

**PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS ANIMAKER  
TERHADAP HASIL BELAJAR MENYIMAK PADA PEMBELAJARAN  
BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR INPRES KATANGKA 1  
KABUPATEN GOWA**

**Nurhaedah<sup>1</sup>, Muh.Alam<sup>2</sup>, Nurbina<sup>3</sup>, Siti Alfah<sup>4</sup>, Ayu Rahayu Feblina<sup>5</sup>, Pariati<sup>6</sup>**  
**<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Program Studi DIII - Kesehatan Gigi Stikes Amanah Makassar**  
**Jl. Inspeksi Kanal II, Hertasning Baru, Makassar, Indonesia**  
**Email:nurhaedah.iskandar@gmail.com**

**ABSTRAK**

Pembelajaran bahasa indonesia mencakup 4 aspek keterampilan yaitu: berbicara, menulis, membaca, dan menyimak. Dari 4 keterampilan tersebut sangat penting untuk dipelajari agar siswa dapat berkomunikasi dengan efektif baik secara lisan maupun tulis. Penggunaan media pembelajaran juga cara agar pembelajaran lebih efektif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat seberapa besar pengaruh pengaruh media pembelajaran Video Audio Visual Animaker terhadap hasil belajar menyimak siswa pada pelajaran bahasa indonesia siswa kelas III SD Inpres Katangka 1 Kabupaten Gowa. Penelitian ini menggunakan model penelitian Quasi Eksperimen. tipe post test only control design dengan lokasi di Sekolah Dasar Inpres Katangka 1 Kabupaten Gowa. Subjek penelitian adalah siswa kelas III Sekolah Dasar Inpres Katangka 1 Kabupaten Gowa sebanyak 28 siswa kelas A sebagai kelas kontrol dan 28 siswa kelas B sebagai kelas eksperimen berupa 10 butir soal test yang digunakan berupa post test kontrol dan post test eksperimen. Dari hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan media audio visual animaker lebih berpengaruh dibandingkan dengan menggunakan media konvensional berupa bahan simakan. Hal ini dilihat dari hasil penelitian ini membuktikan bahwa post test kontrol dengan rata rata 44,71 dan post test eksperimen dengan rata rata 76,40 Karena itu, kesimpulan bahwa pengguna media audiovisual animaker berpengaruh terhadap hasil belajar menyimak kelas III SD.

**Kata Kunci:** Kemampuan Menyimak Bahasa Indonesia; Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

**THE USE OF ANIMAKER-BASED AUDIOVISUAL MEDIA FOR  
LISTENING LEARNING OUTCOMES IN INDONESIAN LANGUAGE  
LEARNING IN INPRES KATANGKA PRIMARY SCHOOL 1 IN GOWA  
DISTRICT**

**Nurhaedah<sup>1</sup>, Muh.Alam<sup>2</sup>, Nurbina<sup>3</sup>, Siti Alfah<sup>4</sup>, Ayu Rahayu Feblina<sup>5</sup>, Pariati<sup>6</sup>**  
**<sup>1,2,3,4,5,6</sup>DIII - Dental Health Study Program STIKES Amanah Makassar**  
**St.Inspeksi Kanal II Hertasning Baru, Makassar, Indonesian**  
**Email:nurhaedah.iskandar@gmail.com**

**ABSTRACT**

Indonesian language learning includes 4 aspects of skills, namely: speaking, writing, reading, and listening. Of the 4 skills, it is very important to learn so that students can communicate effectively both orally and in writing. The use of learning media is also a way to make learning more effective. The purpose of this study was to see how much influence the Video Audio Visual Animaker learning media had on students' listening learning outcomes in Indonesian class III students at SD Inpres Katangka 1. This study used a Quasi Experimental research model. type of post test only control design with location in Inpres Katangka 1 Elementary School, Gowa Regency. The research subjects were third grade students of Inpres Katangka 1 Elementary School, Gowa Regency as many as 28 students of class A as the control class and 28 students of class B as the experimental class in the form of 10 test items used in the form of post test control and post test experiments. the use of audio-visual animaker media is more influential than using conventional media in the form of listening materials. This can be seen from the results of this study proving that the control post test with an average of 44.71 and the experimental post test with an average of 76.40 Therefore, it is concluded that the use of animaker audiovisual media affects the learning outcomes of listening to third grade elementary school students.

