memudahkan pendidik untuk mewujudkan pembelajaran lebih baik dan berdaya guna serta memudahkan peserta didik dalam memahami bahan pembelajaran. Sebagaimana penelitian dari Triyadi (2015), tentang efektivitas penerapan media audio visual dalam peningkatan kemampuan menyimak siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang di mana hasil penelitiannya menggambarkan bahwasanya adanya peningkatan nilai rata-rata tes akhir minimal saat selesai memperoleh perlakuan efektivitas penyerapan media audiovisual dari setiap siklusnya. maka dari itu dengan adanya penggunaan media ajar berbasis media animasi sangat berpengaruh pada kegiatan pembelajaran terutama dalam hal meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Sementara itu juga akan ada permasalahan lain yang akan muncul jika keterampilan menyimak ini tidak terlaksana dengan sebaiknya. Penelitian tentang keterampilan menyimak dalam kehidupan dan dalam kurikulum sekolah masih bisa dikatakan sangat langka (Tarigan, 2015). Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Paul T. Rankin pada tahun 1929 tentang keterampilan berbahasa khususnya dalam penggunaan waktu yang membuktikan bahwa keterampilan menyimak lebih banyak dilakukan dibandingkan dengan keterampilan berbahasa lainnya, yaitu 45% menyimak, 30% berbicara, 16% membaca dan 9%, menulis (Tarigan, 2015).

Berdasarkan penelitian tersebut membuktikan bahwa keterampilan menyimak lebih banyak dilakukan dibandingkan keterampilan berbahasa lainnya. Oleh sebab itu diperlukan adanya perhatian khusus mengenai keterampilan menyimak terlebih diusia peserta didik di jenjang Sekolah Dasar. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Penggunaan Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik di Kelas V Sekolah Dasar Kabupaten Aceh Barat Daya.

## **METODE**

Penelitian ini memakai pendukung kuantitatif dengan metode eksperimen yang berhubungan dengan angka-angka yang dihitung secara sistematis (Sugiyono, 2007). Eksperimen ialah rencana yang dapat

dipergunakan dalam melihat suatu peristiwa. peneliti memilih menerapkan eksperimen saat peneliti akan menentukan kemungkinan variabel dari variabel independen dan dependen. Maka dari itu peneliti berupaya meninjau semua variabel akan dapat memberikan pengaruh hasil kecuali variabel independen. saat variabel independen mempengaruhi variabel independen yang bisa dikategorikan bahwasanya variabel independen "menyebabkan", "bisa jadi menyebabkan" variabel dependen, (Guetterman et al., 2015). Dalam penelitian ini, peneliti memberi perlakuan pada variabel penelitian, kemudian dilakukan pengamatan terhadap pengaruh pada variabel yang diteliti, (Heriwan & Taufina, 2020).

Ada beberapa bentuk penelitian eksperimen yaitu, *PreExperimental Design*, *True Experimental Design*, *Factorial Design* dan *Quasi Experimental Design*, (Sugiyono, 2007). Bentuk dari penelitian ini adalah *Quasi Experimen Design* yang terdiri dari dua model yaitu *Time-Series Design* dan *Nonequivalent Control Group Design*, (S. Sugiyono, 2010). Dari dua model tersebut, peneliti memakai *Nonequivalent Control Group Design* yang dimana dalam penelitian ini kelompok kontrol dibandingkan namun sampel diambil secara tidak acak. Peneliti memberikan perlakuan pada kelompok, memberikan *pretest* kepada kedua kelompok, melaksanakan kegiatan perlakuan eksperimental hanya kepada kelompok eksperimen dan memberikan *posttest* kepada kedua kelompok untuk melihat perbedaan diantara kedua kelompok, (Guetterman et al., 2015).

Penelitian *Quasi Experiment* memberikan perlakuan terhadap seluruh subjek dalam kelompok yang dimana subjek tidak diambil secara acak, (Masyhud, 2014). Terdapat dua kelas dalam penelitian ini yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas tersebut diberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengukur kemampuan awal dari kelompok-kelompok tersebut. Kemudian menentukan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dari kedua kelompok. Tahap selanjutnya diberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dengan menggunakan video animasi dalam proses pembelajaran. Pada tahap akhir pembelajaran, maka diberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengukur kemampuan akhir dari kedua kelompok belajar. Dari tahapan yang telah dilakukan maka dapat mengetahui apakah adanya dari penggunaan media video animasi untuk meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik.

