

PENGARUH VIDEO ANIMASI NUSSA DAN RARA TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK

Hamimah^{1*}, Wahyuni Nadar², Andi Musda Mappoleonro³

¹RA Nursyamsi, Depok

*Email: hamimahbarus614@gmail.com

²STKIP Kusuma Negara, Jakarta

Email: nadar@stkipkusumanegara.ac.id

³STKIP Kusuma Negara, Jakarta

Email: andimusda@stkipkusumanegara.ac.id

ABSTRACT

This research aims to describe the influence of the animated video media nussa and rara eps. Learning for listening skills. The research method used is quasi-experimental. This research was conducted at RA Nursyamsi in Depok city. The sample in this study consisted of two groups, namely the experimental group of 18 students and the control group of 18 students. The experimental group was the group that carried out learning using animated video media Nussa and Rara, while the control group was the group that used story books. The assessment instrument used is a listening test instrument. Based on the results of the t-test on the experimental class posttest data with a significance level of 0.05%, $t_{count} = 20.144$ which means the alternative hypothesis H_a is accepted H_o is rejected H_a is accepted. This means that there is an influence of nussa and rara animated video media on listening ability.

Keyword: *animated video, educational media, listening*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh media video animasi nussa dan rara terhadap kemampuan menyimak. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di RA Nursyamsi kota depok. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang berjumlah 18 siswa dan kelompok kontrol yang berjumlah 18 siswa. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi nussa dan rara sedangkan kelompok kontrol merupakan kelompok yang menggunakan buku cerita. Instrumen penilaian yang digunakan adalah instrumen tes menyimak. Berdasarkan hasil uji-t pada data posttest kelas eksperimen dengan taraf signifikansi 0,05% diperoleh $t_{hitung} = 20,144$ yang berarti hipotesis alternatif H_a diterima H_o ditolak H_a diterima. Artinya ada pengaruh media video animasi nussa dan rara terhadap kemampuan menyimak.

Keyword: *Video Animasi, Media Pembelajaran, Kemampuan Menyimak*

1. PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan masa krusial dalam perkembangan manusia yang ditandai dengan proses pertumbuhan yang pesat. Dalam dunia pendidikan, masa ini sering disebut sebagai “masa keemasan” yang mencakup rentang usia 0 hingga 8 tahun. Menurut Pasal 28 ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, anak usia dini mencakup anak usia 0 hingga 6 tahun (Sinuraya, L. A. dkk., 2024). Tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan seluruh aspek pertumbuhan dan potensi anak agar menjadi pribadi yang utuh sesuai dengan cita-cita bangsa.

Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan berbahasa. Perkembangan bahasa tidak hanya mencerminkan pikiran anak, tetapi juga berfungsi sebagai alat vital untuk berinteraksi sosial. Keterampilan berbahasa terdiri dari empat komponen, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang saling terkait (Kalyanov, A. 2024). Dari keempat komponen tersebut, kemampuan menyimak merupakan keterampilan dasar yang harus dikembangkan agar anak dapat memahami dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Menyimak dan memperhatikan merupakan dua konsep yang berbeda. Sering kali, dalam proses belajar mengajar, anak hanya mendengar apa yang disampaikan guru, tetapi tidak memperhatikan materi yang disampaikan. Hal ini mengakibatkan rendahnya pemahaman terhadap informasi yang diberikan. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan menyimak memerlukan pendekatan yang tepat, termasuk penggunaan media yang menarik. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak anak adalah melalui video animasi. Metode ini dapat menyampaikan pesan dan informasi dengan cara yang menyenangkan, disesuaikan dengan kondisi anak. Penggunaan media audio visual, seperti video animasi, dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan efektif, sehingga anak dapat lebih memahami cerita yang disampaikan.

