

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI KARTUN TERHADAP
KEMAMPUAN MENYIMAK MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA
KELAS IV SD NEGERI 2 TANJUNG KERANG**

Zalika Popiyanti¹, Bukman Lian², Hetilaniar³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang

zalika.astiwra@gmail.com ¹, drbukmanlian@univpgri-palembang.ac.id,²

hetilaniar@univpgri-palembang.ac.id ³

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is an influence of animated cartoon film media on the ability to listen to Indonesian language subjects in class IV students at SD Negeri 2 Tanjung Kerang. The research method used in this research is an experimental method with the form of Pre-Experimental Designs and using the One Group Pretest-Posttest Design. The research sample was 22 students of class IV A. The instruments in this study were pre-test and post-test. The data analysis technique in this study was to analyze the data by means of a paired sample t-test using IBM SPSS Statistics version 26. The results of this study indicated that the posttest average value was greater than the pretest average value ($81.50 > 63.27$). Then the value is greater than ($14.029 > 2.080$), with a sig (2 t-tailed) value less than 0.05 of 0.000 < 0.05 with the results of the hypothesis = rejected and = accepted. So it can be concluded that this study shows that the use of animated cartoon film media has an effect on the ability to listen to Indonesian language subjects in class IV SD Negeri 2 Tanjung Kerang.

Keyword: *Cartoon Animation Film Media, Listening Ability, Indonesian Language Learning.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media film animasi kartun terhadap kemampuan menyimak mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas IV di SD Negeri 2 Tanjung Kerang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan bentuk desain *Pre-Experimental Designs* dan menggunakan rancangan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian yaitu 22 siswa kelas IV A. Instrument dalam penelitian ini berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menganalisis data dengan uji *paired sample t-test* menggunakan IBM SPSS Statistics versi 26. 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.

Kata Kunci : Media Film Animasi Kartun, Kemampuan Menyimak, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan tempat yang membangun citra baik dari seseorang sehingga dapat mengembangkan potensi dirinya secara maksimal. Menurut Undang-undang RI No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Rosdiah Salam, 2021, p. 291).

Secara umum, pendidikan tidak terbatas pada materi pelajaran tertentu, tetapi mencakup semua aspek yang mempengaruhi perkembangan potensi manusia. Hal itu juga yang mendefinisikan berbagai aspek yang dipelajari dalam pendidikan. Maka peserta didik dapat mengembangkan pola pikir yang akan membentuk kemampuan potensi yang ada pada dirinya.

Menyimak merupakan hal utama khususnya dalam pembelajaran di sekolah dasar sehingga siswa dapat menerima informasi yang didengar atau yang sedang di simakny. Adapun kendala yang dihadapi siswa saat menyimak antara lain : konsentrasi yang kurang baik, kesulitan memahami materi yang dibaca, kesulitan mengingat informasi yang disajikan, ketidakmampuan menganalisis informasi yang disajikan, dan ketidakmampuan mengembangkan

tanggapan/jawaban. Untuk menghindari kendala tersebut, siswa harus menjalani pelatihan mendengarkan yang tepat. Pelatihan ini harus mencakup strategi mendengarkan yang efektif seperti : membuat catatan, berdiskusi dengan teman, mengerjakan kuis. Pelatihan ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan

menyimak khususnya dalam cerita fiksi..

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Kerang, diperoleh informasi bahwa pemahaman menyimak siswa belum optimal saat pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini terlihat ketika seorang guru mengajukan pertanyaan tentang apa yang telah didengar oleh siswa dan siswa tersebut tidak dapat menjawabnya. Penyebab dari masalah ini adalah siswa tidak tertarik untuk belajar menyimak. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran guru kurang maksimal memakai media dalam pembelajaran untuk proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran menyimak terasa sangat membosankan tidak menarik perhatian siswa.

Melihat realita yang ada, dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan

keterampilan menyimak siswa, maka perlu disediakan media pembelajaran yang sesuai. Media tidak hanya digunakan untuk menyampaikan pembelajaran secara keseluruhan, tetapi juga dapat digunakan untuk memediasi bagian-bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran untuk memberikan penguatan dan motivasi.

