

# **Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Dalam Memahami Unsur Intrinsik Pada Legenda Sangkuriang**

Amanda Nur Maulidya<sup>1</sup>, Megan Asri Humaira<sup>2</sup>, Muhammad Ichsan<sup>3</sup>

Universitas Djuanda, [h.2010820@unida.ac.id](mailto:h.2010820@unida.ac.id)

## **ABSTRAK**

Karya sastra adalah karya kreatif yang lahir dari imajinatif pengarangnya, sebuah karya sastra terlahir dari sentuhan pemikiran dan ide-ide seorang sastrawan sebagai penciptanya. Dalam menikmati sebuah karya sastra, kita memerlukan keterampilan menyimak agar dapat memahami pesan moral yang terkandung di dalamnya. Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting dalam menyampaikan karya sastra ini, karena pada umumnya peserta didik di tingkat SD lebih sering merasa bosan apabila hanya membaca tulisan yang Panjang maupun hanya mendengarkan guru bercerita. Tujuan penelitian yang akan di capai dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak tentang unsur intrinsik yang ada di dalam legenda sangkuriang kelas V SD IT Al yasmin 2. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah kuantitatif dengan metode eksperimen. Pendekatan yang peneliti gunakan adalah Quasi Eksperimen Design. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh media video animasi terhadap keterampilan menyimak unsur intrinsik legenda sangkuriang seperti yang telah di uraikan, maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil tes yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak siswa dalam memahami unsur intrinsik legenda sangkuriang di kelas eksperimen lebih baik dari pada sebelumnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak tentang unsur intrinsik yang ada di dalam legenda sangkuriang kelas V SD IT Al yasmin 2.

**Kata Kunci:** Keterampilan Menyimak; Unsur Intrinsik; Legenda Sangkuriang

## PENDAHULUAN

Tujuan penelitian yang akan di capai dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak tentang unsur intrinsik yang ada di dalam legenda sangkuriang kelas V SD IT Al yasmin 2. Karya sastra adalah karya kreatif yang lahir dari imajinatif pengarangnya, sebuah karya sastra terlahir dari sentuhan pemikiran dan ide-ide seorang sastrawan sebagai penciptanya. Karya sastra dalam pengimplementasiannya selalu berkaitan dengan Bahasa. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus selalu di ikuti siswa Sekolah Dasar. Tujuan pelajaran Bahasa Indonesia di SD antara lain bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa (Handoyo, 2018). Mata pelajaran ini memuat banyak aspek berbahasa diantaranya yaitu menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Keterampilan menyimak merupakan keterampilan pertama yang diperoleh dan dikuasai manusia serta penentu dalam pengembangan bahasa pertama seseorang (Prihatin, 2017).

Dalam menikmati sebuah karya sastra, kita memerlukan keterampilan menyimak agar dapat memahami pesan moral yang terkandung di dalamnya. Dalam pelajaran Bahasa Indonesia di SD, karya sastra yang sering di gunakan adalah bentuk cerita baik itu cerpen, mitos, fabel, maupun legenda. Cerita legenda merupakan sebuah cerita yang isinya menceritakan latar belakang sebuah kisah yang mana kisah tersebut dianggap sebagai suatu kejadian asli dan pernah terjadi di masa lampau oleh pemiliknya. Adapun manfaat yang didapat melalui penggunaan Legenda dalam proses pembelajaran adalah siswa mendapat kesenangan, mengasah imajinasi, mengeksplor pengalaman, mengembangkan kecerdasan otak, meningkatkan kemampuan bahasa, mendalami proses sosialisasi, memahami nilai keindahan, dan mengenal budaya (Luh et al., 2019). Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting dalam menyampaikan karya sastra ini,

karena pada umumnya peserta didik di tingkat SD lebih sering merasa bosan apabila hanya membaca tulisan yang Panjang maupun hanya mendengarkan guru bercerita.