Hasil pengamatan di RA Nursyamsi, Depok, menunjukkan adanya masalah dalam perkembangan bahasa, khususnya pada kemampuan menyimak anak. Banyak anak yang tidak memperhatikan saat guru bercerita atau menyampaikan materi pembelajaran. Mereka lebih suka bermain dan mengobrol dengan teman sebayanya, sehingga kurang memahami instruksi yang diberikan. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengaruh media video animasi terhadap kemampuan menyimak anak. Melalui penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Video Animasi Nussa dan Rara Terhadap Kemampuan Menyimak”, diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana penggunaan video animasi dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman anak selama proses pembelajaran.

2. METODOLOGI

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik Eksperimental yang bertujuan untuk mengetahui dampak dari suatu perlakuan, yaitu dengan menggunakan media video animasi eps Nussa dan Rara (Atmazaki, et.al., 2023). Pembelajaran berjualan yang diterapkan pada kelompok eksperimen kemudian dibandingkan dengan kelompok kontrol dengan menggunakan buku cerita. Percobaan yang peneliti lakukan dalam penelitian ini dapat dikategorikan

sebagai True Experiment Post-Test-Only Control Design. Karena pada desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel eksternal yang mempengaruhi jalannya percobaan. Dengan demikian, validitas internal (kualitas pelaksanaan desain penelitian) dapat tinggi. Ciri utama dari percobaan sejati adalah sampel yang digunakan untuk percobaan dan sebagai kelompok kontrol diambil secara acak dari populasi tertentu. Jadi, cirinya adalah adanya kelompok kontrol dan sampel yang dipilih secara acak.

Desain penelitian ini melibatkan dua kelompok yang dibandingkan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mendapat perlakuan dengan media video animasi Nussa dan Rara pada keterampilan menyimak, sedangkan kelompok kontrol menggunakan buku cerita. Setelah proses pembelajaran selesai, masing-masing kelompok mendapatkan tes akhir yang sama. Urutan rancangan penelitian terdapat pada tabel di bawah ini:

Table 3.1 Disain Penelitian

Kelompok	Pretest	posttest
Kelas Kontrol	X1	Y1
Kelas Eksperimen	X2	Y2

Keterangan:

X1: Perlakuan pada kelompok kontrol yang diberikan buku cerita

X2: Perlakuan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan video animasi Nussa dan Rara

Y1: Posttest pada kelompok kontrol setelah menggunakan buku cerita

Y2: Posttest pada kelompok eksperimen setelah menggunakan video animasi

Isi metode

3. HASIL PEMBAHASAN

3.1. Isi Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di Ra Nursyamsi Depok. Yang terdiri dari dua kelompok yaitu B1 dan B2 yang berjumlah 36 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi Nussa dan rara eps. Pembelajaran berjalan terhadap keterampilan menyimak.

Peneliti memberikan tes kepada kelompok kontrol berupa buku cerita dan Kelompok Eksperimen berupa video animasi. Setiap siswa diminta menyimak cerita untuk menjawab. Siswa diberikan sesi tanya jawab. Hasil post-test kemudian dihitung oleh peneliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan menyimak anak kelompok B1 lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata kelompok B2.

Data normal dapat dilihat dari hasil perhitungan uji normalitas post-test. Karena data post-test dinyatakan normal dan homogen, maka peneliti dapat menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk memilih kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti menggunakan teknik acak antara kelompok B1 dan kelompok B2. Dari hasil pilihan peneliti, kelas B1 merupakan kelas eksperimen, sedangkan kelas B2 merupakan kelas kontrol.