**Keywords:** Indonesian Language Learning in Elementary School; Listening Skill Indonesian Language

## **Pendahuluan**

Pendidikan memiliki arti yaitu suatu proses belajar mengajar atau suatu interaksi yang melibatkan kedua belah pihak yang merupakan guru dan murid saling berkomunikasi satu sama lain. Dalam proses pembelajaran dapat mewujudkan suatu tujuan pembelajaran untuk mencapai suatu hal yaitu suatu penguasaan bahasa. Pembelajaran bahasa indonesia merupakan pembelajaran yang mempunyai tujuan agar siswa dapat mempunyai kemampuan berkomunikasi yang efektif dan efisien baik secara lisan maupun tulis, menikmati serta memanfaatkan karya sastra sendiri dan dapat memperluas wawasan siswa, karena itu siswa dapat mencari tahu hal hal baru yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa jika siswa dapat berkomunikasi dengan baik. Dari komunikasi itulah dapat menciptakan hasil belajar yang baik.

Hasil belajar merupakan hasil akhir yang dapat diukur dan dilihat dari perubahannya setelah mengalami proses belajar. Hasil belajar sendiri sangat dibutuhkan dalam proses belajar dimana kita dapat melihat dan mengukur sejauh mana peserta didik memahami apa yang telah diajarkan. hasil belajar dari pembelajaran bahasa indonesia sendiri mencakup 4 aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan membaca, keterampilan berbicara, keterampilan menulis, dan keterampilan menyimak. Empat keterampilan tersebut merupakan aspek yang dijadikan sasaran dalam pembelajaran bahasa. (Satria Trio, 2017)

Pembelajaran bahasa indonesia yang mencakup 4 aspek keterampilan sangat penting untuk di pelajari karena jika 4 aspek tersebut sudah dapat terpenuhi pembelajaran bahasa indonesia sudah dapat dikatakan efektif dan efisien, namun nyatanya masih banyak siswa yang masih sedikit paham pembelajaran bahasa indonesia karena dari pembelajarannya sendiri yang terbilang sangat bosan untuk dipelajari terlebih sebagian besar siswa masih kurang semangat untuk mempelajari 4 aspek keterampilan bahasa tersebut dalam pembelajaran bahasa Indonesia terlebih lagi dalam pembelajaran keterampilan menyimak.

Pembelajaran menyimak merupakan suatu pembelajaran yang harus ada di sekolah SD/MI dengan adanya pembelajaran menyimak dapat memberikan manfaat. Masih banyak siswa yang belum paham dari apa yang diceritakan dan tidak bisa diungkapkan kembali oleh mereka cerita tersebut. Karena, banyak guru yang masih menganggap remeh kemampuan menyimak, menurut mereka siswa sudah banyak paham tentang apa itu menyimak karena menyimak hanya mendengarkan. Karena hal tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada siswa kelas III SD Inpres Katangka 1 Kabupaten Gowa dengan judul “pengaruh penggunaan media audiovisual animaker terhadap hasil belajar menyimak pada pembelajaran bahasa indonesia”.

Dalam hal ini beberapa penelitian mengungkapkan bahwa menyimak dalam suatu kegiatan berbahasa adalah salah satu kegiatan yang cukup mendasar dalam kemampuan berkomunikasi. Seseorang dituntut untuk bisa menyimak apa yang diucapkan oleh seseorang baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. (Ayu, 2020) Serta menyimak juga memiliki tujuan untuk memperoleh suatu informasi, menangkap isi serta memahami apa yang disampaikan oleh

pembicara melalui suatu ujaran. Kegiatan dari menyimak harus memiliki suatu tujuan yang jelas, jika tujuan menyimak tersebut tidak jelas maka nantinya akan menimbulkan tidak tercapainya tujuan menyimak tersebut.

Menurut Tarigan (Abarca, 2021) menyimak memiliki beberapa tujuan diantaranya :

1. dapat memperoleh suatu pengetahuan dalam belajar.
2. kegiatan menyimak untuk mengapresiasi dari materi singkat.
3. Kegiatan menyimak untuk merasakan keindahan.
4. Kegiatan menyimak mempunyai tujuan dengan melangsungkan komunikasi untuk menyampaikan suatu ide atau gagasan kepada orang lain.
5. Membedakan simbol simbol.