Fenomena faktual yang terjadi di SDIT Al Yasmin 2 ialah guru masih berpusat pada metode ceramah dalam menjelaskan maupun memberikan materi di kelas karena media pembelajaran yang terbatas. Hal ini membuat siswa menjadi kurang fokus dalam memperhatikan guru karena guru tidak memakai metode dan media pembelajaran yang aktif dan menarik. Menurut hasil wawancara tak terstruktur yang dilakukan penulis terhadap salah satu wali kelas disana, masalah ini berpengaruh dalam tingkat pemahaman menyimak peserta didik sehingga, mereka kurang terampil dalam menyimak pembelajaran yang di berikan, khususnya dalam pelajaran bahasa indonesia yang banyak mengharuskan peserta didik untuk membaca dan mendengarkan cerita. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memilih untuk melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran audio-visual berupa video animasi. Media video animasi disajikan dalam bentuk objek gambar dan bergerak mengikuti ukuran dan variasi (Setiani, 2023). Sehingga diharapkan video animasi ini dapat membantu peserta didik lebih mudah menyimpulkan maksud tersirat dari sebuah karya sastra.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah kuantitatif dengan metode eksperimen. Pendekatan yang peneliti gunakan adalah Quasi Eksperimen Design. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menitikberatkan pada pengukuran dan analisis hubungan sebab-akibat antara bermacam macam variabel, bukan prosesnya, penyelidikan dipandang berada dalam kerangka bebas nilai (Priadana & Sunarsi, 2021). Sedangkan pendekatan Quasi Eksperimen merupakan pendekatan yang mana terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, pada pendekatan ini kelompok atau kelas kontrol merupakan variabel yang tidak dapat sepenuhnya di kontrol oleh peneliti itu sendiri.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang menggunakan video animasi sebagai media pengembangan keterampilan menyimak pada unsur intrinsik ini dilakukan di SDIT Alyasmin 2, dengan menggunakan 2 kelompok belajar yang dipilih secara acak tak beraturan. Kedua kelompok belajar ini merupakan peserta didik kelas V yang akan menjadi responden dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peneliti menggunakan kelas V Cendekia yang terdiri dari 29 peserta didik sebagai kelas kontrol yang mana dalam proses nya tidak disertai media pembelajaran apapun dan berjalan sebagaimana biasanya kegiatan pembelajaran dilakukan. Sementara untuk kelas eksperimen, peneliti mengambil sampel kelas V Cerdas yang terdiri atas 29 peserta didik untuk mendapatkan perlakuan khusus berupa menonton video animasi legenda sangkuriang untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap keterampilan menyimak siswa dalam unsur intrinsik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Keterampilan menyimak siswa tersebut diuji menggunakan lembar tes yang terdiri dari 7 butir soal yang sudah di uji tiap butirnya menggunakan uji validitas dan juga reabilitas instrumen sehingga hal ini dapat memastikan bahwa alat ukur yang digunakan valid untuk pengukuran penelitian yang dilakukan peneliti.

Data hasil penelitian berupa data yang diambil berbentuk pretest dan posttest siswa/I yang dilakukan di dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pretest dilakukan sebelum peneliti melakukan perlakuan khusus dalam dalam penelitian di kelas eksperimen. Pretest ini dilakukan saat peneliti pertama kali masuk ke kelas sampel, hal ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana pengetahuan peserta didik terhadap materi yang akan di gunakan sebagai tolak ukur peneliti.

Setelah itu, peneliti memberikan perlakuan khusus berupa video animasi legenda sangkuriang terhadap kelas eksperimen dan menggunakan metode ceramah seperti yang seringkali dilakukan guru pada kelas kontrol. Selanjutnya peneliti memberikan posttest dengan soal yang sama dengan pretest sebelumnya, hal ini bertujuan untuk mengukur peningkatan pencapaian keterampilan menyimak siswa dalam unsur intrinsik sehingga peneliti dapat mengetahui adakah pengaruh penggunaan media video animasi yang di berikan.