Tabel 1. Deskripsi Data Pasca-tes Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen tentang Kemampuan Menyimak

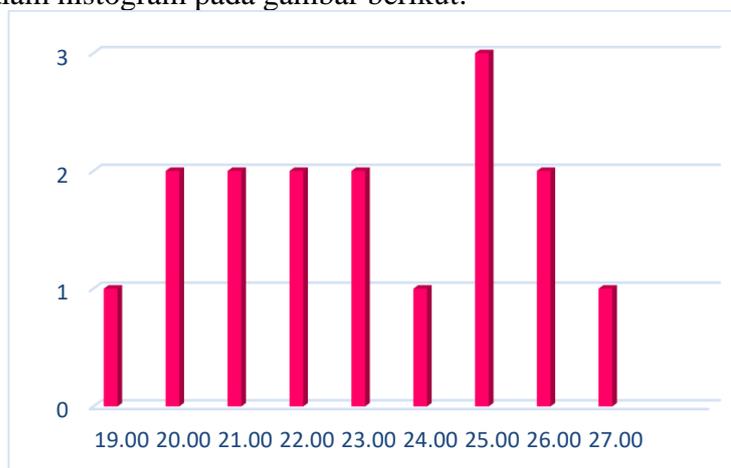
N	Valid	18	18
	Missing	0	0
Mean		22.2778	33.1111
Median		22.5000	34.0000
Mode		25.00	35.00
Std. Deviation		3.25044	2.27231
Minimum		16.00	29.00
Maximum		27.00	36.00
Sum		401.00	596.00

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kemampuan Menyimak Buku Cerita pada Kelompok Kontrol

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	11.1	11.1	11.1
19.00	1	5.6	5.6	16.7
20.00	2	11.1	11.1	27.8
21.00	2	11.1	11.1	38.9
22.00	2	11.1	11.1	50.0
23.00	2	11.1	11.1	61.1
24.00	1	5.6	5.6	66.7
25.00	3	16.7	16.7	83.3
26.00	2	11.1	11.1	94.4
27.00	1	5.6	5.6	100.0
Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil pengolahan data kelompok kontrol dan kelompok eksperimen mengenai kemampuan menyimak video animasi yang diperoleh dari 18 siswa, diperoleh skor sebagai berikut: Mean 22,27; Median 22,5; Modus 25; dan skor tertinggi 27.

Distribusi frekuensi skor kemampuan menyimak buku cerita dapat disajikan dalam histogram pada gambar berikut:



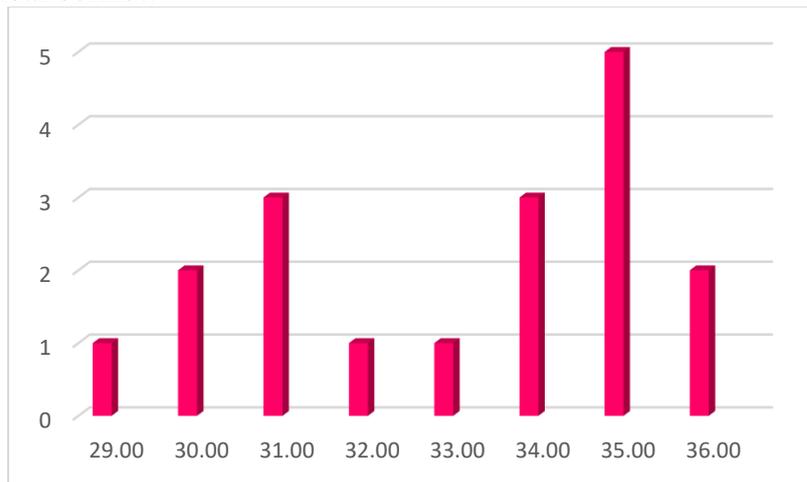
Gambar 1. Grafik Hasil Kemampuan Menyimak

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Skor Pasca Tes Kemampuan Menyimak Video Animasi pada Kelompok Eksperimen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 29.00	1	5.6	5.6	5.6

30.00	2	11.1	11.1	16.7
31.00	3	16.7	16.7	33.3
32.00	1	5.6	5.6	38.9
33.00	1	5.6	5.6	44.4
34.00	3	16.7	16.7	61.1
35.00	5	27.8	27.8	88.9
36.00	2	11.1	11.1	100.0
Total	18	100.0	100.0	

