

**PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN  
MENYIMAK KELAS V SD NEGERI 90 PALEMBANG**

Syahida<sup>1</sup>, Hetilaniar<sup>2</sup>, Dina Sri Nindiati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

[1iisyahida4@gmail.com](mailto:iisyahida4@gmail.com), [2hetilaniar@univpgri-palembang.ac.id](mailto:hetilaniar@univpgri-palembang.ac.id),

[3dinamrsyid@gmail.com](mailto:dinamrsyid@gmail.com).

**ABSTRACT**

*Listening skills are an essential component in language learning, particularly for elementary school students who are still in the stage of developing basic language abilities. However, in many learning settings, listening activities are often delivered conventionally, which tends to be less engaging and less effective. This study aims to determine the effect of using animated video media on the listening skills of fifth-grade students at SD Negeri 90 Palembang in the context of learning folk tales. The research method used is a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. The study involved two classes: one experimental class taught using animated video media and one control class taught using conventional methods. Data were collected through pretest and posttest using essay-type listening comprehension questions. The results of the study show that students taught with animated video media demonstrate higher improvement in their listening skills compared to those taught conventionally. The use of animated videos provides a more interactive and enjoyable learning experience, increasing students' focus and comprehension. Based on the hypothesis test, there is a significant difference in the listening skills outcomes between the two groups, indicating that animated video media has a positive and effective impact on students' listening abilities. Therefore, animated videos can be considered as an innovative and effective alternative learning medium in improving listening skills in elementary education.*

**Keywords:** *Animated Video, Elementary Education, Listening Skills*

**ABSTRAK**

Keterampilan menyimak merupakan komponen penting dalam pembelajaran bahasa, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan kemampuan berbahasa dasar. Namun, dalam banyak praktik pembelajaran, kegiatan menyimak masih disampaikan secara konvensional yang cenderung kurang menarik dan kurang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V SD Negeri 90 Palembang dalam pembelajaran cerita

dongeng. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi experimental design dengan model nonequivalent control group design. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu satu kelas eksperimen yang diajar menggunakan media video animasi dan satu kelas kontrol yang diajar menggunakan metode konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest dengan soal uraian keterampilan menyimak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang diajar menggunakan media video animasi mengalami peningkatan keterampilan menyimak yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar secara konvensional. Penggunaan video animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga meningkatkan fokus dan pemahaman siswa. Berdasarkan uji hipotesis, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan menyimak kedua kelompok, yang menunjukkan bahwa media video animasi memiliki pengaruh positif dan efektif terhadap keterampilan menyimak siswa. Oleh karena itu, media video animasi dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak di jenjang pendidikan dasar.

Kata Kunci: Keterampilan Menyimak, Pendidikan Dasar, Video Animasi

#### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter. Melalui pendidikan, seseorang dibentuk untuk memiliki kecakapan intelektual, emosional, sosial, dan spiritual yang utuh demi keberlangsungan hidup pribadi maupun kontribusi terhadap masyarakat luas. Pendidikan yang bermutu tidak hanya menghasilkan individu yang cerdas secara akademik, tetapi juga mampu berpikir kritis, berperilaku etis, serta berkontribusi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pristiwanti, Baidarah, Hidayat, dan

Dewi (2022) menyatakan bahwa pendidikan adalah proses sadar dan terencana dalam menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi diri, baik dari aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan hidup yang relevan dengan tuntutan zaman.

Di jenjang pendidikan dasar, pembelajaran diarahkan untuk menanamkan fondasi kuat bagi perkembangan kepribadian dan kemampuan akademik siswa. Pada tahap ini, guru berperan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik,

interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan sentral dalam kurikulum sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia bukan sekadar alat komunikasi, tetapi juga sarana pengembangan cara berpikir, bernalar, serta membentuk kemampuan menyampaikan gagasan secara logis dan efektif. Menurut Sumaryanti (2023, p. 51), Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran memiliki fungsi penting dalam membentuk kecakapan literasi siswa yang menjadi landasan untuk memahami berbagai disiplin ilmu lainnya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan dasar, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan menyimak sering kali menjadi aspek yang terabaikan baik oleh guru maupun siswa. Padahal, menyimak merupakan keterampilan awal yang penting dalam proses komunikasi. Keterampilan ini menjadi dasar bagi penguasaan keterampilan berbahasa lainnya, terutama berbicara dan menulis. Putri (2020)

menekankan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi siswa, baik lisan maupun tertulis, serta melatih penggunaan bahasa sebagai alat berpikir dan menyampaikan ide secara efektif.

