

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI AUDIO VISUAL  
TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA ANAK PESERTA  
DIDIK KELAS V DI UPT SPFSD NEGERI MANGASA**

Nurul Mutmainna<sup>1</sup>, Amrah<sup>2</sup>, Muhammad Nur Abdullah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD, FIP, Universitas Negeri Makassar,

<sup>2</sup>PGSD, FIP, Universitas Negeri Makassar,

<sup>3</sup>PGSD, FIP, Universitas Negeri Makassar,

<sup>1</sup> nmutmainna78@gmail.com, <sup>2</sup> amrah@gmail.com,

<sup>3</sup> muh.nurabdullah26@gmail.com

**ABSTRACT**

*This study focuses on the effect of using audiovisual animation media on fifth-grade students' listening skills in stories at the SPF Unit (Technical Instructional Facility) of Mangasa Public Elementary School in Makassar City. The background of this study stems from the importance of listening as a basic language skill, which remains a challenge for many students due to low narrative recall and lack of concentration during the learning process. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design involving two groups of students. One group was taught using audiovisual animation media, while the other group used conventional learning methods. Data were obtained through a listening skills test in the form of essay questions, then analyzed using statistical tests to determine differences in results between the two groups. The results showed that the use of audiovisual animation media resulted in significant differences in students' listening skills after the treatment. Animation media helped students understand the story content more clearly and maintain concentration during the learning process. Overall, this study concludes that audiovisual animation media is an effective alternative in listening instruction, particularly in creating a more engaging and accessible learning experience for elementary school students. These findings provide practical implications for teachers in selecting relevant learning media and can serve as a reference in developing strategies for delivering material in elementary schools.*

*Keywords: audio visual animation media; listening skills; children's stories; indonesian language learning; elementary school*

**ABSTRAK**

Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas lima di UPT SPF SD Negeri Mangasa, Kota Makassar. Latar belakang penelitian ini berangkat dari pentingnya kemampuan menyimak sebagai salah satu keterampilan dasar dalam berbahasa, yang masih menjadi tantangan bagi banyak siswa karena daya ingat naratif yang rendah dan kurangnya konsentrasi selama proses belajar. Penelitian

ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen yang melibatkan dua kelompok siswa. Satu kelompok diajar menggunakan media animasi audio visual, sedangkan kelompok lainnya menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data diperoleh melalui tes keterampilan menyimak dalam bentuk soal uraian, kemudian dianalisis menggunakan uji statistik untuk melihat perbedaan hasil antara kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi audio visual memberikan perbedaan hasil yang signifikan terhadap kemampuan menyimak siswa setelah perlakuan diberikan. Media animasi membantu siswa memahami isi cerita secara lebih terarah dan menjaga konsentrasi selama proses pembelajaran. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa media animasi audio visual merupakan alternatif yang efektif dalam pembelajaran menyimak, terutama untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang relevan serta dapat menjadi rujukan dalam pengembangan strategi penyampaian materi di lingkungan sekolah dasar.

Kata kunci: media animasi audio visual; keterampilan menyimak; cerita anak; pembelajaran bahasa Indonesia; sekolah dasar

### **A. Pendahuluan**

Berbagai keterampilan berbahasa perlu dikembangkan pada peserta didik sekolah dasar, salah satunya yang paling mendasar adalah keterampilan menyimak. Keterampilan ini menjadi komponen fundamental dalam perkembangan bahasa dan literasi karena anak-anak yang mampu mendengarkan secara efektif cenderung lebih memahami cerita, mengikuti instruksi, dan terlibat secara bermakna dengan materi pembelajaran (Demirbas & Sahin, 2022). Metode bercerita tradisional seperti narasi lisan atau pendekatan berbasis teks statis seringkali kurang

mampu mempertahankan perhatian siswa sehingga menurunkan pemahaman dan retensi (Sudarmaji et al., 2020). Masalah ini khususnya relevan di kelas V, di mana peserta didik dituntut memiliki keterampilan menyimak yang lebih kritis untuk memahami alur, tokoh, dan pesan cerita yang kompleks.