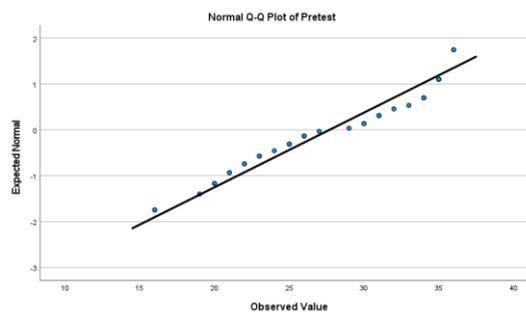
Berdasarkan hasil pengolahan data post-test kemampuan menyimak video animasi yang diperoleh dari 18 orang siswa, diperoleh nilai rata-rata 33,11; median 34; modus 35; dan nilai tertinggi 36. Distribusi frekuensi nilai kemampuan menyimak video animasi dapat disajikan dalam bentuk histogram pada gambar berikut:



Gambar 2. Hasil Normalitas Kemampuan Menyimak

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro Wilk		
	Statistics	df	Sig.	Statistics	df	Sig.
Post-test	.125	36	.167	.928	36	.022

a. Lilliefors Significance Correction



Berdasarkan hasil tabel di atas, nilai statistik Shapiro-Wilk sebesar 0,125 dan sig atau p-value $0,167 < 0,05$. Dengan demikian, data media video animasi Nussa dan Rara tentang keterampilan menyimak berdistribusi normal.

Tabel 5 Uji Homogenitas Kemampuan Menyimak

Tests of Homogeneity of Variances

	Levene Statistics	df1	df2	Sig.
Post-test Based on Mean	1,617	1	34	.212
Based on Median	1,670	1	34	.205

Based on Median and with adjusted df	1,670	1	32,573	.205
Based on trimmed mean	1,640	1	34	.209

Berdasarkan hasil tabel di atas, diperoleh nilai Uji Homogenitas Varians = 1,617; df 1 = 1; df 2 = 34, dan nilai p = 0,212 > 0,05 atau H0 diterima. Dengan demikian, data media video animasi Nusa dan Rara terhadap keterampilan menyimak bersifat homogen.

Tabel 6. Tes Hipotesis Paired Samples Statistics

Pair	Control	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
1	Experiment	22.2778	18	3.25044	.76614
		33.1111	18	2.27231	.53559

Statistik Sampel Berpasangan menunjukkan bahwa rata-rata pengaruh media video animasi Nusa dan Rara terhadap keterampilan menyimak pada kelompok kontrol adalah 22,27 dan simpangan baku 3,250 dan pada kelompok eksperimen adalah 33,11 dan simpangan baku 2,272.

Paired Samples Correlations

Pair	Control & Experiment	N	Correlation	Sig.
1		18	.712	.001

Sampel berpasangan diperoleh koefisien korelasi skor media video animasi Nusa dan Rara pada keterampilan menyimak antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebesar 0,712 dengan angka sig atau p-value = 0,001 < 0,05 atau signifikan.

Paired Samples Test Paired Differences

Pa	Control -	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
1	Experiment	10.8333	2.28164	.53779	-11.96797	11.96797	20.14	17	.000

Paired Samples Test diperoleh mean difference sebesar 10,833 yang berarti terjadi perbedaan skor media video animasi Nusa dan Rara dengan buku cerita dan video animasi setelah diberi perlakuan. Selanjutnya pada tabel tersebut diperoleh Std. Error mean yang menunjukkan selisih rata-rata error rate sebesar 0,537. Selanjutnya dari tabel tersebut diperoleh harga statistik t = 20,144 dengan db = 17 dan angka sig atau p-value = 0,000 < 0,05 atau H0 ditolak.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa media video animasi Nussa dan Rara berpengaruh terhadap keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan rata-rata hasil perbandingan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Rata-rata post-test yang diperoleh kelompok kontrol sebesar 22,27. Sedangkan rata-rata post-test kelompok eksperimen sebesar 33,11. Begitu pula berdasarkan hasil perhitungan uji-t pada data skor post-test kelompok eksperimen dengan taraf

