



PEMANFAATAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK PESERTA DIDIK

Septia Nugraha¹, Ani Siti Anisah², Nurdin Muhamad³

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan
Universitas Garut, Indonesia
Jl. Raya Samarang No. 52A, Garut.
e-mail: nugrahaseptia30@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to see how the implementation, influence and understanding of improving the listening skills of grade 3 students at SDN 2 Neglasari through the use of animated video media based on local wisdom. The method used in this research is the One Group Experimental Method and data collection techniques through tests and questionnaires. The results of this research state that the use of animated video media based on local wisdom can improve students' listening skills when learning Indonesian. This can be seen from the results of the T test calculation which obtained the results of $T_{\text{Calculated}} > T_{\text{Table}}$, namely $19.91 > 2.06$, which means there has been an increase. The results of the N-gain test calculation were obtained with a value of 0.76, which means high value and an effectiveness level of 76%, which means quite effective. This shows an increase in students' listening skills when learning Indonesian. Apart from that, the increase in students' listening skills in learning Indonesian can be seen from the results of questionnaire calculations with an average of 77.8%, which means that students responded well to learning using animated video media based on local wisdom.

Keywords: Animated video media, local wisdom, listening skills, students.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana penerapan, pengaruh serta mengetahui peningkatan keterampilan menyimak peserta didik kelas 3 SDN 2 Neglasari melalui pemanfaatan media video animasi berbasis kearifan lokal. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Metode Eksperimen One Group serta teknik pengumpulan data melalui tes dan angket. Hasil dari penelitian ini dinyatakan bahwa pemanfaatan media video animasi berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dilihat dari hasil perhitungan uji T yang memperoleh hasil $T_{\text{Hitung}} > T_{\text{Tabel}}$ yaitu $19,91 > 2,06$ yang artinya terjadi peningkatan. Hasil perhitungan uji N-gain dengan perolehan nilai 0,76 yang artinya bernilai tinggi serta perolehan tingkat keefektifan sebesar 76% yang artinya cukup efektif hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menyimak peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu peningkatan keterampilan menyimak peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia dilihat dari hasil perhitungan angket dengan rata-rata 77,8% yang artinya peserta didik memberikan respon yang baik terhadap pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis kearifan lokal.

Kata kunci: Media video animasi, kearifan lokal.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu upaya atau gerakan secara sadar untuk membantu, menciptakan dan membimbing individu untuk mengembangkan segala kapasitas yang dikeluarkan dan ditumbuhkan secara efisien melalui pengalaman pendidikan yang sangat tertata. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan diperlukan untuk belajar. Untuk

menunjang kehidupan, diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembelajaran bahasa memegang peranan yang sangat penting tidak hanya dalam perkembangan komunikasi, tetapi juga dalam perolehan pengetahuan. Bahasa Indonesia adalah bahasa komunikasi di Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan bahasa pengantar pada semua jenjang pendidikan dasar, menengah, dan tinggi. Menurut Saddhono dalam (Sari et al., 2020:187) Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk menguasai bahasa yaitu terampil menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Oleh karena itu, keterampilan berbahasa Indonesia meliputi: keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang mempunyai informasi yang baik untuk memperoleh keterampilan lainnya. Keterampilan menyimak tidak dapat dipisahkan dari keterampilan berbahasa lainnya yaitu berbicara, menulis, dan membaca. Setiap orang mempelajari keterampilan menyimak lebih dari keterampilan bahasa lainnya.

Pada tahun 2019, Progress in International Reading Literacy Study (PIRLS) melakukan survei keterampilan membaca di 45 negara maju dan berkembang di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Survei mengungkapkan, Indonesia berada di peringkat ke-41. Hasil ini bukanlah hasil yang baik karena Indonesia berada di peringkat 5 terbawah (dari lima). Survei matematika, literasi, dan sains Program for International Student Assessment (PISA) tahun 2019 juga menempatkan Indonesia pada peringkat ke-72 dari 78 negara, Summaries dalam (Handayani & Ahzan, 2023:3878). Hasil tersebut tentulah juga bukan hasil yang baik mengingat Indonesia berada pada 10 peringkat terbawah.