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SD Negeri Mangasa berdasarkan hasil pengamatan awal yang menunjukkan bahwa keterampilan menyimak peserta didik kelas V masih rendah. Banyak peserta didik tampak kurang fokus ketika guru menyampaikan cerita secara lisan,

sehingga mereka mengalami kesulitan mengingat alur, tokoh, dan pesan cerita. Pembelajaran yang berlangsung satu arah juga membuat peserta didik pasif dan ragu ketika diminta menjawab pertanyaan atau menceritakan kembali isi cerita. Oleh karena itu, penggunaan animasi audio visual dipandang relevan untuk membantu mengatasi rendahnya kemampuan menyimak peserta didik di sekolah ini.

Penggunaan media audio visual merangsang perubahan dalam lingkungan belajar sehingga proses belajar menjadi lebih responsif dan bermakna terhadap kebutuhan spesifik dan lokal pembelajar. Media audio visual mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar karena peserta didik meningkatkan rasa keterlibatan mereka dengan terlibat dalam diskusi yang merangsang dan provokatif, memungkinkan anak-anak untuk segera memanfaatkan pembelajaran mereka saat mereka menerapkannya dengan cara yang bermakna pada situasi baru dan kejadian tak terduga sehingga membuat keterlibatan menjadi tak terelakkan, mereka memberikan penguatan yang dibutuhkan seperti instruksi terprogram dan komputer

yang menyediakan banyak cara di mana pembelajar diberi penghargaan dengan mengetahui seberapa baik dia telah belajar, mereka memperluas jangkauan pengalaman peserta didik, menjamin keteraturan dan kesinambungan pemikiran terutama jika itu adalah program televisi yang disiapkan dengan baik, film atau filmstrip, akan menyajikan materi pelajaran dengan cara yang logis dan terstruktur dengan cermat dan akhirnya, sumber daya audiovisual meningkatkan efektivitas materi lain karena mereka menyediakan berbagai pengalaman sensorik yang kaya untuk memperkuat dan memperkuat konsep-konsep yang telah disajikan dalam buku teks (Omariba, 2022).

Tujuan media pembelajaran audio visual menurut fungsi dari media audio visual, yakni sebagai berikut: a. Sebagai sumber pembelajaran, b. Fungsi semantik, menambah kosa kata, c. Fungsi manipulatif yaitu dapat memanipulasi kondisi yang nyata agar dapat mengatasi ruang dan waktu, d. Fungsi atensi, yaitu berfungsi dalam peningkatan perhatian terhadap materi, e. Fungsi afektif yaitu menggugah perasaan, tingkat penerimaan, emosi, dan penolakan

seorang anak terhadap suatu hal, f. Fungsi kognitif yaitu bermanfaat dalam mempresentasikan atau menyajikan objek dalam diri melalui sebuah gagasan yang dikeluarkan dalam kata-kata, g. Fungsi imajinatif yaitu bermanfaat dalam peningkatan dan pengembangan imajinasi, h. Fungsi motivasi yaitu mendorong seorang anak untuk ikut serta dengan aktif pada proses belajar (Damayanti, 2021).

Keterampilan menyimak adalah kemampuan seseorang dalam mencerna atau memahami kata atau kalimat yang diucapkan oleh mitra bicara atau media tertentu. Kemampuan ini sebenarnya dapat dicapai dengan latihan yang terus menerus untuk mendengarkan perbedaan bunyi unsur-unsur kata dengan unsur-unsur lainnya. Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 2022).

Keterampilan menyimak cerita anak merupakan kegiatan mendengarkan secara aktif dan kreatif untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang disampaikan secara lisan yang bertujuan untuk belajar, untuk memecahkan masalah atau, untuk mengevaluasi, untuk mengapresiasi, untuk mendapatkan fakta, untuk mendapatkan inspirasi dan dapat menghibur diri serta bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan, memperkaya kosa kata dan meningkatkan kepekaan atau kepedulian sesama.

