PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK BAHASA MANDARIN SISWA KELAS III SD FRATER THAMRIN MAKASSAR

Fauziah Wulandari [1], Jufri Ap[2], Amuliyati Nahnu[3]
Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin
Fakultas Bahasa Dan Sastra, Universitas Negeri Makassar
[1] Fwulan1807@gmail.com , [2]Jufri@unm.ac.id
[3] asmuliyati.nahnu@unm.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the need for learning media that support elementary students' Mandarin listening skills. It aimed to examine the effect of animated videos on the Mandarin listening skills of third-grade students at SD Frater Thamrin Makassar. The study employed a quantitative pre-experimental one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 33 students selected through saturated sampling. Data were collected using pretest and posttest assessments, classroom observations, and documentation. The data were analyzed descriptively and through the Shapiro–Wilk normality test, paired-samples t-test, and N-Gain analysis. The mean pretest score of 53.42 increased to 82.63 on the posttest, a difference of 29.21 points. The paired-samples t-test yielded t(32) = 21.489, with software-reported significance of 0.000 (p < .05). The mean N-Gain was 0.629, classified as moderate. Classroom observations recorded mean teacher activity of 81.52% and student activity of 78.60%. These findings indicate a statistically significant difference between scores before and after the intervention. Since the study involved only one group and had no control group, the findings should be interpreted in light of this design limitation.

Keywords: animated video, listening skills, Mandarin, elementary school.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya media pembelajaran yang mendukung kemampuan menyimak bahasa Mandarin siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi terhadap

kemampuan menyimak bahasa Mandarin siswa kelas III SD Frater Thamrin Makassar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-eksperimental one-group pretest-posttest*. Sampel berjumlah 33 siswa yang dipilih melalui sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui tes sebelum dan sesudah perlakuan, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif, *melalui uji normalitas Shapiro–Wilk*, uji-t berpasangan, dan N-Gain. Rata-rata nilai pretest sebesar 53,42 meningkat menjadi 82,63 pada posttest, dengan selisih 29,21 poin. Hasil uji-t berpasangan menunjukkan t(32) = 21,489 dengan nilai signifikansi yang ditampilkan perangkat lunak sebesar 0,000 (p < 0,05). Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,629 termasuk kategori sedang. Observasi juga mencatat rata-rata aktivitas guru sebesar 81,52% dan aktivitas siswa sebesar 78,60%. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan. Karena penelitian hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol, hasilnya perlu ditafsirkan dengan mempertimbangkan keterbatasan desain tersebut.

Kata kunci: video animasi, kemampuan menyimak, bahasa Mandarin, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Dalam pembelajaran bahasa Mandarin siswa perlu mengembangkan beberapa keterampilan berbahasa yang saling mendukung meliputi keterampilan Menyimak (听力 Tīnglì), Berbicara (口语 Kǒuyǔ), membaca (阅读 Yuèdú), dan menulis (写作 Xiězuò) . Keterampilan menyimak memiliki peranan penting dalam pembelajaran bahasa karena melalui keterampilan menyimak siswa belajar mengenal bunyi, memahami kosakata, serta menangkap informasi yang disampaikan secara lisan. Dalam pembelajaran bahasa Mandarin, perbedaan bunyi, pelafalan, dan bentuk kosakata dapat menjadi tantangan bagi siswa yang belum memperoleh paparan bahasa secara memadai.

Kemampuan menyimak tidak hanya berkaitan dengan aktivitas mendengar, tetapi juga melibatkan kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian, memahami dan menginterpretasukan informasi

yang diterima. Azizan (2019) membahas pembelajaran keterampilan menyimak dalam konteks pembelajaran bahasa, sedangkan penelitian mengenai menyimak cerita di sekolah dasar menunjukkan bahwa media audiovisual dan animasi telah digunakan untuk mendukung proses tersebut (Anugrah & Pagarra, 2024; Deviyani & Darwis, 2022). Temuan dari pembelajaran bahasa Indonesia itu relevan sebagai konteks, tetapi tidak serta-merta membuktikan hasil yang sama pada pembelajaran bahasa Mandarin.