Berdasarkan uraian, maka peneliti tertarik buat mengadakan penelitian tentang **“Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Kartun Terhadap Kemampuan Menyimak Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Kerang”**.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode eksperimen dengan bentuk desain *Pre-Experimental Designs*. Dikatakan bahwa desain *Pra-Experimental Designs* merupakan pendahuluan karena masih dalam tahap awal eksperimen skala penuh.

Karena masih ada variabel eksternal yang mempengaruhi pembentukan variabel dependen. Oleh karena itu, variabel dependen hasil percobaan tidak hanya dipengaruhi oleh variabel independen saja. Hal ini disebabkan karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel yang belum diacak (Sugiyono, 2019, p. 128). .

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rancangan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini, terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* pada saat setelah diberi perlakuan, pada akhirnya hasil yang di dapat dari perlakuan lebih akurat karena peneliti dapat membandingkan hasil sebelum diberi perlakuan. Oleh sebab itu, dapat dilakukan perbandingan antara O_1 dan O_2 untuk menemukan tingkat efektivitas pengaruh perlakuan (X). Jika $O_2 > O_1$ secara signifikan maka dapat disimpulkan bahwa perbedaan tersebut akibat perlakuan (X). **Tabel 1**

Populasi Penelitian

No.	Kelas	Total
1.	IV A	22
2.	IV B	22

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas siswa kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Kerang Tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah 44 siswa. Dengan rincian kelas IV A sebanyak 22 siswa dan kelas IV B sebanyak 22 siswa.

teknik pengambilan sampel *Nonprobability Sampling* jenis *Purposive Sampling* yaitu teknik pemilihan sampel dengan cara sengaja dengan kriteria tertentu (Sugiyono, 2019, p. 153). Artinya pengambilan sampel berdasarkan permasalahan di kelas IV A yaitu guru dalam penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif dan guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, serta kurangnya minat belajar siswa. **Tabel**

2 Sampel Penelitian

No.	Kelas	Total
1.	IV A	22

Dalam mengekstraksi data dari sumber tertentu membutuhkan alat pengumpulan data yang disebut teknik atau metode pengumpulan data. Berikut metode pengumpulan

data pada penelitian ini : Observasi dan Tes.

Validasi instrumen dalam penelitian ini menggunakan validasi para ahli. Untuk menguji validitas isi bisa menerapkan pendapat para ahli (*expert judgement*).

Selanjutnya para ahli akan memutuskan apakah instrumen dapat terus digunakan tanpa perbaikan, apakah perbaikan sudah jatuh tempo dan apakah perlu diperbarui sepenuhnya. (Sugiyono, 2022, hal. 125) Dalam penelitian ini validasi instrumen dilakukan dengan 1(satu) dosen dan 1(satu) guru kelas V SD Negeri 9 Kayuagung. Butir-butir pertanyaan pada angket yang dinyatakan layak oleh para ahli akan diuji coba konstruk terlebih dahulu, jika butir butir pertanyaan telah sesuai, maka instrumen dinyatakan valid secara validitas konstruk dengan menggunakan korelasi *product moment*.

Karena datanya kuantitatif, jadi metode analisis data menggunakan metode statistik yang sudah tersedia. (Sugiyono, 2022, hal. 243) Untuk mencari jawaban dari rumusan masalah yang sudah dijelaskan di latar belakang, teknik analisis data menggunakan : Korelasi *Product Moment*

Dalam pelaksanaan penelitian ini kriteria pengujian hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut : Ho diterima dan Ha ditolak, maka tidak ada hubungan Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Kartun Terhadap Kemampuan Menyimak Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Tanjung Kerang

Ho ditolak dan Ha diterima, maka ada hubungan Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Kartun Terhadap Kemampuan Menyimak Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Tanjung Kerang

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Tanjung Kerang Desa Tanjung Kerang, Kec. Babat Supat, Kab. Musi Banyuasin, Prov. Sumatera Selatan. Siswa sebagai objek penelitian yaitu pada kelas IV A yang mendapat perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran yaitu media film animasi kartun dengan jumlah 22 siswa. Penelitian ini dada pengaruh penggunaan media film animasi kartun terhadap

kemampuan menyimak mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Kerang.