Dari penjelasan tersebut dapat dilihat bahwa keterampilan menyimak merupakan kegiatan mendasar dalam berkomunikasi dan menyimak juga mempunyai beberapa tujuan yang jelas. Dalam keterampilan menyimak, menyimak memiliki indikator adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik mampu memahami judul dari cerita yang disimak.
2. Peserta didik paham makna atau isi dari cerita yang disimak.
3. Peserta didik mampu menuliskan cerita dengan menggunakan bahasa sendiri.
4. Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur unsur intrinsik yang ada pada Cerita.
5. Peserta didik mampu menceritakan kembali cerita yang sudah disimak.
6. Peserta didik Mampu mengambil pelajaran atau hikmah dan menerapkannya dalam kehidupan sehari hari dari cerita yang disimak. (Nurhayani, 2010).

Dari penjelasan tersebut terbilang bahwa keterampilan menyimak siswa memiliki beberapa indikator yang harus terpenuhi dalam pembelajaran bahasa indonesia terlebih dalam menyimak dongeng. Menurut Isnaeni (Bayar 2018) mengungkapkan bahwa dongeng merupakan suatu cerita fiksi atau khayalan yang di ceritakan oleh pendongeng kepada pendengar secara lisan yang didalamnya terdapat pesan moral bagi para pendengarnya yang mendidik. Dongeng memiliki beberapa unsur intrinsik yang diantaranya ada tema, latar, tokoh, sudut pandang, alur dan amanat. Dongeng juga memiliki berbagai jenis salah satunya adalah dongeng fabel, dongeng fabel merupakan dongeng yang pemeran atau tokohnya adalah seekor binatang atau hewan, yang biasanya dalam ceritanya hewan tersebut bisa berbicara dan memiliki akal yang banyak serta biasanya alur dalam ceritanya pun maju sehingga ceritanya pun menarik untuk disimak. (Astiti et al., 2016). Namun dalam penerapannya sendiri untuk menyimak sebuah cerita dongeng masih sangat kurang karena pendidik yang masih menganggap remeh kemampuan menyimak siswa dan kurangnya media yang digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam menyimak sebuah dongeng sehingga terdapat masalah yang dimana akhirnya siswa dalam menyimak sebuah cerita dongeng masih kurang bagus.

Dengan menggunakan media dapat membantu peserta didik tertarik untuk menyimak sehingga pembelajaran pun tidak akan terlihat monoton. Menurut Dadan Djuanda (Nisa khairun, 2021) Mengatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat merangsang perhatian, pikiran, dan perasaan dalam proses belajar dari pengirim ke penerima. Selain itu, media pembelajaran merupakan Media atau alat

pengajaran dalam pembelajaran melalui simulasi dari inti pengajaran yang disampaikan secara deskriptif maupun demonstrasi yang mempunyai fungsi sebagai penyampaian pesan sehingga dalam konteks pembelajaran media merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta dapat merangsang anak peserta didik dalam belajar. Fungsi media sendiri adalah :

1. Dapat memudahkan dalam proses pembelajaran bagi guru dan peserta didik
2. Media dapat merubah yang abstrak menjadi kongkrit sehingga dapat memberikan pengalaman yang nyata
3. Dengan adanya media dapat menarik perhatian siswa
4. Menjadikan peserta didik untuk lebih semangat dalam belajar.
5. Membuat seluruh indera aktif dalam proses belajar. (Gusmaidar, 2016).

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran audio visual dalam sebuah aplikasi karena mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran, adanya media pembelajaran audio visual ini dapat menarik perhatian siswa untuk fokus dalam menyimak sebuah cerita. Selain itu pula dapat membantu meminimalisir guru membacakan sebuah cerita di ruang kelas. Penayangan sebuah video juga dapat menjadikan sebuah pengalaman baru kepada siswa karena video yang ditampilkan bisa menjadi tolak ukurnya di dalam kehidupan nyata. (sigit et al., 2020)

Media audio visual yang digunakan dalam aplikasi bernama Video Animator yang merupakan suatu media animasi yang dijadikan sebagai bahan simakan kepada peserta didik yang di dalamnya merupakan perangkat lunak yang berisikan beberapa template atau bisa membuat sendiri. Terdapat beberapa Langkah Langkah video animator yaitu :

1. Membuka aplikasi animator melalui website pada link: <https://www.animator.com/>
2. Setelah itu daftar dengan menggunakan email pribadi
3. Kemudian muncul dashboard, di tampilan kiri ada tanda create
4. Kemudian klik create lalu muncul berbagai pilihan, lalu klik create video dan muncul dua pilihan, blank page dan template, Pilih template untuk memulai membuat animasi,
5. Lalu masukan voice over untuk tampilan di awal dari template tersebut kemudian tambahkan teks serta video dongeng tersebut.
6. Setelah selesai membuat animasi sesuai dengan materi dongeng.
7. Kemudian save video tersebut.