Menurut Prihatin dalam (Husniyah, 2022:318) Permasalahan keterampilan menyimak yang umum terjadi meliputi permasalahan menyimak pada tes, permasalahan pada akses teknologi dan media yang dialami guru, permasalahan pada proses pembelajaran konvensional, dan permasalahan pada tugas autentik.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran menyimak adalah penggunaan media pembelajaran. Banyak media pembelajaran menarik yang mempunyai ciri, kelebihan dan kekurangan masing-masing. Media pembelajaran yang menarik dapat berupa media audiovisual. Salah satu bentuk media audiovisual adalah media video animasi pembelajaran. Menurut Rayanda Asyar dalam (Luthfi Randa & Shabrina Anshor, 2022:2) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber yang tepat sasaran, sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif sehingga penerimanya dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Menurut Milawati dalam

(Hasan, 2021:38) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung pengirim informasi, yaitu. guru kepada penerima informasi atau siswa, dan tujuannya adalah untuk menggugah siswa agar termotivasi dan mampu berpartisipasi penuh dalam proses pembelajaran dan penuh makna.

Menurut Hidayatullah dalam (Luthfi Randa & Shabrina Anshor, 2022:3) Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan, ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak. Dengan menggunakan animasi dapat mempermudah pengembangan lebih lanjut hasil belajar serta dapat membangun kecukupan dan kemahiran pengalaman pendidikan. Dengan demikian, video animasi merupakan alat yang terkesan aktif dan memberikan pesan pembelajaran kepada siswa dalam menyampaikan materi dengan menggunakan berbagai macam gambar yang menghasilkan gambar bergerak dan dilengkapi dengan suara. Menurut Rosmiati dalam (Siddiq et al., 2020:3) mengatakan bahwa animasi dalam pembelajaran memiliki peran yang dapat meningkatkan minat belajar, meningkatkan pemahaman terhadap suatu bidang ilmu tertentu, dan mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

Menurut Sedyawati (Amri et al., 2021) Kearifan lokal diartikan sebagai wawasan terhadap budaya konvensional perkumpulan etnis. Kearifan lokal dalam perspektif luas tidak hanya mencakup standar dan nilai-nilai sosial, tetapi juga seluruh komponen pemikiran, termasuk yang mempunyai masukan terhadap teknologi, pelayanan kesehatan, dan estetika. Kearifan lokal dipandang sangat penting dan memiliki manfaat tersendiri dalam kehidupan masyarakat. Sistem ini diciptakan atas dasar kebutuhan untuk menghargai, mengikuti dan menjalani kehidupan sesuai dengan keadaan, kondisi, kapasitas dan nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat yang bersangkutan.

Standar nasional pendidikan harus disesuaikan dengan kemajuan daerah, publik, dan dunia di abad ke-21. Kearifan lokal dalam peningkatan kehidupan abad 21, khususnya pengembangan masyarakat yang memiliki kualitas sosial kemasyarakatan yang positif, liberal, dinamis dan teratur dalam pergaulan verbal dan non-verbal, sehingga mampu menciptakan keselarasan kehidupan dimanapun berlandaskan Bhinneka Tunggal Ika. Nilai-nilai kearifan lokal ini hendaknya dikoordinasikan ke dalam rencana pendidikan nasional sehingga kelas-kelas dapat turut serta dalam menanamkan nilai-nilai lingkungan kepada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang menggunakan metode penelitian yaitu kuantitatif dengan desain penelitian One Grup Pretest-Posttest Design. Dimana penelitian hanya dilakukan disatu kelas saja, karena peneliti ingin mengetahui seberapa peningkatan keterampilan menyimak setelah menggunakan media video animasi berbasis kearifan lokal. Jenis data yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Teknik pengumpulan data terdiri dari tes, angket dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 2 Neglasari yang terlibat dalam penerapan pemanfaatan media video animasi berbasis kearifan lokal.