Tabel 1.1 deskriptif statistik

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	29	33.34	47.61	80.95	65.3362	9.27574
Posttest Eksperimen	29	23.81	71.42	95.23	83.8928	7.78784
Pretest kontrol	29	42.86	38.09	80.95	61.9014	9.17722
posttest kontrol	29	23.81	61.90	85.71	73.0693	7.55719
Valid N (listwise)	29					

Setelah melakukan penelitian, peneliti mendapatkan hasil yang tertera pada tabel 1.1, sebagaimana yang dapat dilihat dari hasil tersebut, pretest kelas eksperimen mendapatkan skor tertinggi 80,95 sama halnya dengan kelas kontrol yang mendapatkan nilai 80,95. Selain itu, dari hasil tersebut peneliti mendapatkan nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 65,34 dan rata-rata pretest kelas kontrol sebesar 61,90 dengan cara menjumlahkan seluruh nilai yang didapatkan lalu dibagi sejumlah peserta didik yang diteliti sebanyak 29 siswa. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa tidak adanya perbedaan yang ditemukan dalam pemahaman siswa mengenai unsur intrinsik baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

Selanjutnya, untuk hasil posttest dapat dilihat bahwa skor terendah yang didapatkan di kelas eksperimen sebesar 71,42 dan terendah di kelas kontrol sebesar 61,90 dengan rata-rata yang didapatkan untuk kelas eksperimen adalah 83,89 dan kelas kontrol mendapatkan hasil 73,06. Berdasarkan hasil perbandingan yang didapatkan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemahaman siswa mengenai unsur intrinsik di kelas eksperimen dan kontrol.

Penelitian yang dilakukan ini melibatkan dua kelas di kelas V SDIT Al yasmin 2, yang mana kelas-kelas tersebut dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan perlakuan yang dilakukan oleh peneliti ditunjukkan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menyimak siswa pada kelas yang menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran dan kelas yang tidak menggunakan video animasi. Kelas eksperimen dan kelas kontrol dipilih secara acak dan tidak berdasarkan apapun.

Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh video animasi terhadap keterampilan menyimak siswa dalam memahami unsur intrinsik yang ada pada legenda sangkuriang. Hal ini terjadi karena video animasi merupakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat lebih fokus dalam menyimak makna demi makna yang tersurat maupun tersirat dalam media tersebut. Sebagaimana pendapat Dwi Nur Indah terhadap kelebihan video animasi, penggabungan unsur media lain seperti audio, video, gambar, grafik dan sound yang bersatu dapat menarik dan menyajikan sesuatu yang unik sehingga dapat mengakomodasi sesuai dengan modalitas peserta didik

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh media video animasi terhadap keterampilan menyimak unsur intrinsik legenda sangkuriang seperti yang telah di uraikan, maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil tes yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak siswa dalam memahami unsur intrinsik legenda sangkuriang di kelas eksperimen lebih baik dari pada sebelumnya. Hal ini ditunjukkan oleh hasil rata-rata kelas eksperimen pada pelaksanaan pretest mendapatkan nilai 65,33, namun setelah diberikan perlakuan terjadi peningkatan nilai sebagaimana rata-rata yang tertera pada posttest senilai 83,89. Maka dengan ini peneliti menyebutkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak tentang unsur intrinsik yang ada di dalam legenda sangkuriang kelas V SD IT Al yasmin 2.

## **REFERENSI**

Handoyo, A. (2018). *Kata Kunci* : 4, 41–55.

Luh, N., Ning, P., & Putri, S. (2019). *BUKU CERITA FABEL BERBASIS PENDIDIKAN*

*KARAKTER*. 4(2), 126–143.

Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*.

Prihatin, Y. (2017). *Problematika Keterampilan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 5(3), 45–52.

Setiani, E. A. (2023). *PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP PERUBAHAN ENERGI SISWA KELAS III DI SD AL-ZAHRA INDONESIA*.