Peneliti juga melakukan uji validitas instrumen yaitu validitas isi. Pada validitas isi fokus memberikan bukti elemen-elemen yang ada pada alat ukur dan diproses dengan analisis rasional dan dinilai langsung oleh ahlinya apakah uji validitas instrumen valid atau tidak valid. Adapun yang menjadi tenaga ahli dalam memberikan keputusan

Data Hasil Penelitian dapat diketahui dari deksripsi data variabel yang dijabarkan pada pembahasan berikut ini : Data Descriptive Statistics dibawah di uji menggunakan *Miscrosoft Excel* untuk mengetahui secara rinci dan mudah dalam mencari nilai minimum, maximum, mean serta standar deviasi dalam hasil uji **Statistik Deskriptif Hasil Pretest**

Tabel 3 Descriptive Hasil Pretest Kemampuan Ber

Skor	Kategori	Frekuensi
$70 \geq 100$	Tuntas	5
$0 \leq 69$	Tidak Tuntas	17

Berdasarkan tabel diatas maka diperoleh data dibagi menjadi dua

kategori yaitu tuntas dan tidak tuntas.

Pada kategori yang tidak tuntas dalam pembelajaran menyimak khususnya cerita fiksi sejumlah 17 siswa, dan pada kategori tuntas dalam pembelajaran berjumlah 5 siswa.

Tabel 4 Hasil Posttest

Skor	Kategori	Frekuensi
$70 \geq 100$	Tuntas	19
$0 \leq 69$	Tidak Tuntas	3

Berdasarkan table diatas menunjukkan bahwa dari 22 siswa kelas IV A SD Negeri 2 Tanjung Kerang yang mengikuti tes setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media film animasi kartun terhadap kemampuan menyimak terdapat 19 siswa yang termasuk dalam kategori tuntas, dan pada kategori tidak tuntas berjumlah 3 siswa.

Pada table 5 Uji Normalitas

Tests of Normality		
	Kolmogorov-Smirnov ^a	Shapiro-Wilk
KELAS		

	Stat			Stat		
	istic	Df	Sig.	istic	Df	Sig.
H Pre	.17	22	.08	.89	22	.02
AS Tes	4		0	9		8
IL t						
Pos	.16	22	.14	.89	22	.02
tTe	0		8	9		8
st						

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan table 5

menunjukkan untuk seluruh data siswa, maupun *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai sig *Kolmogorov – smirnov^a* > 0,05. Pada *pretest* yaitu dengan signifikan 0,080 dan *posttest* yaitu dengan signifikan 0,148. Artinya data dari *pretest* dan *posttest* tersebut berdistribusi normal karena lebih besar dari sig > 0,05.

Di table 6 terdapat Uji Homogenitas

Levene's Test for Equality of Variances		
	F	Sig.
Hasil_Belajar	.010	.919

--

Berdasarkan

pengambilan keputusan uji homogenitas yaitu jika nilai sig < 0,05 maka varians tidak homogen, dan jika nilai sig > 0,05 maka varians homogeny. Pada hasil dari tabel diatas nilai sig 0,919 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data *posttest* adalah sama atau homogen.

Tabel 7 Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas yang sebelumnya dilakukan menunjukkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal dan kedua sampel bersifat homogen, maka dalam uji hipotesis penelitian ini adalah uji *Paired Sampel t-test* dengan menggunakan IBM SPSS version 26. Dengan kriteria pengujian hipotesis, jika diperoleh nilai Sig (2-tailed) < 0,05, maka H_o ditolak dan H_a diterima. Jika diperoleh nilai Sig (2-tailed) > 0,05, maka H_o diterima dan H_a ditolak. Uji *paired sample t-test* untuk melihat pengaruh penggunaan media film animasi kartun terhadap

kemampuan menyimak mata pelajaran siswa kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Kerang