Namun dalam praktiknya, masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam menyimak informasi secara utuh dan akurat. Permasalahan ini juga terjadi di SD Negeri 90 Palembang, berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru kelas V. Diketahui bahwa hasil belajar siswa pada materi Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menyimak, masih rendah dan banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, saat guru menyampaikan materi secara lisan dan memberikan pertanyaan, sebagian besar siswa menunjukkan ketidakmampuan dalam menangkap inti informasi yang disampaikan. Mereka tampak kurang fokus, cepat bosan, dan tidak mampu menjawab pertanyaan dengan tepat.

Salah satu penyebab rendahnya keterampilan menyimak adalah kurangnya media pembelajaran yang

relevan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini. Media yang monoton dan kurang interaktif cenderung membuat siswa kehilangan fokus dan tidak tertarik pada proses pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, pemanfaatan media berbasis teknologi seperti video animasi dapat menjadi solusi yang efektif. Nailiah dan Saputra (2022) menjelaskan bahwa video animasi adalah media pembelajaran yang memadukan unsur audio dan visual secara simultan, menyajikan materi dalam bentuk gambar bergerak, teks, suara, dan animasi yang menarik perhatian siswa. Media ini tidak hanya memudahkan pemahaman konsep, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif menyimak.

Media video animasi telah terbukti memiliki dampak positif terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa. Apriansyah et al. (2020) menyatakan bahwa media ini dapat menampilkan objek secara detail dan konkret, sehingga sangat efektif dalam menjelaskan materi yang abstrak. Sementara itu, Rahmayanti dan Istiana (2018)

menyebutkan bahwa video animasi menciptakan tampilan visual yang sesuai dengan narasi audio, membantu siswa dalam memproses informasi secara lebih menyeluruh. Penelitian terdahulu juga menunjukkan hasil serupa. Fatonah (2019) dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa kelas V pada materi cerpen. Puspita Sari (2022) juga mengungkapkan bahwa media audio visual secara umum mampu meningkatkan kemampuan menyimak cerita fiksi pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, peneliti meyakini bahwa penggunaan media video animasi sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 90 Palembang. Sekolah ini menunjukkan adanya kebutuhan akan inovasi media pembelajaran, terutama untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek menyimak. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengkaji **pengaruh**

**penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V SD Negeri 90 Palembang.** Melalui pendekatan ini, diharapkan pembelajaran di kelas dapat menjadi lebih menarik, bermakna, dan memberikan pengalaman belajar yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami informasi yang disampaikan secara lisan.

Penelitian ini juga bertujuan memberikan kontribusi terhadap praktik pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat dasar, dengan menghadirkan solusi konkret atas permasalahan rendahnya keterampilan menyimak melalui penerapan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan karakteristik siswa saat ini.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experimental design) untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak siswa. Desain eksperimen yang digunakan

adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran keterampilan menyimak, sedangkan kelompok kontrol menerima pembelajaran dengan metode konvensional. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengukur hasil pembelajaran melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) guna membandingkan perubahan keterampilan menyimak pada kedua kelompok.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur keterampilan menyimak siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Tes berupa soal uraian yang disusun berdasarkan indikator keterampilan menyimak. Instrumen tes telah melalui proses validasi isi dan konstruk. Validasi isi dilakukan melalui penilaian oleh ahli, yakni dosen dan guru SD, sedangkan validitas konstruk diuji dengan analisis korelasi menggunakan rumus