Keseluruhan objek penelitian disebut populasi (Suharsimi, 2006). Populasi juga mencakup semua ciri atau ciri yang dimiliki oleh subjek atau objek yang diteliti (Sugiyono, 2008). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 4 Tangan-Tangan dan SD Negeri 10 Tangan-Tangan, Jalan Tangan-Tangan, Kabupaten Aceh, Provinsi Aceh Barat Daya. Beberapa atau wakil dari populasi penelitian disebut sampel (Arikunto, 2010). Teknik pengambilan sampel yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah *convenience sampling*. Teknik *convenience sampling* adalah penggunaan kurikulum yang ada untuk memilih limbah yang dapat digunakan dalam penelitian pendidikan (Kahn et al., 2006). Dalam penelitian ini sampelnya adalah siswa kelas 5 SD Negeri 4 Tangan-tangan dengan jumlah siswa 28 dan SD Negeri 10 Tangan-tangan dengan jumlah siswa 22.

Prosedur Pelaksanaan Penelitian Secara umum penelitian mencakup 3 tahap yakni persiapan, pelaksanaan serta penyelesaian dari setiap tahapan-tahapan. Wawancara dan studi dokumentasi adalah salah satu cara dalam pengumpulan data dalam penelitian ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penyelesaian ini akan dianalisis tentang penggunaan video animasi dalam peningkatan keterampilan menyimak dan pencapaian belajar Tematik siswa pada kelas kontrol serta eksperimen. Peneliti yang dilaksanakan di SDN 14 Tangan-Tangan dengan jumlah siswa dalam kelas kontra adalah 28 yang mencakup 18 laki-laki serta 10 perempuan. Sedangkan jumlah siswa pada SDN 10 Tangan-Tangan adalah 22 orang yang mencakup 10 laki-laki dan 12 perempuan. Khususnya pada SDN 10 Tangan-Tangan sebagai kelas eksperimen serta SDN 4 Tangan-Tangan sebagai kelas kontrol

Data pada penggunaan video animasi untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan hasil belajar tematik terdiri dari dua bagian yaitu, penggunaan video animasi untuk meningkatkan keterampilan menyimak dari tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembelajaran yang dilakukan terhadap penelitian ini adalah pembelajaran tematik terpadu sesuai dengan kurikulum 2013.

Penelitian dilakukan dua belas (12) kali pertemuan pembelajaran yang dimulai pada tanggal 9 Mei sampai dengan selesai. Pertemuan pembelajaran dilakukan 6 kali di kelas 5 SDN 4 Tangan-Tangan dan 6 kali di kelas 5 SDN 10 Tangan-Tangan. Pembelajaran dilakukan 5 pertemuan dengan 5 pb dan 1 kali pertemuan untuk evaluasi atau penilaian tes diakhir pembelajaran. Data tes akhir (*posttest*) adalah data yang diperoleh dari sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen tidak pada kelas kontrol.

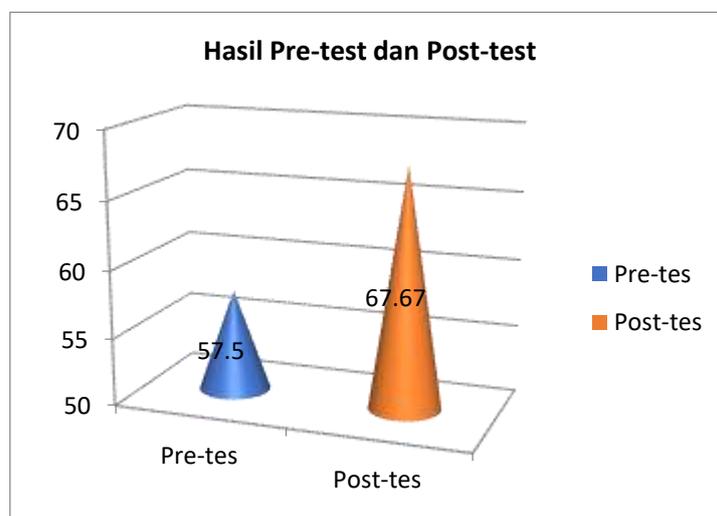
Penelitian ini telah dilakukan di SDN 4 Tangan-Tangan tidak menggunakan *treatment* atau tindakan dan SDN 10 Tangan-Tangan dengan menerapkan penggunaan video animasi pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Oleh karena itu diperoleh data penggunaan video animasi untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan hasil belajar tematik sebagai berikut:

### **Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak**

Pre and post test berupa pre dan post test yang dilakukan sebelum dan sesudah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran, menggunakan video animasi dan tes tertulis untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa setelah proses belajar mengajar.

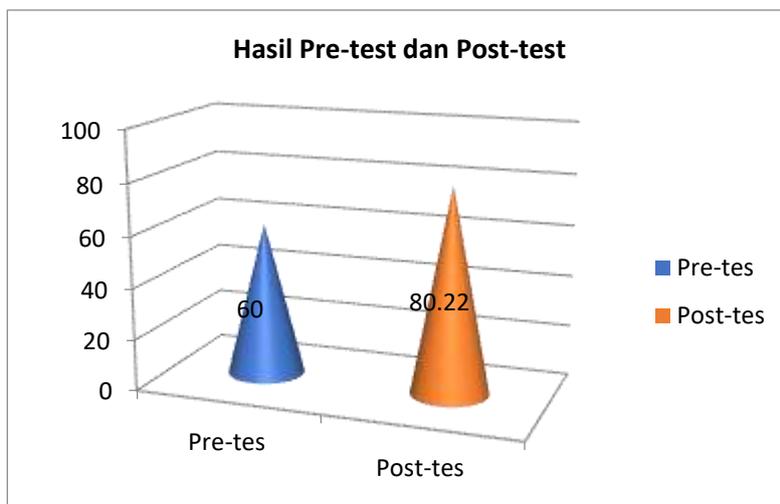
Dua sekolah dasar, kelompok eksperimen, memiliki 22 siswa yang menggunakan video animasi dalam pembelajaran mereka, sedangkan kelompok kontrol memiliki 28 siswa yang tidak menggunakan video animasi. Perbedaan nilai pre-test dan post-test dari siswa yang belajar menggunakan video animasi dan siswa yang tidak menggunakan media tradisional.

Adapun hasil uji instrumen dan pengolahan data sebagai berikut:



**Gambar 1. Hasil Pre-test dan Post-test SDN 4 Tangan-Tangan**

Diketahui bahwa rata-rata nilai Kemampuan Menyimak sebelum memulai pembelajaran adalah 57,5 sedangkan rata-rata nilai Kemampuan Menyimak sesudah proses pembelajaran adalah 67,67. Berdasarkan nilai rata-rata kedua sampel pada tabel kemampuan menyimak peserta didik tergolong pada kategori cukup baik. Hal tersebut di karenakan tidak adanya penggunaan video animasi. Sedangkan rata-rata nilai kemampuan menyimak sesudah proses pembelajaran yang diperoleh tidak menggunakan video animasi mengalami peningkatan pada rata-rata nilainya yang mana nilai keterampilan menyimak pada kategori rendah yakni 50 sementara nilai tinggi yakni 85. Nilai rata-rata keterampilan menyimak pada kelas ini tergolong pada cukup baik.

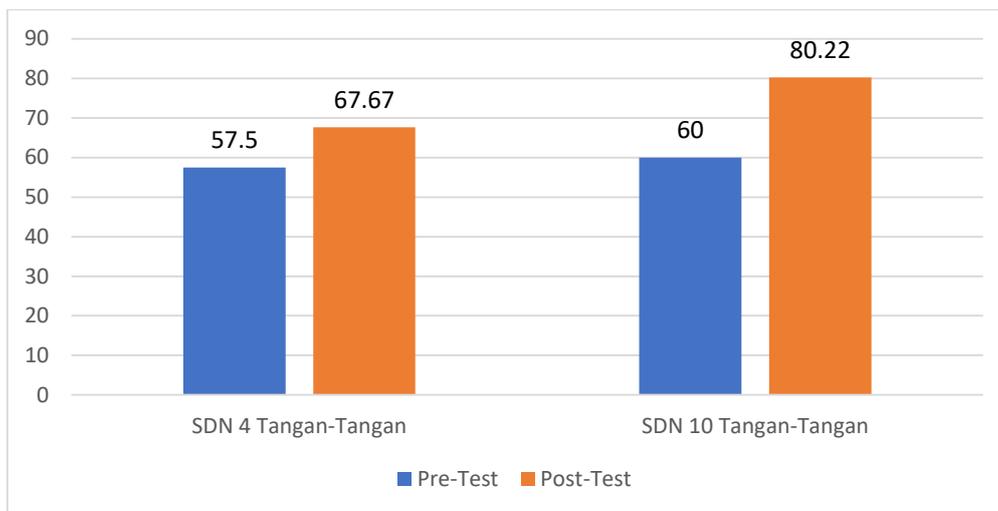


**Gambar 2. Hasil Pre-test dan Post-test SDN 10 Tangan-Tangan**

Diketahui bahwa rata-rata nilai keterampilan menyimak sebelum adanya penggunaan video animasi adalah 60. Sedangkan rata-rata nilai keterampilan menyimak sesudah penggunaan video animasi adalah 80,22. Nilai yang rendah diperoleh sebelum proses pembelajaran dengan penggunaan video animasi yaitu 35, dan nilai keterampilan menyimak paling tinggi yang diperoleh setelah proses pembelajaran dengan penggunaan video animasi yaitu 95. Berdasarkan nilai rata-rata kemampuan menyimak peserta didik sebelum penggunaan video animasi tergolong pada kategori cukup baik. Sedangkan nilai kemampuan menyimak peserta didik yang diperoleh sesudah penggunaan video animasi, terdapat peningkatan pada nilai rata-rata. Kemampuan menyimak peserta didik sesudah penggunaan video animasi yang rendah yakni 70, sementara nilai tertingginya 95. Nilai rata-rata kemampuan menyimak peserta didik sesudah penggunaan video animasi ini tergolong pada sangat baik.

Dari kedua hasil tersebut bisa ditarik kesimpulannya bahwasanya penyerapan video animasi untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak menerapkan video animasi. penjelasan tersebut membuktikan bahwasanya penyerapan video animasi bisa memberikan peningkatan terhadap keterampilan menyimak siswa yang diikuti dengan meningkatnya pencapaian belajar siswa. penggunaan media berbasis video animasi membantu siswa dalam mengembangkan pencapaian belajar, keterampilan menyimak siswa melalui peniruan dan membuat peserta didik lebih mandiri.

Adapun nilai rata-rata penggunaan video animasi untuk peningkatan keterampilan menyimak siswa kelas V SDN 4 Tangan-Tangan dan SDN 10 Tangan-Tangan digambarkan dalam diagram berikut:



**Gambar 3. Hasil Belajar Peserta Didik (Pre-test & Post-test)**

Didasarkan pada gambar 3. Memerlihatkan bahwa keterampilan menyimak belajar peserta didik setelah dibelajarkan dengan penggunaan video animasi mengalami peningkatan. Rata-rata nilai belajar peserta didik pada kelas V SDN 10 Tangan-Tangan ialah 80,22 yang tergolong sangat baik. Dapat disimpulkan bahwasannya penerapan media video animasi sangatlah membantu untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

### **Peningkatan Hasil Belajar Tematik dengan penggunaan Video Animasi**

Untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penggunaan video animasi, peneliti menggunakan uji t-tes dan selanjutnya untuk menguji pengaruh yang signifikan, t-tes( $t_{ij}$ ) dengan membandingkan t tabel pada taraf signifikan 5% dapat dilihat pada tabel 1:

**Tabel 1**

#### **Analisis Hasil Belajar Tematik dengan penggunaan Video Animasi Uji Data Menggunakan Uji t-tes**

Nilai	Rata-rata	N	Taraf signifikan	t-tes	t-tabel
<i>Experimen</i>	80,22	22			
Kontrol	67,67	28	0,05	2,04	1,68

Hipotesis:  $t\text{-tes} > t\text{-tabel}$  yaitu  $2,04 > 1,68$  dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan perhitungan T-tes menunjukkan bahwa nilai t-tes = 2,04 pada taraf signifikan ttabel = 1,68. Hasil ini menunjukkan t-tes > t-tabel, sehingga  $H_0$  ditolak dan dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar tematik pada peserta didik Sekolah Dasar dengan penggunaan video animasi ( $h_a$  diterima). Pencapaian belajar siswa menggambarkan bahwasanya dengan penggunaan video animasi mengalami suatu peningkatan seperti yang tergambar dalam tabel 16. Yang mana rata-rata nilai belajar siswa dengan menerapkan tujuan animasi tergolong sangat baik. Uraian tersebut menggambarkan bahwasanya penggunaan video animasi bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