Beberapa penelitian dengan menggunakan media audio visual dilakukan oleh para peneliti (Yusantika & Suyitno, 2018), (Gusmaidar, 2016) mengungkapkan bahwa dengan menggunakan media audio visual sebagai bahan simakan dalam sebuah materi adalah langkah yang tepat digunakan dalam sebuah pembelajaran. Dikarenakan dengan menggunakan media audio visual dapat menarik perhatian siswa, dan mendorong kreatifitas seorang guru agar pembelajaran terlihat lebih menarik, dapat membuat hasil belajar siswa menaik dan siswa lebih paham serta semangat mendengarkan dengan baik ketika melihat dibarengi dengan mendengarkan dari video yang ditayangkan.

### **Metode Penelitian**

Pada penelitian ini menggunakan penelitian berupa Quasi Eksperimen, dengan desain post test only control design pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, desain penelitian tipe post test only control design menggunakan dua kelompok yang dipilih secara random. Kelompok pertama yaitu kelas kontrol tidak diberi perlakuan dengan menggunakan media audio visual berbasis animaker melainkan dengan media pembelajaran yang biasa dipergunakan oleh guru dengan memberikan teks bacaan saja. Sedangkan, pada kelompok kedua yaitu kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Animaker. Pada pelaksanaan penelitian kedua kelompok tidak diberikan pre test di awal pembelajaran tetapi, hanya dilakukan pengukuran dengan menggunakan post test di akhir pembelajaran. (Sugiono, 2015). Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2022 di SD Inpres Katangka 1 Kabupaten Gowa

Berdasarkan desain penelitian yang sudah dituturkan diatas maka prosedur penelitiannya adalah sebagai berikut:

#### **1. Tahap Persiapan**

Dalam tahap ini peneliti mempersiapkan semua yang akan dilakukan dalam penelitian mulai dari menyusun perangkat pembelajaran, instrument yang akan digunakan dan telah direvisi serta disahkan oleh dosen pembimbing dan dosen mata kuliah. serta media audio visual yang sudah dibuat sendiri. Selanjutnya peneliti juga menentukan populasi penelitian. Pada penelitian ini dilakukan di SD Inpres Katangka 1 Kabupaten Gowa, dengan menentukan dua kelas sebagai kelas uji coba yaitu kelas III A dan III B sebagai kelas kontrol dan eksperimen. Masing masing kelas berjumlah 28 orang.

#### **2. Tahap pelaksanaan**

Dalam tahap pelaksanaan ini dilakukan di dua kelas sebagai kelas uji coba penelitian yaitu kelas III A sebagai kelas kontrol yang di beri perlakuan menggunakan media konvensional berupa bahan simakan yang sudah dibagikan kepada siswa sebanyak 28 orang kemudian setelah siswa membaca teks cerita tersebut siswa diminta untuk mengerjakan post test di akhir pembelajaran. Di lain hari dilakukan penelitian kembali di kelas III B sebagai kelas eksperimen menggunakan media audio visual animaker. Dalam tahap pelaksanaan ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang menggunakan media audiovisual berbasis animaker dengan perlakuan menggunakan media konvensional pada pembelajaran bahasa indonesia materi dongeng.

#### **3. Tahap pengolahan data**

Pada tahap ini setelah data terkumpul maka peneliti memulai untuk mengolah data. Analisis data yaitu dengan membandingkan hasil kelas kontrol dan kelas eksperimen serta menarik kesimpulan sesuai dengan tujuan penelitian.

#### **4. Instrument**

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berisi 10 butir soal post test. Pelaksanaan tes dilakukan sesuai dengan prosedur yaitu: pra pembelajaran, pembelajaran dan pasca pembelajaran.

#### 5. Analisis data

Analisis data dilakukan dengan teknik analisis data statistic dengan menggunakan aplikasi SPSS pada windows.

### Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini dihasilkan data kuantitatif saja yaitu hasil dari post test siswa yang sudah dikerjakan. Lalu data tersebut diolah dengan melakukan uji normalitas untuk melihat normal atau tidaknya data yang menjadi syarat normalitas dalam jenis statistik menggunakan SPSSver 20 untuk mempermudah dalam perhitungan. Dalam uji normalitas ini menggunakan uji liliefors. Berikut tabel uji liliefors:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Post test

Shapiro Wilk				
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Post Test	Kontrol ,	916,	28,	0,28
Hasil Belajar Menyimak Dongeng	Eksperimen ,	930.	28,	062

Berdasarkan hasil pengukuran terlihat bahwa post test hasil belajar menyimak pada kelas eksperimen tarafsignifikansi sebesar 0,62 atau lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sedangkan, data post test pada kelas kontrol tarafsignifikansi sebesar 0,28 atau lebih besar dari 0,05 maka dinyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Nilai signifikansi kedua kelompok tersebut lebih besar dari 0,05 maka dapat dinyatakan H0 diterima. Dari hasil uji normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa data post test kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Maka selanjutnya akan dilakukan uji validitas. uji validitas menggunakan rumus korelasi product moment yang hasilnya dari 10 butir soal Essay hanya 7 soal Essay yang valid dan 3 soal Essay yang tidak valid, setelah mengetahui soal yang valid peneliti melakukan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus alpha cornbarch untuk melihat soal yang dijelaskan reliabel serta layak untuk di aplikasikan. Dari soal yang sudah diujikan dengan menggunakan uji reliabel diperoleh sebesar 0,43 maka artinya butir soal reliable dengan klasifikasi sedang. Setelah dilakukan uji normalitas, uji validitas dan uji reliabilitas selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan uji Fisher

Tabel 2. Hasil Homogenitas Uji Fisher / F test

	Post test kelas kontrol	Post test kelas eksperimen
Mean	44,714	74,428
Variance	153,470	66,402
Observations	28	28
df	27	27
F	0,432669103	P (F<=f) 0,016730688
F Critical one tail	0,524983164	

Berdasarkan hasil pada perhitungan Tabel di atas diperoleh nilai signifikansi postes hasil belajar Bahasa Indonesia kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,432 Nilai signifikansi kedua kelompok tersebut lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima, artinya sampel kedua kelompok mempunyai varian yang sama (homogen). Jadi dapat disimpulkan bahwa kedua sampel tersebut memiliki varian yang homogen atau data berasal dari populasi dengan varian yang sama.

Selanjutnya adalah uji hipotesis uji-t Uji t Independent Sample Test dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata skor hasil belajar Bahasa Indonesia siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media Audio Visual sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan media Audio Visual. Untuk mempermudah perhitungan Uji t Independent Sample Test, Dengan kriteria pengujiannya adalah jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak, sedangkan jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka  $H_0$  diterima.

Tabel 3. Hasil Uji t data post test

	Kelas	thitung	ttabel	keterangan
Hasil Belajar Menyimak Dongeng	Eksperimen	11,63	1,67	Ada pengaruh
	Kontrol			

Berdasarkan hasil pada uji paired sample t test di dapatkan hasil thitung sebesar 11,63 dan ttable sebesar 1,67 artinya ada pengaruh pada proses pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual animaker. Pada uji t test ini terlihat bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima karena jumlah thitung lebih besar dari table.

Dalam penelitian eksperimen juga dibutuhkan uji effect size untuk melihat seberapa besar pengaruh yang diberikan perlakuan pada penelitian dengan menggunakan rumus cohen's d yaitu sebagai berikut

Table 4. Effect Size

Kelas	Rata Rata	Standar Deviasi	Effect Size	Keterangan
Eksperimen	76,4285	8,00191304	0,54134	Sedang
Kontrol	44,71	12,1651057		

Berdasarkan hasil uji effect size dapat diketahui bahwa nilai dari effect size adalah 0,55 dan kriteria pengaruh tergolong sedang artinya ada pengaruh pada media audiovisual terhadap hasil belajar menyimak pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III. Perbedaan hasil tersebut didasarkan pada hasil post test masing masing kelas tersebut. Kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih besar dibandingkan kelas kontrol maka dari itu dapat diartikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual berbasis animaker lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran dengan menggunakan media konvensional.