Dalam penelitian ini, manfaat utama yang diperoleh adalah menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi kemanusiaan serta meningkatkan dan menumbuhkan sikap apresiatif, mengingat menyimak yang dilaksanakan adalah menyimak cerita anak yang dikemas dalam bentuk film kartun.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen dengan desain

penelitian quasi experimental design tipe *non-equivalent control group design*, melibatkan dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipilih secara random. Pada penelitian ini, dua kelompok tersebut diberikan pretest terlebih dahulu sebelum diberikan treatment untuk mengukur kemampuan awal, kemudian diberikan treatment pada kelas eksperimen dengan menggunakan media animasi audio visual sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan treatment dengan menggunakan media animasi audio visual. Setelah itu, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui keterampilan mmenyimak cerita anak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik total sampling. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi dan tes. Lembar observasi dilakukan terhadap guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dikelas V A yang merupakan kelas eksperimen dengan menggunakan media animasi audio visual. Tes terdiri dari pretest dan

posttest yang bertujuan untuk mengukur keterampilan menyimak cerita anak di kelas V SD Negeri Mangasa. Kemudian data dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial yang dianalisis data diolah menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS (*Statistical Package for Social Science Version 20*).

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

Hasil penelitian ini akan mendeskripsikan tiga tujuan penelitian yang telah dilakukan, diantaranya berisi tentang untuk mengetahui penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada peserta didik kelas V Di UPT SPF SD Negeri Mangasa, untuk mengetahui keterampilan menyimak cerita anak pada peserta didik kelas V, dan untuk mengetahui pengaruh bagaimana penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada peserta didik kelas V Di UPT SPF SD Negeri Mangasa.

#### **1. Gambaran Penerapan Media Animasi Visual pada Pembelajaran Keterampilan Menyimak Cerita**

### **Anak di Kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa**

Penelitian dilaksanakan dalam dua pekan dengan empat kali pertemuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada tanggal 17 Juli 2025 pertemuan pertama kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan pemberian pretest soal pilihan ganda sebagai kegiatan awal penelitian sebelum diberikan perlakuan (treatment). Selanjutnya pada tanggal 21 dan 24 Juli 2025 pertemuan kedua dan ketiga diberikan treatment dengan menerapkan penggunaan media audio visual pada kelas eksperimen dan tanpa adanya perlakuan (treatment) pada kelas kontrol. Diakhiri dengan pertemuan keempat pada tanggal 28 Juli 2025 dengan pemberian posttest soal pilihan ganda.

**Tabel 1. Hasil Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media Animasi Audio Visual**

| Keterangan                       | Pertemuan 1 | Pertemuan 2 |
|----------------------------------|-------------|-------------|
| Skor Perolehan/<br>Skor Maksimal | 31/36       | 36/36       |
| Persentase                       | 86%         | 100%        |
| Kategori                         | Baik        | Sangat Baik |

Gambaran pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi audio

visual pada keterampilan menyimak cerita anak kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Hal ini dibuktikan melalui persentase hasil observasi yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung. Pada pertemuan pertama, keterlaksanaan pembelajaran memperoleh skor 31 dari 36 atau 86% dan masuk kategori baik, karena sebagian besar indikator sudah terlaksana secara efektif, namun beberapa aspek seperti diskusi kelas, kemampuan menceritakan kembali isi cerita, partisipasi aktif siswa, serta kegiatan refleksi masih berada pada skor 3 sehingga belum mencapai tingkat optimal. Pada pertemuan kedua, kualitas pembelajaran meningkat signifikan dengan skor sempurna 36 dari 36 atau 100% dan berkategori sangat baik, karena seluruh indikator terlaksana dengan maksimal, siswa lebih aktif terlibat, fokus selama menyimak, serta mampu memahami dan menginterpretasi isi cerita dengan lebih baik. Dengan demikian, terjadi peningkatan keterlaksanaan sebesar 14% dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua, yang menunjukkan

bahwa penggunaan media animasi audio visual semakin efektif dalam mendukung proses pembelajaran dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