Paired Samples Test

		Paired Differences		95% Confid ence St d. Interv E rr al of the Differe nce Lo U pp er		Sig. (2 - tai le d)	
Mean		De viation	Std . M e n	Lower	Upper	T	
P Pre	-	6.0	1.	-	-	-	2 .0
a Te	18	94	2	20	15	14	1 0
ir st –	.2		9	.9	.5	.0	0
1 Po	27		9	29	25	29	
stT							
est							

Berdasarkan table diatas diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil Uji hipotesis dengan statistik inferensial (t-test) menggunakan *Paired Sample T-Test* tersebut, jika

diperoleh nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dilakukan (*pretest*) media film animasi kartun dan setelah dilakukan (*posttest*) media film animasi kartun pada kemampuan menyimak khususnya cerita fiksi.

Pembahasan

Berdasarkan dari hasil *pretest* pada kegiatan menyimak pada mata pelajaran bahasa Indonesia sebelum menggunakan media film animasi kartun, terdapat 15 butir soal yang diberikan kepada siswa. Jumlah siswa yang dijadikan objek penelitian berjumlah 22 siswa. Nilai tertinggi *pretest* adalah 80 dan nilai terendah *pretest* adalah 53. Nilai rata-rata saat menyimak pada mata pelajaran bahasa Indonesia sebelum menggunakan media film animasi kartun pada yaitu 63,27. Sedangkan pada kegiatan menyimak pada mata pelajaran

bahasa Indonesia setelah menggunakan media film animasi kartun nilai tertinggi yaitu 93 dan nilai terendah yaitu 67.

Penelitian pada *posttest* ini dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yaitu media film animasi kartun tentang cerita fiksi dalam bentuk cerita fabel dengan judul cerita tentang "Asal Mula Bukit Catu" dengan menggunakan *speaker* dan *proyektor*. Pada kegiatan *posttest* siswa diminta untuk mendengarkan film cerita fiksi tersebut. Setelah siswa memahami film cerita fiksi yang telah diputarkan, terlihat bahwa siswa bersemangat dalam belajar yaitu siswa dengan penuh perhatian memahami isi dari cerita fiksi tersebut dan ada pula siswa yang ingin mengulang kembali film tersebut dikarenakan cerita yang menarik.

Penggunaan media film animasi kartun di kelas tentunya sangat berdampak positif bagi siswa terhadap hasil belajar. Dapat diketahui bahwa frekuensi dan presentase hasil belajar siswa di kelas IV A pada *posttest* sudah memadai. Berdasarkan dari hasil *posttest* pada kegiatan menyimak pada mata pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan media film animasi kartun siswa kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Kerang terdapat 15 butir soal yang diberikan kepada siswa. Jumlah siswa yang dijadikan objek berjumlah 22 siswa. Nilai tertinggi *posttest* yaitu 93 dan nilai terendah *posttest* yaitu 67. Nilai rata-rata saat menyimak cerita fiksi sesudah menggunakan media film animasi kartun pada yaitu 81,50. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menyimak pada mata pelajaran bahasa Indonesia

menggunakan media film animasi kartun lebih baik daripada pembelajaran sebelum menggunakan media film animasi kartun.

Berdasarkan uji statistik inferensial (*t-test*) *Paired Sample T-Test* dengan kriteria pengujian hipotesis yaitu hipotesis alternatif H_a diterima apabila nilai Sig. (2 t-tailed) < dari 0,05 maka H_o ditolak H_a diterima. Sebaliknya, jika nilai Sig. (2 t-tailed) > 0,05 maka H_o diterima dan H_a ditolak. Hasil uji t-test menyimak khususnya cerita fiksi menggunakan media film animasi kartun siswa kelas IV A SD Negeri 2 Tanjung Kerang diketahui nilai Sig. (2 t-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_o ditolak dan H_a diterima. Dari tabel output *Paired Sample Test* diketahui nilai *Mean Paired Difference* adalah sebesar -18,227. Nilai ini menunjukkan selisih rata-rata hasil belajar *pretest*