Metode penelitian kuantitatif (Sugiyono, 2019:8) adalah metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, yang digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan informasi melalui instrumen penelitian, bersifat kuantitatif. atau analisis data statistik. dari pengujian hipotesis yang sudah ada. Metode penelitian ini digunakan metode

kuantitatif, karena data yang akan diolah merupakan data relasional, dan fokus penelitian ini menentukan besar kecilnya pengaruh antar variabel yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

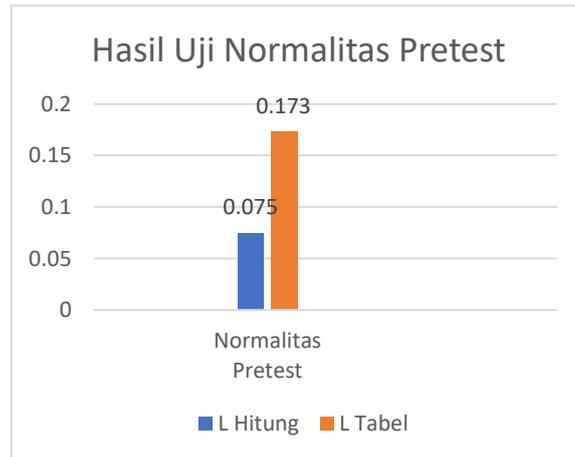
Hasil Penelitian ini mendeskripsikan hasil tes soal dan angket kepada peserta didik. Fokus penelitian ini adalah apakah keterampilan menyimak peserta didik meningkat dengan memanfaatkan media video animasi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran bahasa Indonesia. Pemanfaatan video animasi merupakan penggunaan sebuah video animasi yang bertujuan untuk menyampaikan isi atau pesan. Maksud kata pemanfaatan ini berarti memanfaatkan video animasi yang sudah ada untuk digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan.

Pada tahap analisis peneliti melakukan penyusunan soal yang nantinya akan diberikan kepada peserta didik sebagai bentuk analisis apakah terdapat peningkatan atau tidaknya setelah diberikan treatment dengan media video animasi berbasis kearifan lokal yang sebelumnya dilakukan uji coba terlebih dahulu sebelum diberikan kepada peserta didik yang akan diteliti, agar mengetahui tingkat kevalidan pada soal yang telah dibuat oleh peneliti. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrument. Suatu instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan (Sundayana,2020:59).

Setelah hasil uji instrument maka dilanjutkan menganalisis data dari pretest dan posttest. Langkah pertama yang dilakukan adalah uji normalitas menunjukkan apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Normalitas sebaran data merupakan prasyarat untuk menentukan jenis statistik yang akan digunakan dalam analisis selanjutnya (Sundayana, 2020:82). Hal ini dapat dilihat berdasarkan kriteria uji normalitas, yaitu sebagai berikut:

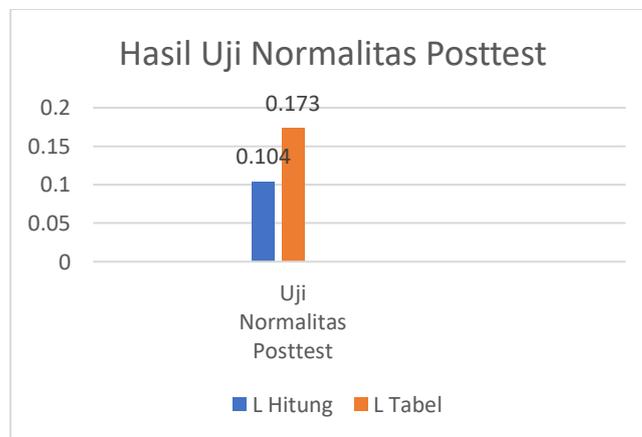
1. Jika nilai $L_{Hitung} < L_{Tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya berdistribusi normal.
2. Jika nilai $L_{Hitung} > L_{Tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya sampel berdistribusi tidak normal.

Berdasarkan hasil pengolahan data normalitas pretest terhadap kelas eksperimen dengan sampel keseluruhan berjumlah 25 peserta didik berdistribusi normal. hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan yang mana pada pretest L_{Hitung} lebih kecil dari L_{Tabel} yaitu $0,075 < 0,173$, artinya H_0 diterima. Nilai L_{Tabel} peneliti dapatkan dari melihat tabel Liliefors yang mana karena sampelnya berjumlah 25 peserta didik dan nilai α yang digunakan adalah 0,05 maka $T_{Tabelnya}$ adalah 0,173. Berikut hasil perhitungan uji normalitas data, peneliti gambarkan pada grafik dibawah ini.