Hasil ini membuktikan bahwa media animasi audio visual mampu meningkatkan minat, perhatian, serta daya ingat siswa terhadap isi cerita yang disampaikan, sehingga berdampak langsung pada peningkatan kemampuan menyimak mereka. Penelitian ini sejalan dengan temuan Nurhasanah (2024) yang menunjukkan bahwa media audio visual mampu meningkatkan keterampilan menyimak secara signifikan dari nilai pretest ke posttest. Begitu pula dengan Nurfadhila (2022) yang menemukan bahwa penggunaan animasi audio visual berpengaruh nyata terhadap keterampilan menyimak siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penerapan media animasi audio visual terbukti relevan dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran keterampilan menyimak cerita anak di sekolah dasar.

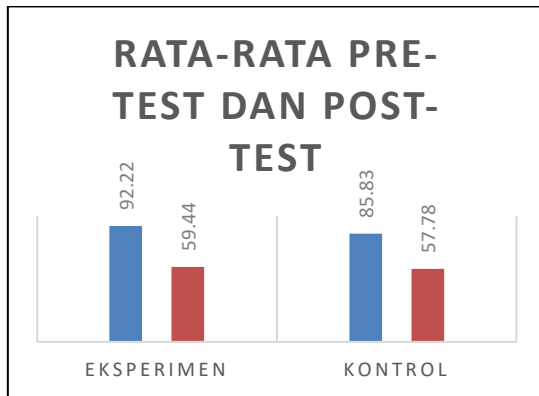
## **2. Gambaran Keterampilan Menyimak Cerita Anak Peserta**

### **Didik Kelas V di UPT SPF SD Negeri Mangasa**

Hasil belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dalam ranah kognitif. Gambaran hasil belajar siswa dapat dilihat dari analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan dan menggambarkan data yang telah terkumpul. Dalam penelitian ini, analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh hasil belajar siswa sebelum dan setelah pemberian perlakuan (treatment).

Pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran pemahaman awal tentang keterampilan menyimak peserta didik sebelum pemberian perlakuan (treatment), sedangkan Posttest kelas eksperimen dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran akhir tentang keterampilan menyimak peserta didik setelah pemberian perlakuan (treatment) berupa penggunaan media animasi audio visual dalam proses pembelajaran. Kelompok eksperimen menggunakan media animasi audio visual dalam proses pembelajaran,

sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan yaitu tidak menggunakan media animasi audio visual.



Gambar 1 Diagram perbandingan rata-rata nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan gambar 1, terlihat bahwa penggunaan media animasi audio visual memberikan peningkatan terhadap keterampilan menyimak cerita anak. Hal ini ditunjukkan oleh skor rata-rata kelas eksperimen yang meningkat dari 59,44 pada pretest menjadi 92,22 pada posttest. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional hanya mengalami perubahan dari 57,78 pada pretest menjadi 85,83 pada posttest. Sehingga dapat disimpulkan keterampilan menyimak peserta didik pada kelompok eksperimen mencapai kategori sangat tinggi, sedangkan kelompok control mencapai kategori cukup.

Diagram perbandingan rata-rata nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa penggunaan media animasi audio visual efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik pada kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa Kota Makassar. Hal tersebut dikarenakan pemberian perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak cerita anak pada peserta didik kelas V di UPT SPF SD Negeri Mangasa meningkat secara signifikan melalui penerapan media animasi audio visual. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran berbasis visual-audio mampu mengatasi kesulitan siswa dalam menyimak cerita secara konvensional, sekaligus memperkaya pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Hasil ini konsisten dengan penelitian Febrianti, (2022) juga menunjukkan bahwa media audio visual berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menyimak dengan nilai uji t yang lebih kecil dari 0,05. Selain itu, Sa'diah, (2017) berpendapat bahwa penggunaan



animasi audio visual memberikan kontribusi sebesar 24,40% terhadap peningkatan keterampilan menyimak cerita fiksi.