Berdasarkan uraian kondisi pembelajaran dalam skripsi, kemampuan menyimak bahasa Mandarin siswa kelas III SD Frater Thamrin Makassar masih perlu ditingkatkan. Wawancara dengan wali kelas menyebutkan bahwa video animasi pernah digunakan, tetapi penggunaannya sempat terhenti karena kendala teknis. Menurut guru, pembelajaran menggunakan media audiovisual mampu menarik perhatian siswa sekaligus membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Informasi tersebut menjadi dasar praktis untuk menguji penggunaan video animasi melalui pengukuran sebelum dan sesudah pembelajaran.

Video animasi merupakan media yang mengabungkan unsur gambar yang bergerak dengan audio untuk menyampaikan materi atau informasi pembelajaran kepada siswa. Mengabungkan unsur gambar dan suara dapat memberikan konteks tambahan sehingga siswa lebih terbantu dalam memahami kata maupun ujaran yang mereka dengar. Bagi siswa sekolah dasar, konteks audiovisual dapat membantu menghubungkan bunyi bahasa dengan objek, aktivitas, atau situasi yang ditampilkan. Meskipun demikian, manfaat media perlu dilihat dari hasil belajar yang terukur, bukan hanya dari kesan bahwa tayangan terlihat menarik.

Penelitian terdahulu membahas film kartun untuk keterampilan menyimak cerita, video animasi untuk menyimak cerita bahasa Indonesia, dan media audiovisual untuk menyimak cerpen. Penelitian ini memiliki fokus berbeda, yaitu kemampuan menyimak bahasa Mandarin pada siswa kelas III sekolah dasar. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan

menyimak bahasa Mandarin sebelum dan sesudah penggunaan video animasi. Hasilnya diharapkan memberi informasi bagi guru dalam mempertimbangkan media audiovisual untuk pembelajaran menyimak, sekaligus menjadi bahan awal bagi penelitian lanjutan dengan rancangan yang lebih kuat.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Pre-experimental design* dan rancangan *one-group pretest-posttest*. Dalam penelitian ini, satu kelompok diukur sebelum perlakuan (O_1), diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media video animasi (X), kemudian diukur kembali setelah perlakuan (O_2). Tidak terdapat kelompok kontrol, sehingga perubahan skor diamati dengan membandingkan hasil dari kelompok yang sama.

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas III SD Frater Thamrin Makassar. Populasi sekaligus sampel berjumlah 33 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh karena seluruh anggota populasi kelas tersebut dilibatkan. Pelaksanaan penelitian dalam skripsi dijelaskan melalui empat kali pertemuan pembelajaran dengan penggunaan video animasi; tes awal diberikan sebelum perlakuan dan tes akhir diberikan setelah perlakuan.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Tes pretest dan posttest digunakan untuk mengukur kemampuan menyimak bahasa Mandarin. Instrumen tes terdiri atas soal pilihan ganda, isian, dan menjodohkan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari melalui video. Observasi digunakan untuk mencatat keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran, sedangkan dokumentasi melengkapi data pelaksanaan penelitian.

Analisis dilakukan dalam beberapa tahap. Statistik deskriptif digunakan untuk merangkum skor pretest dan posttest, meliputi rata-rata, simpangan baku, skor minimum, dan skor maksimum. Uji normalitas Shapiro–Wilk digunakan untuk memeriksa distribusi data. Perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan diuji menggunakan paired-samples t-test dengan nilai signifikansi 0,05. Besarnya peningkatan relatif dihitung menggunakan N-Gain score dan berdasarkan kategori yang digunakan

dalam skripsi: g > 0,70 (tinggi), 0,30 ≤ g ≤ 0,70 (sedang), dan g < 0,30 (rendah).

Karena desain penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol dan tidak melibatkan pengacakan, hasil uji sebelum dan sesudah menunjukkan perubahan yang terjadi selama periode perlakuan, tetapi belum dapat memastikan sepenuhnya pengaruh video animasi dari faktor lain yang mungkin terjadi bersamaan. Keterbatasan ini menjadi pertimbangan dalam menafsirkan hasil

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil kemampuan menyimak

Data tes menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest dari 33 siswa adalah 53,42, sedangkan rata-rata posttest adalah 82,63. Dengan demikian, selisih rata-rata kedua pengukuran adalah 29,21 poin. Nilai minimum meningkat dari 33 pada pretest menjadi 66 pada posttest, sedangkan nilai maksimum meningkat dari 70 menjadi 96. Simpangan baku yang dilaporkan adalah 8,71 pada pretest dan 7,00 pada posttest.

Tabel 1 Statistik Deskriptif Skor Pretest dan Posttest

Statistik	Pretest	Posttets
N	33	33
Mean	53,42	82,63
Varians	76	49,11
Minumum	8.71	7.00
Maksimum	33	66

Secara deskriptif, nilai rata-rata setelah perlakuan lebih tinggi daripada nilai sebelum perlakuan. Kategori nilai menempatkan rata-rata pretest pada kategori kurang dan rata-rata posttest pada kategori baik. Perubahan ini menunjukkan bahwa skor kemampuan menyimak siswa meningkat setelah mengikuti pembelajaran yang menggunakan video animasi.

2. Uji normalitas dan uji hipotesis

Hasil uji Shapiro–Wilk yang dicantumkan menunjukkan statistik 0,979 dengan signifikansi 0,745 untuk pretest dan statistik 0,972 dengan signifikansi 0,528 untuk posttest. Kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Berdasarkan kriteria analisis yang digunakan peneliti, data dinyatakan memenuhi pemeriksaan normalitas. Untuk uji-t berpasangan.

Uji paired-samples t-test menghasilkan selisih rata-rata sebesar 29,21212, nilai t sebesar 21,489, derajat kebebasan (df) 32,

dan nilai signifikansi yang ditampilkan SPSS sebesar 0,000 (< 0,05.) Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor pretest dan posttest pada siswa kelas III Frater Thahmir Makassar

Tabel 2. Hasil uji-t berpasangan

Mean Difference	t-hitung	df	sig(2-tailed)
29,21212	21,489	32	0,000

3. Analisis N-Gain dan observasi pembelajaran

Analisis N-Gain menunjukkan nilai rata-rata 0,6297, dengan simpangan baku 0,12933, nilai minimum 0,370, dan nilai maksimum 0,915. Berdasarkan kriteria, nilai rata-rata N-Gain berada pada kategori sedang. Hasil ini memberi informasi tambahan bahwa peningkatan relatif skor kemampuan menyimak berada pada kategori sedang.

Tabel 3. Ringkasan N-Gain

Statistik	Nilai
N	33
Mean	0,6297
Varians	0,12933
Minumum	0,370
Maksimum	0,915

Hasil observasi menunjukkan nilai rata-rata aktivitas guru sebesar 81,52% dan aktivitas siswa sebesar 78,60%. Aktivitas guru yaitu pembukaan pembelajaran, penjelasan tujuan, penyajian video, pemberian motivasi, pemantauan pemahaman, diskusi, umpan balik, dan evaluasi. Sementara itu, aktivitas siswa terlihat melalui kegiatan menyimak video, memperhatikan kosakata dan hanzi dan pinyin, mencoba pelafalan, menjawab pertanyaan, bertanya, serta menyampaikan pendapat tentang pembelajaran.

4. Pembahasan

Perbedaan rata-rata pretest dan posttest menunjukkan bahwa setelah pembelajaran dengan menggunakan meida video animasi, siswa memperoleh skor menyimak yang lebih tinggi. Materi audiovisual dapat menyajikan ujaran Mandarin bersama konteks visual sehingga siswa memiliki petunjuk tambahan ketika mencoba mengenali bunyi dan memahami kosakata.

Hasil penelitian ini secara umum mendukung temuan terdahulu mengenai penggunaan media kartun,

video animasi, dan audiovisual pada keterampilan menyimak cerita atau cerpen (Anugrah & Pagarra, 2024; Deviyani & Darwis, 2022). Kesamaan utamanya adalah penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran menyimak, sedangkan perbedaannya terletak pada bahasa, materi, jenjang kelas.

Nilai N-Gain sebesar 0,6297 berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan tidak hanya terlihat pada perbedaan rata-rata skor, tetapi juga berada pada tingkat peningkatan relatif sedang menurut kriteria analisis penelitian. Observasi aktivitas guru dan siswa memberikan gambaran proses bahwa video animasi dipadukan dengan penjelasan, pengulangan, pertanyaan, dan respons siswa. Namun, persentase observasi merupakan data pendukung tentang proses pembelajaran dan tidak menggantikan hasil tes sebagai ukuran utama kemampuan menyimak.