dengan rata-rata hasil belajar *posttest* atau $63,27 - 81,50 = -18,227$ dan selisih perbedaan tersebut antara -20,929 sampai dengan -15,525 (95% *Confidence interval of the difference lower and upper*). Berdasarkan tabel output diketahui t_{hitung} sebesar -14,029. t_{hitung} bernilai negatif ini disebabkan karena nilai rata-rata hasil belajar *pretest* lebih rendah dari pada nilai rata-rata hasil belajar *posttest*. Pada konteks kasus seperti ini maka nilai t_{hitung} dapat bermakna positif. Sehingga nilai t_{hitung} menjadi 14,029. Hasil uji t-test menyimak khususnya cerita fiksi menggunakan media film animasi kartun menunjukkan nilai df sebesar 21 dan nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah = 14,029, sedangkan t_{tabel} taraf signifikan α sama dengan 0,05 = 2,080. Maka hasil uji hipotesis dengan statistik inferensial (*t-test*) *Paired Sample Test* tersebut

dinyatakan bahwa hipotesis penelitian diterima karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($14,029 > 2,080$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa secara signifikan media film animasi kartun berpengaruh terhadap kemampuan menyimak mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Kerang.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka kemampuan menyimak khususnya cerita fiksi pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 2 Tanjung kerang sebelum menggunakan media film animasi kartun memperoleh nilai rata-rata (*pretest*) yaitu 63,27. Kemampuan menyimak khususnya cerita fiksi mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Kerang setelah menggunakan media film animasi

kartun memperoleh nilai rata-rata *posttest* yaitu 81,50.

Hasil hipotesis menggunakan SPSS versi 26 yang menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000 dan nilai $t_{hitung} = 14,029$. Berdasarkan pedoman pengambilan keputusan jika nilai Sig. (2-tailed) < dari 0,05 maka H_o ditolak dan H_a diterima, maka dinyatakan hipotesis penelitian diterima karena Sig. (2-tailed) < 0,05 ($0,000 < 0,05$). Selain nilai signifikansi dengan Probabilitas yakni membandingkan dengan t_{hitung} dengan t_{tabel} dinyatakan hipotesis penelitian diterima karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan signifikasi ($\alpha/2$) sama dengan 0,05 ($21, 14,029 > 2,080$). Jadi, dapat disimpulkan dasar pengambilan keputusan bahwa H_o ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media film animasi kartun berpengaruh terhadap kemampuan menyimak mata

pelajaran bahasa Indonesia siswa
kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Kerang.

Hasan, M., Milawati, Darodjat,
Harahap, T. K., Tahrim, T.,
Anwari, A. M., et al. (2021).
Media Pembelajaran. Klaten:
Tahta Media Group.

Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu
Pendidikan Konsep, Teori dan
Aplikasinya*. Medan: Lembaga
Peduli Pengembangan
Pendidikan Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian
Pendidikan Kuantitatif,
Kualitatif, Kombinasi, R&D dan
Penelitian Pendidikan*.
Bandung: Alfabet.

Batubara, H. H., Sumantri, M. S., &
Marini, A. (2023). *Media
Pembelajaran Komprehensif*.
Semarang: CV Graha Edu.

Djamarah, S. B., & Zaim, A. (2015).
Strategi Belajar Mengajar.
Jakarta: PT Rineka Cipta.

Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan
Reabilitas Instrumen Penelitian
Kuantitatif. *Jurnal Ilmiah
Kependidikan*, 7, 17-23.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian
Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Septya, J. D., Widyaningsih, A.,
Khofifah, I. N., & Harahap, S. H.
(2022). Pembelajaran
Menyimak Berbasis
Pendidikan Karakter. *Jurnal
Multi Disiplin Dehasen
(MUDE)*, 1, 365-368.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022).
*Pengembangan Media
Pembelajaran*. Jakarta:
KENCANA.

Laia, A. (2020). *Menyimak Efektif*.
Telukdalam: Lutfi Gilang.