*Pearson Product Moment* pada aplikasi SPSS versi 26. Dari 15 soal yang diuji, 10 soal dinyatakan valid dan reliabel dengan koefisien reliabilitas *Cronbach's Alpha* sebesar 0,911 yang termasuk kategori sangat tinggi. Dokumentasi digunakan untuk mendukung data berupa foto kegiatan selama proses penelitian berlangsung.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26. Teknik analisis yang digunakan meliputi uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov*, uji homogenitas dengan *Levene's Test*, serta uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test*. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi data, sedangkan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok. Kriteria pengujian hipotesis adalah jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol, sehingga  $H_a$  diterima. Sebaliknya, jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan, dan  $H_0$  diterima. Dengan desain dan analisis ini, penelitian bertujuan untuk

mengukur secara objektif pengaruh penggunaan media video animasi terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa kelas V SD Negeri 90 Palembang.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V SD Negeri 90 Palembang pada materi cerita dongeng. Penelitian ini menggunakan desain *Quasi Experimental Design* dengan model *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu membandingkan dua kelompok (kelas eksperimen dan kelas kontrol) tanpa melakukan randomisasi. Penelitian ini dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan dengan melibatkan kelas VA sebagai kelas eksperimen (26 siswa) dan kelas VB sebagai kelas kontrol (23 siswa).

#### 1. Deskripsi Data Pretest dan Posttest

Instrumen tes yang digunakan berupa 10 soal uraian yang telah divalidasi oleh ahli dan diuji coba sebelumnya untuk mengetahui validitas, reliabilitas, serta daya pembeda soal. Setelah instrumen

dinyatakan valid, diberikan kepada siswa sebagai *pretest* dan *posttest*. Hasil rekapitulasi nilai dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1 Rata – rata Nilai Pretest dan Posttest**

Kelas	Eksperimen	Kontrol
Rata-rata Pretest	39,04	35,43
Rata-rata Posttest	80,19	74,13
Selisih Kenaikan	+41,15	+38,70

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengalami peningkatan skor dari *pretest* ke *posttest*. Pada kelas eksperimen yang menggunakan media video animasi, rata-rata nilai siswa meningkat sebesar 41,15 poin, dari 39,04 menjadi 80,19. Sementara itu, pada kelas kontrol yang diajar menggunakan metode konvensional (berbasis teks bacaan), peningkatan nilai juga terjadi, yakni sebesar 38,70 poin, dari 35,43 menjadi 74,13.

Peningkatan yang terjadi pada kedua kelompok menunjukkan bahwa proses pembelajaran memberikan pengaruh terhadap peningkatan keterampilan menyimak. Namun, selisih rata-rata kenaikan skor pada kelas eksperimen lebih besar, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media video animasi dapat memberikan hasil yang lebih

maksimal dibanding metode konvensional. Hal ini memperkuat dugaan awal bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menarik seperti video animasi dapat meningkatkan fokus, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam proses menyimak.

## 2. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, yang merupakan prasyarat sebelum dilakukan uji parametrik. Pengujian dilakukan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* melalui *SPSS* versi 26.

**Tabel 2 Uji Normalitas**

Jenis Tes	Sig.
Pretest Eksperimen	0,095
Posttest Eksperimen	0,200
Pretest Kontrol	0,070
Posttest Kontrol	0,058

Dari Tabel 2 dapat dilihat bahwa seluruh data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Artinya, keempat data (*pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol) berdistribusi normal. Hal ini memenuhi syarat untuk dilakukannya analisis data menggunakan uji parametrik seperti uji-t. Normalitas data penting untuk memastikan bahwa analisis statistik yang

dilakukan menghasilkan simpulan yang valid.

### 3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki varians yang sama atau tidak. Uji dilakukan menggunakan *Levene's Test* melalui aplikasi *SPSS* versi 26.

Variabel	Sig.
Pretest-Posttest	>0.05

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi seluruh data lebih besar dari 0,05. Ini berarti bahwa varians kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) tidak berbeda secara signifikan, atau data dari kedua kelompok bersifat homogen. Homogenitas data antar kelompok merupakan syarat penting agar uji hipotesis menggunakan uji-t dapat dilakukan dengan valid.

Dengan demikian, kedua kelompok memiliki kesamaan dasar dan memungkinkan perbandingan yang adil antara perlakuan media video animasi dan metode konvensional.

### 4. Uji Hipotesis (Uji t)

Setelah data dinyatakan normal dan homogen, dilakukan uji hipotesis

untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara kedua kelompok setelah diberi perlakuan.

Variabel	Sig.
Eksperimen-Kontrol	0,000

Berdasarkan hasil uji t di atas, diketahui bahwa nilai thitung (14,951) jauh lebih besar daripada ttabel (2,009), dan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak.

Artinya, penggunaan media video animasi terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V SD Negeri 90 Palembang. Media ini mampu membantu siswa memahami cerita dongeng secara lebih mudah, menyenangkan, dan komunikatif dibandingkan metode konvensional yang hanya berbasis teks.

### Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat pengaruh

dari penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak pada materi cerita dongeng kelas V SD Negeri 90 Palembang. Penelitian ini menggunakan rumus *product moment* dan diuji cobakan terdapat 10 soal yang dinyatakan valid karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Penelitian ini dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen VA berjumlah 26 siswa dan kelas kontrol VB berjumlah 23 siswa dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Pada saat penelitian bahwa kelas eksperimen VA menggunakan media video animasi sedangkan kelas kontrol VB menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan memberikan *pretest* dan *posstest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah dikerjakan siswa, Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata hasil *posstest* VA kelas eksperimen yaitu 80,19 dan hasil *posstest* VB kelas kontrol yaitu 74,13. Maka dapat diketahui hasil bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Selanjutnya hasil perhitungan uji normalitas data dengan *Kolmogorov*

*Smirnov* data yang diperoleh dikatakan berdistribusi normal karena signifikan  $> 0,05$  maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal, kemudian hasil uji homogenitas data dengan uji *Levene* data yang dihasilkan homogen. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi lebih besar yaitu  $0,738 \geq 0,05$  maka data yang berasal dari sampel ini mempunyai varians homogen.

Setelah mendapatkan hasil data yang normal dan homogen, untuk mengetahui pengaruh maka dilakukan uji *t* menggunakan *independent sample t-test* yang mendapatkan hasil yang menyatakan adanya pengaruh dengan nilai sig. 0,000 terdapat nilai sig  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. dapat dilihat dari  $t_{hitung} = 14.951 > t_{tabel} 2,009$ . Kriteria pengujian hipotesis  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , pada penelitian ini diperoleh  $t_{hitung} = 14.951 > t_{tabel} 2,009$  yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

Berdasarkan hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V SD negeri 90 Palembang, dikarenakan pada

saat pembelajaran berlangsung siswa lebih termotivasi dan terlihat sangat antusias serta perhatian siswa saat belajar menjadi lebih terfokus saat video animasi yang ditampilkan memiliki gambar bergerak dan suara. Gambaran yang menarik, jelas, berwarna membuat siswa memahami keadaan cerita yang disajikan. Selain itu, siswa merasa lebih terhubung dekat dengan tokoh-tokoh dalam video animasi karena penyajian visual dan audio yang menarik. Hal ini membuat mereka dapat merasakan suasana cerita secara lebih nyata, seolah-olah mereka ikut mengalami peristiwa yang ditampilkan. Dengan demikian, siswa memperoleh gambaran yang lebih realistis tentang pengalaman yang dialami oleh tokoh dalam cerita sehingga dapat meningkatkan keterampilan menyimak. Penggunaan media ini telah terbukti mampu menarik minat siswa terhadap materi serta mempermudah mereka dalam memahami isi pelajaran secara mendalam seperti memahami unsur-unsur yang terkandung dalam cerita dongeng dengan menggunakan media video animasi membuat pelajaran menjadi menyenangkan