Gambar 1. Hasil Uji Normalitas Pretest

Begitupun hasil posttest L Hitung lebih kecil dari L Tabel yaitu $0.104 < 0.173$, artinya H_0 diterima. Berikut peneliti gambarkan hasil uji normalitas posttest pada grafik di bawah ini:



Gambar 2. Hasil Uji Normalitas Posttest

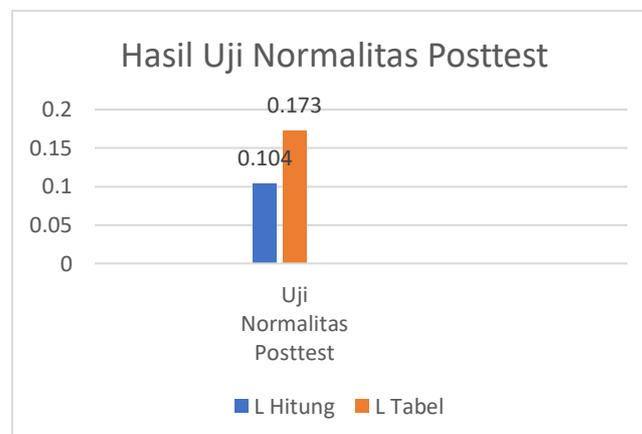
Setelah diketahui hasil normalitas pretest dan posttest Langkah selanjutnya adalah menguji homogenitas. Namun karena penelitian ini menggunakan satu kelas maka uji homogenitas tidak digunakan, sebab tujuan uji homogenitas adalah untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok sampel data diambil dari populasi yang mempunyai varian yang sama. karena tidak menggunakan uji homogenitas maka langsung saja ke langkah uji t. Uji-t digunakan untuk menguji hipotesis dalam suatu perlakuan. Uji-t digunakan untuk mengetahui apakah rata-rata hasil penelitian yang dilakukan memenuhi kaidah tertentu atau tidak (Sundayana, 2019:94).

Setelah dilakukan uji t pada tahap pretest diperoleh hasil bahwa T hitung lebih kecil dari T tabel yaitu $-10,03 < 2,06$, karena T hitung lebih kecil dari T tabel maka dapat disimpulkan bahwa pada tahap pretest ini H_a ditolak, artinya keterampilan menyimak peserta didik sama tidak ada perbedaan. Sedangkan pada uji T tahap posttest diperoleh hasil bahwa T hitung lebih besar dari T tabel yaitu $19,91 > 2,06$, maka dapat disimpulkan bahwa pada tahap posttest ini H_a diterima, artinya terdapat peningkatan pada keterampilan menyimak peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia melalui pemanfaatan media video animasi berbasis kearifan lokal. Dapat dilihat

bahwa pada saat penggunaan media video animasi, peserta didik sangat antusias dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan selama ini belum adanya pembelajaran yang diterapkan menggunakan media pembelajaran video animasi, sehingga peserta didik sangat fokus dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Sesuai dengan teori Firmala dalam (Astafirina et al., 2022) adanya media pembelajaran pada proses belajar mengajar di sekolah haruslah diterapkan. Upaya ini sangatlah baik untuk merangsang meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, serta meningkatkan motivasi peserta didik untuk lebih dalam menggali tentang materi yang disampaikan sehingga tujuan dan pencapaian guru menjadi sukses. Begitu juga menurut Afridzal dalam (Rismala & Nuroh, 2023) media video animasi bermanfaat dalam proses pembelajaran yaitu dapat memberikan pengalaman yang tidak mudah untuk dilupakan oleh peserta didik dan ditebak, memperlihatkan suatu peristiwa secara nyata yang pada mulanya tidak dapat dilihat oleh peserta didik, dapat mempermudah interaksi guru dengan peserta didik sehingga dalam kegiatan pembelajaran bisa berjalan secara efektif dan dapat mempermudah peserta didik untuk memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih nyata.