### **Pembahasan**

#### **Analisis Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak**

Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak yaitu , awali dengan menentukan topik atau materi pembelajaran, yaitu Pembelajaran Tematik di kelas 5, menentukan kompetensi dasar serta indikator kompetensi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Menyusun RPP), menentukan video animasi yang sesuai, video yang dipilih yakni video yang berisikan teks/cerita serta animasi bergerak sesuai dengan materi pelajaran, menayangkan video animasi agar dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik dan memahami materi pelajaran melalui video, setelah menayangkan video, peserta didik yang telah membentuk kelompok diminta untuk berdiskusi yang bertujuan

untuk melatih kemampuan peserta didik mengamati video, mencari permasalahan, membuat pertanyaan serta jawaban atau informasi yang muncul dari video yang telah ditayangkan. Diskusi tersebut dilakukan bertujuan agar peserta didik tidak hanya memandangi bahwa video animasi sebagai hiburan semata namun dalam video tersebut berisi informasi yang harus dipahami oleh peserta didik, pada tahap akhir, pendidik memberikan tes kepada peserta didik berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai apa yang dapat mereka tangkap dalam video animasi yang telah mereka lihat dan amati. Tes tersebut bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

Pada saat penerapan penggunaan video animasi, peserta didik sangat antusias dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan selama ini belum adanya pembelajaran yang diterapkan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi, sehingga peserta didik sangat fokus dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Berbagai macam pertanyaan bermunculan mengenai materi yang disampaikan, tanya jawab antara guru dan peserta didik juga semakin bersemangat dikarenakan peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan sehingga pencapaian keterampilan menyimak peserta didik terasah dengan sangat baik sehingga pendidik pun tidak menemukan kesulitan dalam menyampaikan pembelajaran.

Adanya media pembelajaran pada proses belajar mengajar di sekolah haruslah diterapkan. Upaya ini sangatlah baik untuk merangsang meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, serta meningkatkan motivasi peserta didik untuk lebih dalam menggali tentang materi yang disampaikan sehingga tujuan dan pencapaian guru menjadi sukses, (Fimala et al., 2022). Selain itu peserta didik juga dapat memecahkan permasalahan dengan mudah dikarenakan adanya media pembelajaran yang memudahkan peserta didik memahami materi sehingga peserta didik merasa dihadapkan dengan peristiwa yang nyata.

Dapat dilihat bahwa 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. Peserta didik juga mendapatkan kemudahan dalam menyerap materi yang disampaikan oleh pendidik sehingga peserta didik merasa dihadapkan dengan permasalahan yang nyata, motivasi, semangat, keingintahuan peserta didik juga dalam proses pembelajaran sangat terangsang.

Sebagaimana penelitian yang berjudul “Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Menggunakan Media Animasi di Kelas III SD Islam Terpadu Ar-Royyan. Temuan penelitian ini adalah penggunaan media animasi dapat meningkatkan proses pembelajaran tematik siswa pada tema kerjasama di kelas III SD Islam Terpadu Ar-Royyan, (Yasirna, 2016). Implikasi dari penelitian tindakan kelas ini adalah lahirnya rencana pelaksanaan pembelajaran tematik menggunakan media animasi, meningkatnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatnya hasil belajar pada mata pelajaran terkait dengan tema kerjasama.

Selanjutnya penelitian “Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik kelas X Mia SMAN 1 Sedayu Bantu”, menghasilkan thitung 2,688 lebih besar dari ttabel 2,000 dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan keterampilan menyimak bahasa Jerman antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Bobot keefektifan adalah 8,13%, nilai rata-rata akhir kelas eksperimen sebesar 8,0323 lebih besar dari nilai rata-rata kelas kontrol 7,5031. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video animasi efektif dalam pembelajaran keterampilan menyimak Bahasa Jerman, (Kurniawan, 2015).

Dari hasil analisis penelitian dapat dilihat adanya perbedaan antara nilai data kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini disebabkan karena peserta didik mampu berpikir secara mendalam tentang masalah yang akan diselesaikan. Adanya penerapan penggunaan video animasi membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya. Penggunaan video animasi di kelas eksperimen juga lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang tidak menggunakan video animasi, nilainya juga di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) atau pada kategori

sangat rendah. Hal ini dikarenakan kurangnya perhatian dan minat peserta didik dalam pembelajaran sehingga banyak peserta didik yang tidak bisa menjawab soal.