dan mudah diingat sehingga pembelajaran menjadi optimal dan efisien.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang dilakukan Wicky Puspita Sari yang berjudul pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak pada siswa kelas IV di SDN 17 Talang Kelapa. Hasil penelitiannya mendapatkan nilai hasil pretest dengan rata-rata 58,2 dan nilai hasil posttest dengan rata-rata 81,4, dan diperoleh nilai thitung 5,03 dengan taraf signifikan  $\alpha : 0,05$  dan  $dk = 23 - 2 = 21$ , maka diperoleh ttabel 2,07. Dengan demikian thitung  $>$  ttabel yaitu  $5,03 > 2,07$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa media audio visual memiliki pengaruh positif.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Zalika Popiyanti yang berjudul pengaruh media film animasi kartun terhadap kemampuan menyimak mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas IV di SD Negeri 2 Tanjung Kerang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest lebih

besar dari pada nilai rata-rata pretest ( $81,50 > 63,27$ ). Kemudian nilai lebih besar dari ( $14,029 > 2,080$ ), dengan nilai sig (2 t-tailed) lebih kecil dari 0,05 sebesar  $0,000 < 0,05$  dengan hasil hipotesis = ditolak dan = diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media film animasi kartun berpengaruh terhadap kemampuan menyimak mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Kerang.

Menurut (Apriansyah, Sambowo, & Maulana, 2020, p. 12) menyatakan bahwa media video animasi yaitu media yang memadukan media audio dan media visual untuk menarik perhatian siswa, mampu menayangkan sebuah objek secara detail dan rinci serta membantu memahami materi pembelajaran yang bersifat sulit dipahami. Sedangkan, Pagarra, et al. (2022, p. 59) media video animasi adalah media pembelajaran yang menghadirkan unsur audio dan visual secara bersamaan sehingga siswa mendapatkan pesan atau informasi dari visualisasi baik berupa kata-kata

atau gambar yang dilengkapi oleh suara.

Adapun kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan ditemukan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V SD negeri 90 Palembang.

### **E. Kesimpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa pada materi cerita dongeng. Siswa yang belajar menggunakan media video animasi menunjukkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan siswa yang belajar dengan metode konvensional berbasis teks.

Media video animasi mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan membantu mereka memahami isi cerita secara lebih visual dan menyenangkan. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan menyimak siswa secara keseluruhan.

Dengan demikian, media video animasi terbukti efektif sebagai alternatif media pembelajaran dalam

meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Teknik Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (JPensil)*, 12,
- Ernawati, N. L. S., & Rasna, I. W. (2020). Menumbuhkan keterampilan menyimak peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(2), 103–112.
- Fatonah, D. (2019). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa SD Negeri 1 Sukamaju. *Scholastica Jurnal*.
- Kesumawati, N., & Aridanu, I. (2023). *Statistik parametrik penelitian pendidikan*. Palembang: Noerfikri.
- Nailiah, I. M., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media ICT Berbasis Media Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *JPID (Jurnal Inovasi Pendidikan)*, 6(1), 8-15.
- Pagara, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Popiyanti, Z., & Lian, B. (2021). Pengaruh penggunaan media film animasi kartun terhadap kemampuan menyimak mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Kerang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6160–6171.
- Pristiwanti, D., Baidarah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 7(9), 15–22.
- Putri, F. N. (2020). Pendidikan Karakter Siswa Melalui Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8 (1), 16-24.
- Rahmayanti, L., & Istiana, F. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN SE-GUGUS SUKODONO SIDOARJO. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 431.
- Sari, W. P. (2022). PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA FIKSI SISWA KELAS VI SDN TALANG KELAPA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukma, H. H., & Saifudin, F. (2021). *Keterampilan menyimak dan berbicara: Teori dan praktik*. Yogyakarta: K-Media.
- Sumaryanti, S. (2023). Inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka Belajar untuk mewujudkan profil

pelajar Pancasila. *Jurnal  
Indonesia Sosial Teknologi*,  
5(1),  
Tarigan, H. G. (2015). *Menyimak  
sebagai suatu keterampilan  
berbahasa*. Bandung: Angkasa  
Bandung.