signifikansi 0,05% diperoleh thitung = 20,144 yang berarti hipotesis alternatif Ha diterima Ho ditolak Ha diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfatihaturrohmah, & others. (2018). KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK X KAMAL. *Jurnal PG-PAUD*, 5(2), 101–109.
- Aprinawati, I. (2017). *PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR SERI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA DINI*.
- Asmawati. (2014). *Perencanaan pembelajaran dalam PAUD*. PT Remaja Roesdakarya.
- Demillah, A. (2019). PERAN FILM NUSSA DAN RARA DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN TENTANG AJARAN AGAMA ISLAM PADA ANAK. *Jurnal Interaksi*, 3(2).
- Elsa, E., Pawitri, A., & Nadar, W. (2024). EFFORTS TO IMPROVE LISTENING SKILLS OF CHILDREN USING STORYBOOK MEDIA. *Proceeding of International Conference on Education STKIP Kusuma Negara*, 3.
- Fatimah, T., Nadar, W., & Chairunnisa, C. (2019). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK MELALUI METODE BERCERITA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*.
- Filisyamala, J. (2018). PENGARUH MEDIA TELEVISI UNTUK MENGEMBANGKAN KOSA KATA ANAK. *Jurnal Riset Dan Konseptual*, 3(2), 253–259.
- H., R. A. S., & Yaswinda. (2020). ANALISIS PENGARUH FILM NUSSA DAN RARA TERHADAP EMPATI ANAK USIA DINI DI KOTA PADANG. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2).
- Halida. (2011). METODE BERMAIN PERAN DALAM MENGOTIMALKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA DINI (4-5 TAHUN). *Jurnal [Online]*.
- Halim, A. H. (2015). *METODE PENELITIAN KEPENDIDIKAN*. STAIN Batusangkar Press.
- Jannah, M., & Hasanah, U. (2019). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIA VISUAL KEMAMPUAN BERBICARA. *Jurnal Instruksional*, 1(1).
- Kalyanov, A. (2024). *SOFTWARE DEVELOPERS' EXPERIENCES WITH CALL IN THE CONTEXT OF THE FOUR LANGUAGE COMPETENCIES (READING, WRITING, LISTENING, AND SPEAKING) AND TEACHER AND LEARNER Fit: A Qualitative Descriptive Study*.

- Nabil, N. (2020). Dinamika Guru Dalam Menghadapi Media Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Almarhalah/ Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 51–62.
- Nurbiana, D., & Aryanti, S. I. P. (2010). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA DINI MELALUI MENONTON VCD CERITA ANAK. *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan*, 22, 122–130.
- Sari, D. P., & others. (2017). PENERAPAN MEDIA TALKING STICK UNTUK MENINGKATKAN KETERANPILAN BERBICARA ANAK USIA DINI. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(2), 126–130.
- Sayekti, O. M. (2019). FILM ANIMASI NUSSA DAN RARA “BAIK ITU MUDAH SEBAGAI SARANA PENANAMAN KARAKTER PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2).
- Setiawan, E., & Nadar, W. (2021). *KONSEP DASAR PAUD*. Erlangga.
- Sinuraya, L. A., Sakharina, I. K., Razak, A., & Muh, S. (2024). LEGAL PROTECTION FOR CHILDREN AGAINST THE THREAT OF ADDICTIVE CIGARETTE SUBSTANCES. *Journal of Law and Sustainable Development*, 12(1), e2555–e2555.
- Susanto, A. (2011). *PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI*. Kencana Prenada Media Group.
- Tarigan, H. G. (2008). *BERBICARA*. Angkasa.
- Ubaedy, An. (2015). *CARA-CARA MENGAJARKAN ANAK BERBICARA, MEMBACA, DAN MENULIS*. Bee Media.