### **3. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Peserta Didik Kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa Kota Makassar**

#### **a) Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan yaitu uji *Shapiro-Wilk*, karena sampel yang digunakan berukuran kecil, yaitu kurang dari 50 peserta didik dengan bantuan *Statistical Package For Social Science (SPSS)* versi 20. Kriteria pengujian normalitas data ketika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Penelitian ini data yang diuji normalitasnya adalah nilai Pretest dan Posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun data hasil uji normalitas Pretest dan Posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest**

| <b>Tests of Normality</b> |            |                     |           |             |
|---------------------------|------------|---------------------|-----------|-------------|
| <b>Kelas</b>              |            | <b>Shapiro-Wilk</b> |           |             |
|                           |            | <b>Statistic</b>    | <b>df</b> | <b>Sig.</b> |
| <b>Pretest</b>            | Eksperimen | 0.743               | 18        | 0.065       |
|                           | Kontrol    | 0.920               | 18        | 0.129       |
| <b>Posttest</b>           | Eksperimen | 0.936               | 18        | 0.247       |
|                           | Kontrol    | 0.917               | 18        | 0.114       |

Sumber: IBM *Statistic Version 20*

Berdasarkan tabel 2. menunjukkan bahwa hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa semua data memiliki nilai signifikansi  $> 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji normalitas data tersebut, dengan nilai probabilitas untuk setiap kelompok data lebih besar dari 0,05. Kondisi data normalitas ini menegaskan bahwa asumsi parametrik terpenuhi, sehingga dapat dilakukan analisis inferensial selanjutnya yakni uji homogenitas.

#### **b) Uji Homogenitas**

Setelah melakukan uji normalitas, maka dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah variasi beberapa data dari populasi

memiliki varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas menggunakan bantuan program SPSS versi 20 *for windows*, hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian data pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas variansi dilakukan dengan menggunakan uji Levene Statistic. Kriteria pengujian homogenitas adalah jika nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ) maka varian sampel sama (homogen). Dan jika nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 ( $p < 0,05$ ) maka varian sampel tidak sama (tidak homogen). Pengujian homogenitas dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics Version 20.

Adapun data hasil uji homogenitas Pretest dan Posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Uji Homogenitas Data Pretest dan Posttest**

| Variabel | F     | Sig.  | Keterangan |
|----------|-------|-------|------------|
| Pretest  | 6,919 | 0,072 | Homogen    |
| Posttest | 3,861 | 0,058 | Homogen    |

Sumber: IBM Statistic Version 20

Berdasarkan tabel 3. hasil uji homogenitas untuk data pretest dan posttest menunjukkan bahwa data

pada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) memiliki variansi yang setara atau homogen. Hal ini dikarenakan nilai probabilitas (pretest = 0,076; posttest = 0,058) pada kedua pengujian tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Dengan terpenuhinya asumsi homogenitas variasi pada kedua tahap pengukuran, data ini valid untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik yang membandingkan rata-rata kedua kelompok menggunakan uji independent sample t-test.

### **c) Uji Hipotesis**

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis t-test. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang telah diajukan dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata kemampuan awal (Pre-test) dan rata-rata kemampuan akhir (Post-test) peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dengan analisis SPSS 20 pada uji t-test sampel independen dengan kriteria, apabila taraf signifikan  $< 0,05$

maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, dan apabila taraf signifikan  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

**1) Independent Sampel t-Test Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Analisis ini dilakukan dengan menguji pretest kelas eksperimen dan pretest kelas kontrol dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic Version 20. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan menyimak cerita anak antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan treatment berupa penggunaan media animasi audio visual. Data dikatakan memiliki perbedaan apabila nilai probabilitas  $< 0,05$ . Berikut hasil pengujiannya:

**Tabel 4. Hasil Uji Independent Sample t-Test Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

| Data                                       | T     | Df | Nilai Proabilitas Sig (Sided p) | Keterangan                                |
|--|-------|----|---------------------------------|---|
| Pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol | 3,215 | 34 | 0,072                           | $0,072 > 0,05 =$ Tidak terdapat perbedaan |