### **Analisis Peningkatan Hasil Belajar Tematik dengan penggunaan Video Animasi**

Hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa dengan penggunaan video animasi mengalami peningkatan sebagaimana yang tercantum pada tabel 16. Dimana rata-rata nilai belajar peserta didik dengan penerapan video animasi tergolong pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan penggunaan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan data nilai *pre-test* dengan rata-rata nilai dan *post-test* rata-rata nilai pada kelas eksperimen, diperoleh nilai kelas eksperimen sebesar 80,22 dan kelas kontrol sebesar 67,67. Nilai tersebut diperoleh dari penggunaan video animasi di kelas eksperimen yang tergolong tinggi jika dibandingkan kelas kontrol tanpa penggunaan video animasi. Penelitian yang dilakukan menunjukkan terjadinya perbedaan dari kedua penerapan yang dilakukan pada masing-masing kelas dengan menggunakan tritmen yang berbeda. Pada kelas eksperimen yaitu menggunakan video animasi sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan media, hal inilah yang mengakibatkan adanya perbandingan nilai dari kedua kelas tersebut yang mana kelas eksperimen lebih dominan nilainya meningkat dari kelas kontrol. Sehingga dapat dibuktikan bahwasannya penggunaan penggunaan video animasi tersebut mampu mendongkrak nilai pada kelas eksperimen.

Sebagaimana penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah”, pemberian materi dengan media berbasis video dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman anak, (Parlindungan et al., 2020). Karena video pembelajaran merupakan salah satu media yang memiliki unsur audio (suara) dan visual gerak (gambar bergerak) yang menarik bagi peserta didik, (Hadi, 2017). Sebagai media pembelaran, video berperan sebagai pengantar informasi dari guru kepada Peserta didik. Kemudahan untuk mengulang video (*replay*) dan cara menyajikan informasi secara terstruktur menjadikan video termasuk salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami sebuah konsep.

Selain itu video juga dinilai menyenangkan serta tidak membuat peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut menjadikan media video merupakan media yang efektif digunakan di dalam kelas, khususnya untuk peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan banyak dukungan motivasi dari luar. Kelebihan lainnya yang dimiliki media video, dapat memenuhi kebutuhan semua peserta didik yang memiliki karakter belajar yang berbeda-beda (audio, visual, atau audio-visual), dapat menghadirkan peristiwa yang tidak mungkin dialami peserta didik di luar sekolah seperti melihat terjadinya bencana banjir, gempa bumi, tsunami, dll.

Kelebihan tersebut secara tidak langsung akan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Beberapa kelebihan yang telah diuraikan membuktikan bahwa video merupakan media yang banyak memiliki nilai positif dan efektif digunakan untuk peserta didik sekolah dasar. Akan tetapi pemilihan video harus tetap disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, serta sarana dan prasarana. Adanya media pembelajaran pada proses belajar mengajar disekolah haruslah diterapkan. Upaya ini sangatlah baik untuk merangsang motivasi peserta didik untuk lebih dalam menggali tentang materi yang disampaikan sehingga tujuan dan pencapaian guru menjadi sukses. Selain itu peserta didik juga dapat memecahkan permasalahan dengan mudah karena adanya media pembelajaran yang memudahkan peserta didik memahi materi sehingga peserta didik merasa dihadapkan dengan peristiwa yang nyata.

Dari hasil analisis penelitian dapat dilihat adanya perbedaan antara nilai data kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini disebabkan karena peserta didik mau berpikir secara mendalam tentang masalah yang akan diselesaikan dengan penerapan penggunaan video animasi sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya. penggunaan video animasi di kelas eksperimen juga lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang tidak menggunakan video animasi dan nilainya juga di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) atau pada

kategori sangat rendah. Hal ini dikarenakan kurangnya perhatian dan minat peserta didik dalam pembelajaran sehingga banyak peserta didik yang tidak bisa menjawab soal *pre-test*.