Interpretasi hasil perlu mempertimbangkan keterbatasan desain one-group pretest-posttest. Tanpa kelompok kontrol, peningkatan skor dapat pula dipengaruhi oleh pengalaman belajar selama penelitian, pengulangan tes, atau faktor lain yang tidak dikendalikan. Selain itu, sampel berasal dari satu kelas di satu sekolah, sehingga temuan tidak dapat digeneralisasikan begitu saja ke seluruh siswa sekolah dasar atau ke pembelajaran bahasa Mandarin pada konteks berbeda. Penelitian berikutnya dapat menggunakan kelompok kontrol, sampel yang lebih luas, serta instrumen yang diuji validitas dan reliabilitasnya secara lebih terperinci.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap penggunaan video animasi terhadap kemampuan menyimak bahasa Mandarin siswa kelas III SD Frater Thamrin Makassar, dapat disimpulkan *bahwa* ***terdapat pengaruh yang signifikan*** penggunaan media video animasi terhadap kemampuan menyimak bahasa Mandarin siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan kemampuan menyimak siswa setelah diberikan perlakuan dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan. Hasil uji hipotesis (uji Paired Sample t-Test) menunjukkan bahwa perbedaan kemampuan menyimak sebelum dan sesudah penggunaan media video

animasi bersifat signifikan, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Peningkatan kemampuan menyimak siswa berdasarkan hasil analisis N-Gain berada pada kategori sedang. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi aktivitas guru dan siswa yang menunjukkan keterlibatan yang baik selama proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, fokus, antusias, dan berani dalam merespons materi yang disampaikan melalui video animasi. Dengan demikian, penggunaan media video animasi dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung kemampuan menyimak bahasa Mandarin siswa kelas III SD Frater Thamrin Makassar.

SARAN

Guru dapat menggunakan video animasi dengan kegiatan pendamping, seperti pengulangan audio, pengenalan kosakata dan hanzi, pertanyaan pemahaman, serta latihan pelafalan.

Sekolah perlu memastikan sarana pemutar video, proyektor, dan pengeras suara berfungsi dengan baik.

Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan kelompok kontrol, melibatkan lebih dari satu sekolah, serta melaporkan validitas dan reliabilitas instrumen agar bukti mengenai pengaruh video animasi dapat diperkuat.

DAFTAR PUSTAKA

Anugrah, C. G., & Pagarra, H. (2024). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Pedagogik dan Teknologi, 2*(4), 20–34.

Azizan, Y. R. (2019). Pembelajaran keterampilan menyimak berbasis website (e-learning) untuk pelajar BIPA tingkat madya. *Seminar Internasional Riksa Bahasa*.

Deviyani, D., & Darwis, U. (2022). Pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap keterampilan menyimak cerpen pada siswa kelas V SD Negeri 105420 Tebing Tinggi. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society, 2*(1), 295–308.

Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariat dengan program IBM*

SPSS. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Habibah, I., & Nafiqoh H. (2022) Pemanfaat Video Animasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dan Berbicara Pada Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adoptif), 5(2), 159.*

Harianja, M. R., Yusup, M., & Siahaan, S. M. (2024). Uji N-Gain pada efektivitas penggunaan game dengan strategi SGQ untuk meningkatkan berpikir komputasi dalam energi literasi. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial dan Sains, 13*(2), 303–310.

Kasmi, NA, & Luwiti, SR (2020). Analisis strategi guru dalam mengajar mendengarkan. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* , *5* (1), 1-8.

Naditya, T. A. (2019) *Pengaruh penggunaan media filem kartun terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas III SDN Tangerang 15 (bachelor's thesis,* FITK UINJKT).

Yusnan, M. (2021). Pengaruh media audiovisual dengan menggunakan wondershare filmora dalam pembelajaran keterampilan menyimak cerita siswa kelas VIII SMP negeri 2 baubau. *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian oendidikan dasar, 1(2), 6-10.*