Dari hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan media audiovisual berbasis animaker terhadap hasil belajar menyimak siswa kelas III sekolah dasar. Hal ini dilihat dari pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual memberikan dampak yang signifikan terhadap siswa dampak yang sangat terasa kepada siswa adalah minat belajar siswa. Penggunaan media mampu membangkitkan minat belajar siswa untuk meningkatkan keterampilan bahasa siswa (Sigit, 2020).

Pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual animaker ini dilakukan untuk melihat hasil belajar menyimak bahasa Indonesia sama halnya dengan beberapa penelitian yang relevan. Selanjutnya hasil dari penelitian lain juga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audiovisual pada pembelajaran bahasa Indonesia pada materi cerita rakyat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan pada hasil belajar yang diperoleh. Setelah dilakukannya pengujian hasil uji tersebut menjelaskan bahwa hasil kemampuan menyimak cerita dilihat berdasarkan nilai postes pada siswa dengan menggunakan audio yang rata-rata sebesar 74,51, sedangkan nilai rata-rata siswa dengan menggunakan media audio visual sebesar 79,92. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan menyimak siswa melalui penggunaan media audio dan audio visual, dimana media audio visual lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan media audio terhadap kemampuan menyimak cerita. (Yusantika & Suyitno, 2018) dan berikutnya pada penelitian (Umar Aliansyah et al., 2021) yang menyatakan bahwa media audiovisual telah memenuhi kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

Kesimpulan yang dapat diperoleh dalam penelitian ini bahwa ada pengaruh yang cukup besar dan terlihat perbedaannya antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen, terlihat bahwa dengan menggunakan media audiovisual animaker hasil belajar menyimak dongeng siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia mendapatkan nilai rata-rata 76,40 pada kelas eksperimen, sedangkan jika menggunakan media konvensional rata-ratanya adalah 44,71 maka dari itu dapat disimpulkan bahwa terlihat perbedaan yang cukup besar ketika pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media yaitu media audiovisual animaker yang dapat membuat anak lebih mengerti tentang materi yang diajarkan dan lebih membuat siswa merasa senang dengan adanya tampilan yang diproyeksikan, media ini juga dapat dilakukan oleh beberapa guru.

Table 4. Effect Size

Kelas	Rata Rata	Standar Deviasi	Effect Size	Keterangan
Eksperimen	76,4285	8,00191304	0,54134	Sedang
Kontrol	44,71	12,1651057		

Berdasarkan hasil uji effect size dapat diketahui bahwa nilai dari effect size adalah 0,55 dan kriteria pengaruh tergolong sedang artinya ada pengaruh pada media audiovisual terhadap hasil belajar menyimak pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III. Perbedaan hasil tersebut didasarkan pada hasil post test masing-masing kelas tersebut. Kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih besar dibandingkan kelas kontrol maka dari itu dapat diartikan bahwa pembelajaran

dengan menggunakan media audiovisual berbasis animaker lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran dengan menggunakan media konvensional.

Dari hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan media audiovisual berbasis animaker terhadap hasil belajar menyimak siswa kelas III sekolah dasar. Hal ini dilihat dari pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual memberikan dampak yang signifikan terhadap siswa dampak yang sangat terasa kepada siswa adalah minat belajar siswa. Penggunaan media mampu membangkitkan minat belajar siswa untuk meningkatkan keterampilan bahasa siswa (Sigit, 2020).

Pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual animaker ini dilakukan untuk melihat hasil belajar menyimak bahasa Indonesia sama halnya dengan beberapa penelitian yang relevan. Selanjutnya hasil dari penelitian lain juga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audiovisual pada pembelajaran bahasa Indonesia pada materi cerita rakyat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan pada hasil belajar yang diperoleh. Setelah dilakukannya pengujian hasil uji tersebut menjelaskan bahwa hasil kemampuan menyimak cerita dilihat berdasarkan nilai postes pada siswa dengan menggunakan audio yang rata-rata sebesar 74,51, sedangkan nilai rata-rata siswa dengan menggunakan media audio visual sebesar 79,92. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan menyimak siswa melalui penggunaan media audio dan audio visual, dimana media audio visual lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan media audio terhadap kemampuan menyimak cerita. (Yusantika & Suyitno, 2018) dan berikutnya pada penelitian (Umar Aliansyah et al., 2021) yang menyatakan bahwa media audiovisual telah memenuhi kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