Sedangkan hasil *post-test* setelah diterapkan video animasi mengalami peningkatan dari hasil *pre-test* sebelumnya. Dimana pada nilai *post-test* hampir seluruh peserta didik mencapai nilai KKM dikarenakan peserta didik mampu menguasai materi dengan baik setelah diajarkan oleh guru, berdiskusi dengan kelompok dan terakhir dengan adanya penggunaan video animasi yang membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar serta mudah memahami dan mengingat materi. Pencapaian nilai pada kelas eksperimen *pre-test* 60 dan *post-test* 80,22 dengan uji t-tes 2,04 sedangkan kelas kontrol dengan rata-rata nilai *pre-test* 57,5 dan *post-test* 67,67.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait penerapan video animasi dalam peningkatan keterampilan menyimak dan pencapaian belajar siswa, maka bisa diambil kesimpulan bahwasanya keterampilan menyimak siswa selama mengikuti kegiatan belajar dengan penerapan video animasi dalam pembelajaran tematik kelas V mengalami peningkatan. Uraian tersebut terbukti berdasarkan penganalisisan nilai pretest dan posttest belajar pada peserta didik SDN 10 Tangan-Tangan dengan nilai pretest 60 serta post test 80, 22. Sedangkan untuk hasil belajar terdapat peningkatan dengan penggunaan video animasi pada proses pembelajaran dikelas V SDN 10 Tangan-Tangan. yang terbukti berdasarkan penganalisis serta penggunaan rumus statistik uji t pada taraf Alfa=0,05, didapatkan hasil-to Abel =1,68 sementara t-test= 2,04 sehingga t-test  $\geq$  t-tabel.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambiyar, N. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Ariani, N. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 43. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35690>
- Azianti, V. P., & Sukma, E. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash untuk Menanamkan Karakter Positif*. 8.
- Falahudin, I. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Lingkungan Widyaiswara, Edisi*, 1.
- Fimala, Y., Alwi, N. A., Miaz, Y., & Darmansyah, D. (2022). Blended Learning LKPD Development Based On Learning Using Nearpod Applications For Integrated Learning In Elementary School. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(2), 97–105.
- Fitria, Y., Hasanah, F. N., & Gistituati, N. (2018). Critical Thinking Skills of Prospective Elementary School Teachers in Integrated Science-Mathematics Lectures. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 12(4), 597–603. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v12i4.9633>
- Guetterman, T. C., Feters, M. D., & Creswell, J. W. (2015). Integrating quantitative and qualitative results in health science mixed methods research through joint displays. *The Annals of Family Medicine*, 13(6), 554–561.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDs*, 1(15), 96–102.
- Heriwan, D., & Taufina, T. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 673–680. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.416>
- Kurniawan, A. (2015). Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X Mia Sma Negeri 1 Sedayu Bantul. *S1 Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Marta, H., Fitria, Y., Hadiyanto, H., & Amini, R. (2019). A Implementation of Contextual Approach to Improve

- 8765 *Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar – Suci Astafrina, Hadiyanto, Nur Azmi Alwi, Yanti Fitria*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3940>
- Motivation and Student Learning Outcomes in Class VI Learning Science Learning SD Negeri 24 Ganting Singgalang. *International Journal of Educational Dynamics*, 1(2), 148–155.
- Masyhud, S. (2014). Metode penelitian pendidikan. *Jember: LPMPK*, 80.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Musfiqon, H. M. (2012). Pengembangan media dan sumber pembelajaran. *Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya*.
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh ( PJJ ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8.
- Prananda, G., Wardana, A., & Darniyanti, Y. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38-45.
- Rahmadani, M., Syahrul, R., & Ratna, E. (2018). Pengaruh Penggunaan Teknik Copy The Master Terhadap Keterampilan Menulis Teks Drama Satu Babak Siswa Kelas VIII Sma Negeri 11 Padang. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(3), 170–177.
- Rusman, B., & berbasis Komputer, P. (2013). Mengembangkan Profesionalisme Abad 21. *Bandung: Alfabeta*.
- Sakhazuroh, U. M. (2020). *Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Tahap Operasional Konkret dalam Pembelajaran Berbasis Otak*. IAIN PEKALONGAN.
- Sugiyono, M. P. P. (2007). Pendekatan Kuantitatif. *Kualitatif, Dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2010). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Tarigan, H. G. (1986). *Menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Penerbit Angkasa Bandung.
- Triyadi, S. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 3(2), 188–199.
- Yarsina, F. (2016). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Menggunakan Model Bamboo Dancing Di Sekolah Dasar. *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(1).