Sumber: IBM Statistic Version 20

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi ( $0,072 > 0,05$ ) sehingga  $H_0$  diterima,

artinya tidak ada perbedaan nilai rata-rata pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**2) Independent Sampel t-Test Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Analisis ini dilakukan dengan menguji nilai rata-rata kelas posttest eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic version 20. Analisis bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan (treatment) berupa penggunaan media animasi audio visual. Data dikatakan memiliki perbedaan apabila nilai probabilitas  $< 0,05$ . Adapun hasil Uji Independent Sample t-Test dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5. Hasil Uji Independent Sampel t-Test Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

| Data  | T     | Df | Nilai Proabilitas Sig (Sided p) | Keterangan                          |
|---|-------|----|---------------------------------|-------------------------------------|
| Posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol | 2,937 | 34 | 0,006                           | $0,006 < 0,05 =$ Terdapat perbedaan |

Sumber: IBM Statistic Version 20

Berdasarkan hasil uji Independent Sample t-test, diperoleh

nilai signifikansi sebesar 0,006. Karena  $0,006 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya ada perbedaan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media animasi audio visual berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita anak. Untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh, dilakukan analisis statistik inferensial yaitu uji hipotesis. Hasil dari analisis statistik inferensial menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata yang dihasilkan oleh kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata yang dihasilkan oleh kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pembelajaran menggunakan media animasi audio visual tidak hanya memudahkan pemahaman, tetapi juga membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan cara kerja kognitif siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya. Nurhasanah (2024) menemukan bahwa media audio visual mampu meningkatkan keterampilan menyimak secara signifikan, dari kategori rendah ke tinggi. Sementara itu, penelitian

Sa'diah, (2017) menunjukkan bahwa media animasi audio visual berpengaruh sebesar 24,40% terhadap keterampilan menyimak cerita fiksi siswa. Walaupun persentasenya berbeda karena perbedaan konteks, hasil ini tetap mendukung temuan penelitian ini bahwa media animasi audio visual merupakan strategi efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak, disimpulkan bahwa penerapan media ini berjalan efektif dan mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas V di UPT SPF SD Negeri Mangasa secara signifikan, di mana nilai rata-rata posttest mencapai 92,22 (kategori sangat tinggi), dan terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak, sebagaimana dibuktikan oleh nilai signifikansi uji t-test sebesar 0,006 ( $< 0,05$ ).

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan meluas ke berbagai sekolah untuk memperoleh generalisasi yang lebih luas tentang pengaruh penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak, dan memperdalam analisis terhadap faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi keterampilan menyimak peserta didik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Damayanti, S. P. I. (2021). *Penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar akidah akhlak pada peserta didik kelas IV SDN 33 Lebong*. CV. Tatakata Grafika.
- Demirbaş, İ., & Şahin, A. (2022). The Effect of Digital Stories on Primary School Students' Listening Comprehension Skills. *Participatory Educational Research*, 9(6), 380-397.
- Febrianti, D. N. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Hasil Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas V SD Negeri Jaya Guna Kecamatan Margatiga Kabupaten Lampung Timur* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Nurfadhilah, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas V SDN 79 Kota Bengkulu* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Nurhasanah, S. (2024). Pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita di kelas IV sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3497-3504.
- Omariba, A. (2022). *The role of integrating audio-visual media to teaching and learning in public primary teacher training colleges in Kenya*.
- Sa'diah, H. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas V MI Al-Hikmah Jakarta* (Bachelor's thesis, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan).
- Sudarmaji, I., Mulyana, A., & Karsiyah, K. (2020). APPLYING DIGITAL STORYTELLING TO IMPROVE INDONESIAN HIGH SCHOOL STUDENTS' VISUAL MEMORY AND WRITING SKILL. *English Review: Journal of English Education*, 8(2), 255-264.

Tarigan, H. G. (2022). Menyimak:  
sebagai suatu keterampilan  
berbahasa. *(No Title)*.