### **Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat didapat dalam penelitian ini bahwa ada pengaruh yang cukup besar dan terlihat perbedaannya antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen, terlihat bahwa dengan menggunakan media audiovisual animaker hasil belajar menyimak dongeng siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia mendapatkan nilai rata 76,40 pada kelas eksperimen, sedangkan jika menggunakan media konvensional rata-ratanya adalah 44,71 maka dari itu dapat disimpulkan bahwa terlihat perbedaan yang cukup besar ketika pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media yaitu media audiovisual animaker yang dapat membuat anak lebih mengerti tentang materi yang diajarkan dan lebih membuat siswa merasa senang dengan adanya tampilan yang diproyeksikan, media ini juga dapat dilakukan oleh beberapa guru dalam kegiatan belajar agar pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton dibandingkan hanya dengan menggunakan bahan simakan seperti buku saja yang tidak dikembangkan lagi.

### **Daftar Pustaka**

- A. Kusdiweliawan. (2017). Statistika Pendidikan. III. Jakarta: UHAMKA Press.
- Abarca, Roberto Maldonado. (2021). "Keterampilan Menyimak " 2013–15.

Asep Kurniawan. 2018. Metodologi Penelitian Pendidikan. I. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Abarca, R. M. (2021). Nuevos Sistemas de Comunicación e Información, 2013–2015.

Astiti, N., Rukayah, & Sularmi. (2016). Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Melalui Metode Storytelling. Didaktika Dwija Indria, 4(7), 1–6.

Ayu, R. (2020). Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 51 Kaur. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/5174>

Gusmaidar. (2016). Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Dengan Menggunakan Media Animasi Audiovisual Melalui Metode Think Pairs Share Pada Siswa. Jurnal Penelitian Guru Indonesia, 1(1), 15–25.

Nisa khairun. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Iv Min 8 Aceh Besar. 1–120.

No, V., Studi, P., Fkip, P., & Majalengka, U. (2020). Jurnal Cakrawala Pendas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Abstrak Pendahuluan Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan sosial. 6(2), 108–115.

Nurhayani, I. (2010). Pengaruh penggunaan metode bercerita terhadap kemampuan menyimak siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Fakultas Pendidikan Islam Dan Keguruan Universitas Garut, 4(4), 6. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JIP/article/view/36/36>

Satria Trio, G. (2017). Meningkatkan Keterampilan Menyimak. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10(2), 114–120.

Umar Aliansyah, M., Mubarak, H., Maimunah, S., & Hamdiah, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Di Pesantren Ainul Hasan. Jurnal Syntax Fusion, 1(07), 119–124. <https://doi.org/10.54543/fusion.v1i07.28>

Yusantika, F. D., & Suyitno, I. (2018). Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. 2013, 251–258.

Abarca, R. M. (2021). 濟無 No Title No Title No Title. Nuevos Sistemas de Comunicación e Información, 2013–2015.

Astiti, N., Rukayah, & Sularmi. (2016). Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Melalui Metode Storytelling. Didaktika Dwija Indria, 4(7), 1–6.

Ayu, R. (2020). Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 51 Kaur. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/5174>

Gusmaidar. (2016). Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Dengan Menggunakan Media Animasi Audiovisual Melalui Metode Think Pairs Share Pada Siswa. Jurnal Penelitian Guru Indonesia, 1(1), 15–25.

Nisa khairun. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Iv Min 8 Aceh Besar. 1–120. No, V., Studi, P., Fkip, P., & Majalengka, U. (2020). Jurnal Cakrawala Pendas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Abstrak Pendahuluan Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan sosial . Selain guru , a. 6(2), 108–115.

Nurhayani, I. (2010). Pengaruh penggunaan metode bercerita terhadap kemampuan menyimak siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Fakultas Pendidikan Islam Dan Keguruan Universitas Garut, 4(4), 6.<https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/36/36>

Satria Trio, G. (2017). Meningkatkan Keterampilan Menyimak. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10(2), 114–120.

Umar Aliansyah, M., Mubarak, H., Maimunah, S., & Hamdiah, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Di Pesantren Ainul Hasan. Jurnal Syntax Fusion, 1(07), 119–124. <https://doi.org/10.54543/fusion.v1i07.28>

Yusantika, F. D., & Suyitno, I. (2018). Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. 2013, 251–258.