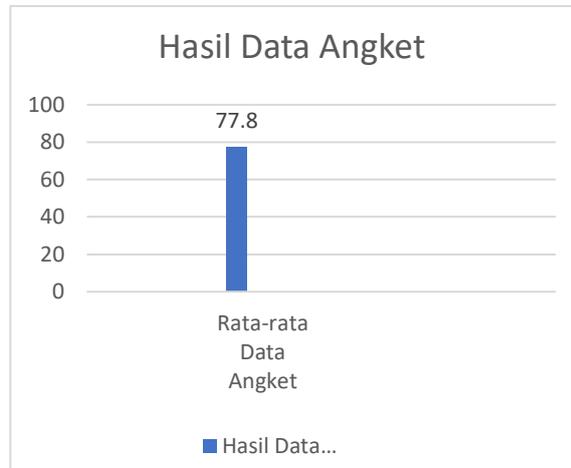
Kemudian selanjutnya dikuatkan dengan perhitungan N-gain, yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan yakni dengan penggunaan media video animasi berbasis kearifan lokal. Hasil uji N-gain dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 3. Hasil Uji N-Gain

Berdasarkan hasil N-gain pada grafik diatas, kelas eksperimen mendapati hasil 0,76 yang artinya 76% dengan kriteria tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dengan treatment penggunaan media video animasi berbasis kearifan lokal terdapat peningkatan dalam keterampilan menyimak peserta didik. Sesuai dengan teori menurut teori Rosmiati dalam (Siddiq et al., 2020:3) mengatakan bahwa Animasi dalam pembelajaran meningkatkan minat belajar, meningkatkan pemahaman suatu disiplin ilmu tertentu dan memudahkan guru dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut, keterampilan menyimmak peserta didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi. Begitu juga menurut teori Sofian (Afridzal et al., 2018) menyebutkan kelebihan video animasi dalam pembelajaran yaitu, “Mempermudah komunikasi antara guru dan peserta didik agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien”.

Setelah dilakukan posttest, Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah memberikan instrument angket kepada peserta didik kelas III SDN 2 Neglasari untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media video animasi berbasis kearifan lokal. Hasil dari data angket dapat dilihat dari grafik berikut:



Gambar 4. 1 Hasil Data Angket

Berdasarkan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata 77,8% siswa memberikan respon baik terhadap pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia melalui media video animasi. Hal ini dikarenakan penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran membantu siswa dalam memahami materi, selain itu siswa juga mendapatkan informasi atau materi yang cukup jelas dari penyajian video animasi yang disajikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh tentang pemanfaatan media video animasi berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN 2 Neglasari menunjukkan keterampilan menyimak peserta didik lebih meningkat dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk media video animasi dengan hasil 0,76 yang artinya 76% dan memiliki interpretasi tinggi.

REFERENSI

- Afridzal, A. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 231-247.
- Amri, U., Ganefri, G., & Hadiyanto, H. (2021). Perencana Pengembang Dan Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2025-2031.

- Astafrina, S., Hadiyanto, H., Alwi, N. A., & Fitria, Y. (2022). Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8754-8765.
- Handayani, R., Fitriani, F., & Ahzan, Z. N. (2023). Pelatihan Soal Matematika Berbasis Literasi Numerasi Di Smp Negeri Maubeli. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 3877-3882.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media Pembelajaran.
- Husniyah, A. M. (2022). Media Aplikasi DORA (Dongeng Nusantara) pada Pembelajaran Menyimak Dongeng di Era Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 316-325.
- Randa, N. L., & Anshor, A. S. (2022). Pengaruh Media Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak Dan Membaca Pada Kelas V SD Negeri 101933 Perbaungan. *Jurnal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, 87-97.
- Sari, M. A., Hambali, D., & Resnani, R. (2019). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Kelas V SD Negeri 68 Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3), 186-193.
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49-63.
- Sugiyono. 2019. *“Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta
- Sundayana, Rostina (2020). *Satistika Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta