

## **PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK SISWA DI KELAS VIII SMP IT NURUL YAQIN KABUPATEN SORONG**

Nesya Pramudya Andini<sup>1</sup>, Siti Fatihaturrahmah Al Jumroh<sup>2</sup>, Teguh Yuliandri Putra<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

Email: [nesyaandini92@gmail.com](mailto:nesyaandini92@gmail.com), [vatyh28@gmail.com](mailto:vatyh28@gmail.com), [pteguhyuliandri@gmail.com](mailto:pteguhyuliandri@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media animasi terhadap kemampuan menyimak siswa kelas VIII SMP IT Nurul Yaqin Kabupaten Sorong yang dilihat dari hasil belajarnya. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 20 responden siswa putri yang diambil secara acak. Penentuan sampel menggunakan teknik *random sampling* untuk mengambil jumlah sampel. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi selanjutnya dianalisis menggunakan aplikasi SPSS 22 dan melalui statistik deskripsi. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dengan hasil belajar pretest siswa kelas VIII memiliki taraf signifikansi  $0,032 < 0,05$  sedangkan hasil belajar posttest siswa kelas VIII memiliki taraf signifikansi  $0,033 < 0,05$ . Uji hipotesis menggunakan *Uji Runs test* diperoleh hasil Asymp. Sig adalah 1.000 yang dimana lebih besar dari 0.05 ( $1.000 > 0.05$ ) maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, berarti dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara media pembelajaran animasi terhadap peningkatan kemampuan menyimak siswa kelas VIII.

**Kata kunci :** *Media Animasi, Teks Berita, Hasil Belajar*

**Abstract:** *This study aims to determine the effect of animation media on the listening skills of eighth grade students of SMP IT Nurul Yaqin, Sorong Regency as seen from their learning outcomes.. This study uses a quantitative descriptive method. The number of samples in this study were 20 female students who were taken randomly. Determination of the sample using random sampling technique to take the number of samples. Data collection techniques using observation, tests and documentation were then analyzed using the SPSS 22 application and through statistical descriptions. The normality test using Shapiro-Wilk with the pretest learning outcomes of class VIII students has a significance level of  $0.032 < 0.05$  while the posttest learning outcomes of class VIII students have a significance level of  $0.033 < 0.05$ . The hypothesis testing using the Runs Test results are obtained Asymp. Sig. is 1,000 which is greater than 0.05 ( $1,000 > 0.05$ ) then  $H_0$  is accepted and  $H_a$  is rejected, meaning it can be concluded that there is no influence between animation learning media on improving the listening ability of class VIII students.*

**Keywords :** *Animation Media, News Text, Learning Outcomes*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan di Negara Indonesia hendaklah mengalami perubahan demi adanya kemajuan dalam persaingan yang ketat di era globalisasi ini. Salah satu penunjang pendidikan melalui adanya pembelajaran interaktif yang diterapkan di Sekolah. Pembelajaran interaktif didukung dengan adanya media interaktif. Media sendiri adalah suatu (benda) untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga terjalannya komunikasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi dengan terarah (Busyaeri, Udin, & Zaenuddin, 2016: 120). Selain dari tuntutan perubahan

pendidikan yang bersifat mendasar tersebut, peserta didik juga dituntut untuk memiliki keterampilan berbahasa.

Keterampilan berbahasa ada empat aspek, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menyimak dan membaca merupakan aspek reseptif, sementara berbicara dan menulis merupakan aspek produktif (Mulyati, 2015). Menyimak sebagai keterampilan berbahasa yang pertama kali dikuasai seseorang mempunyai peranan penting sebagai awal dari keterampilan-keterampilan berbahasa yang lainnya. Keterampilan menyimak merupakan pemerolehan yang natural sebelum menguasai berbicara dan keterampilan berbahasa yang lainnya. Menyimak merupakan keterampilan pertama yang diperoleh dan dikuasai manusia serta penentu dalam pengembangan bahasa pertama seseorang (Prihatin, 2017).

Pada saat seorang bayi belajar berbicara, dia menyimak bunyi-bunyi yang ia dengar kemudian ia berusaha menirukannya walaupun belum mengerti makna bunyi-bunyi tersebut. Demikian juga pada saat seseorang belajar membaca dan menulis, seseorang akan menyimak cara membaca dan menulis dari guru yang mengajarnya.

Kaitannya dengan pembelajaran menyimak di sekolah, kegiatan menyimak sering kali diremehkan oleh siswa. Mereka beranggapan bahwa semua orang yang bisa mendengar pasti dapat menyimak dengan baik. Apalagi ditambah keterampilan menyimak tidak diujikan dalam kegiatan UN secara tertulis. Peneliti memilih keterampilan menyimak sebagai bahan penelitian karena keterampilan menyimak masih dianggap remeh oleh siswa. Selain siswa, permasalahan pada keterampilan menyimak juga datang dari guru. Guru berasumsi bahwa pelajaran menyimak tidak perlu direncanakan tersendiri. Ada juga yang beranggapan bahwa keterampilan menyimak akan dikuasai dengan sendirinya oleh siswa apabila keterampilan berbahasa yang lainnya sudah berjalan dengan baik.

Namun dalam kenyataan yang terjadi di kelas, guru menghadapi siswa yang sulit memahani materi pelajaran yang sudah jelaskan. Salah satu faktor yang diindikasikan menjadi penyebabnya adalah sebagian siswa masih kesulitan dalam kegiatan menyimak. Masalah tersebut dapat di atasi dengan pembelajaran menyimak yang benar dan latihan yang kontinu karena suatu keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan (Tarigan, 2008).

Salah satu upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas menyimak siswa adalah dengan pemanfaatan media animasi dalam pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media animasi dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, mempermudah konsep yang kompleks, abstrak menjadi lebih sederhana dan konkrit serta mudah dipahami.

Lembaga riset dan penelitian computer, yaitu Computer Technologi Research (CTR), menyatakan bahwa orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar, 50% dari yang dilihat dan didengar. Tetapi orang mampu mengingat 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Dalam hal ini yang dapat mencakup penghilatan, pendengaran dan melakukan adalah pembelajaran menggunakan media animasi (Setiawan, 2014).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penelitian ini mengangkat permasalahan menyimak pada kelas VIII SMP IT Nurul Yaqin Kabupaten Sorong. Sebelum mengambil

judul tersebut, sebelumnya telah dilakukan *research* terhadap media ajar yang digunakan pada sekolah tersebut. Pada sekolah tersebut, pembelajaran dilakukan dengan media visual diam. Media visual diam yang digunakan adalah buku cetak dan Presentation Power Point (PPT) dan dilakukan dengan teknik ceramah. Metode seperti itu sangat kurang efektif bagi anak SMP yang memiliki karakter yang sedang aktif-aktifnya. Karena, pembelajaran untuk anak usia SMP dengan menggunakan cara teknik seperti itu dapat membuat peserta didik merasa bosan sehingga menyebabkan menurunnya tingkat konsentrasi yang membuat peserta didik menjadi susah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Dari permasalahan tersebut, peneliti ingin membuat sebuah inovasi atau pengembangan terhadap bahan ajar yang digunakan di sekolah tersebut dengan menambahkan bahan ajar multimedia berupa Vidio animasi pembelajaran mengenai materi yang interaktif. Video pembelajaran tersebut berupa video animasi yang berisi tentang materi yang akan dipelajari dan bersifat mengedukasi sekaligus menyenangkan bagi peserta didik. Pemutaran video pembelajaran materi tersebut diharapkan siswa dapat melakukan kegiatan menyimak dengan optimal tanpa rasa bosan dengan begitu kemampuan menyimak peserta didik diharapkan dapat meningkat. Penggunaan bahan ajar multimedia dalam kegiatan menyimak juga dapat membantu guru untuk pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Penelitian pengaruh media animasi bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran animasi dapat berpengaruh terhadap kemampuan menyimak siswa yang dilihat dari meningkatnya hasil belajar belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***“Pengaruh Media Animasi Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa pada Kelas VIII SMP IT Nurul Yaqin Kabupaten Sorong”***.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu penelitian eksperimen. Alasan peneliti menggunakan penelitian eksperimen karena peneliti ingin mengetahui ada tidaknya pengaruh dari variabel independen (bebas) terhadap variabel dependen (terikat), yaitu pengaruh dari penggunaan media animasi terhadap kemampuan menyimak siswa kelas VIII.

Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah teknik tinjau lapangan berupa Observasi, Tes dan Dokumentasi. Observasi adalah suatu kegiatan dengan tujuan mengamati objek penelitian dan dilakukan pencatatan secara sistematis. Observasi atau pengamatan dalam penelitian ini dilakukan pada saat selama proses pembelajaran berlangsung dan juga keterlaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran animasi. Tes sebagai alat penelitian yaitu berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa dengan maksud untuk, mendapat jawaban dalam bentuk lisan (tes lisan), tulisan (tes tulis), maupun perbuatan (tes tindakan). Tes pada umumnya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, khususnya hasil belajar kognitif berkaitan dengan penugasan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Dengan menggunakan metode tes, akan diperoleh data berupa nilai dari tes yang telah diberikan pada saat eksperimen. Tes yang digunakan pada penilaian ini adalah *pretest* dan *posttest* dalam bentuk pilihan ganda. *Posttest* ini nantinya akan dipergunakan untuk melihat pengaruh penggunaan media animasi pada pembelajaran suhu dan kalor terhadap hasil belajar kognitif siswa. Dokumentasi yakni pengumpulan data dengan melihat atau mencatat laporan yang sudah tersedia. Dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, dokumen,

peraturan-peraturan, catatan harian dan sebagainya. Metode dokumentasi digunakan peneliti untuk memperoleh data jumlah siswa, data nama-nama siswa, hasil belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan (media animasi) yang nantinya akan di teliti.

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh sumber data terkumpul. Data yang telah dikumpulkan dalam penelitian eksperimen diolah baik menggunakan rumus manual ataupun dengan jasa computer. Dalam penelitian ini untuk menganalisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan menggunakan aplikasi SPSS untuk mengolahnya. Menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa adanya maksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau regeneralisasi. Sebelum melakukan analisis data dengan analisis deskriptif kuantitatif ada beberapa uji prasyarat yang harus dilakukan terlebih dahulu, yaitu :

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing variable berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Shapiro wilk*. alasan peneliti menggunakan metode tersebut karena dapat digunakan untuk data yang kecil (kurang dari 50 data). Dalam menguji data ini menggunakan *Shapiro Wilk* dengan satuan statistik sebagai berikut :

##### a. Menentukan hipotesis nol dan hipotesis alternative serta taraf signifikasi.

Ho = data berdistribusi normal

Ha = data berdistribusi tidak normal

##### b. Analisis data menggunakan software statisti *for windows* SPSS 22

##### c. Pengambilan keputusan (kesimpulan) pada out put.

Pengambilan kesimpulan pada uji normalitas menggunakan metode *Shapiro Wilk* dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikasi lebih dari 0,05.

#### 2. Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dilakukan data yang dimiliki sudah normal maka uji hipotesis yang dapat digunakan yaitu menggunakan uji *Runs Test* yang termasuk ke dalam uji statistic nonparametrik. Uji *Runs Test* merupakan uji yang digunakan untuk satu sampel data yang berdistribusi tidak normal. Hasil dari satu sampel tersebut dibandingkan dengan satu value atau nilai konstanta tertentu. Sehingga dari perbandingan tersebut dapat diketahui apakah sampel data yang kita punya lebih tinggi atau lebih rendah dari value yang telah ditetapkan. Syaratnya uji ini adalah data yang digunakan merupakan data kuantitatif dan berdistribusi tidak normal.

Langkah-langkah untuk menguji *Runs Test* menggunakan aplikasi SPSS yaitu :

##### a. Setelah data diketahui berdistribusi tidak normal, langkah selanjutnya baru menganalisis *Runs Test*, caranya yaitu klik **Analyze >> Nonparametrik Test >> Legacy Dialogs >>** lalu pilih **Runs**.

##### b. Maka akan muncul kotak, memindahkan data ke ruas kanan kemudian lalu klik **Ok**.

##### c. Maka akan muncul hasilnya.

Dasar keputusan uji *Runs Test* :

1. Apabila nilai  $Asymp. Sig > 0.05$  maka Ho diterima dan Ha ditolak

2. Apabila nilai  $Asymp. Sig < 0.05$  maka Ho ditolak dan Ha diterima

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan terhadap pengaruh media animasi untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas VIII mendapat hasil ialah tidak adanya pengaruh dari media animasi untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa.

Data nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada lampiran. Data tersebut dirangkum kedalam table nilai statistik *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada table 2.

**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	20	15	70	48.00	16.654
<i>Posttest</i>	20	40	90	69.75	12.405

**Tabel 2. Data statistic**

Pada tabel di atas, diketahui bahwa sampel pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest* sebanyak 20 siswa, nilai terendah pada *pretest* adalah 15, nilai tertinggi adalah 70, nilai rata-rata pada *pretest* adalah 48.00 dan standar deviasinya adalah 16.654. Nilai terendah pada *posttest* adalah 40, nilai tertinggi adalah 90, nilai rata-rata pada *posttest* adalah 69,75 dan standar deviasinya adalah 12,405.

Nilai Pretest	Frekuensi
15	2
25	1
30	2
45	3
50	1
55	5
60	2
65	3
70	1

**Tabel 3 . data nilai pretest**

Berdasarkan tabel nilai *pretes* di atas siswa yang mendapat nilai terendah yaitu 15 berjumlah dua (2) siswa, nilai 25 berjumlah satu (1) siswa, nilai 30 berjumlah dua (2) siswa, nilai 45 berjumlah tiga (3) siswa, nilai 50 berjumlah satu (1) siswa, nilai 55 berjumlah lima (5) siswa, nilai 60 berjumlah dua (2) siswa, nilai 65 berjumlah tiga (3) siswa dan nilai tertinggi yaitu 70 berjumlah satu (1) siswa.

Nilai <i>Posttest</i>	Frekuensi
40	1
50	2
55	1
65	2
70	3
75	6
80	4
90	1

**Tabel 4. Data nilai Posttest**

Berdasarkan tabel nilai *posttest* di atas siswa yang mendapat nilai terendah yaitu 40 berjumlah satu (1) siswa, nilai 50 berjumlah dua (2) siswa, nilai 55 berjumlah satu (1) siswa, nilai 65 berjumlah dua (2) siswa, nilai 70 berjumlah tiga (3) siswa, nilai 75 berjumlah enam (6) siswa, nilai 80 berjumlah empat (4) siswa, dan nilai tertinggi yaitu 90 berjumlah satu (1) siswa. Data nilai pretest dan posttest tersebutlah yang kemudian dikategorikan ke dalam kategori kemampuan menyimak siswa kelas VIII.

Pokok bahasan yang diajarkan pada penelitian ini adalah teks berita dengan judul materi menyingkap peristiwa di balik berita. Hasil belajar kelas tersebut dapat diukur setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran animasi. Kelas tersebut diberikan tes berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 20 soal. Sebelum peneliti melakukan penelitian, instrument dan perangkat pembelajaran yang akan digunakan terlebih dahulu di validasikan. Setelah instrument tersebut dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian, kemudian peneliti memulai proses penelitian.

Uji prasyarat data dalam penelitian ini meliputi uji normalitas data. Uji normalitas digunakan untuk menguji data apakah berdistribusi normal atau tidak. Apabila data berdistribusi normal maka statistic yang digunakan adalah statistic parametric dan apabila data berdistribusi tidak normal maka statistic yang digunakan adalah statistic nonparametric. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro Wilk*-melalui aplikasi spss 22.

#### Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
<i>Posttest</i>	.894	20	0.033
<i>Pretest</i>	.894	20	0.032

**Tabel 3. Uji Normalitas *Shapiro-wilk***

Ketentuan uji normalitas *Shapiro-wilk* :

*Jika nilai signifikansi > 0.05 maka data berdistribusi normal*

*Jika nilai signifikansi < 0.05 maka data berdistribusi tidak normal*

Cara menganalisis data *outputnya* adalah dengan melihat nilai signifikan yang diperoleh. Jika nilai signifikannya lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal dan apabila nilai signifikannya kurang dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Pada tabel di atas diketahui bahwa nilai signifikansi *Pretest* adalah  $0.033 < 0,05$  dan nilai signifikansi *Posttest* adalah  $0.032 < 0,05$  sehingga hasil uji normalitas data tersebut berdistribusi tidak normal sehingga pengujian data selanjutnya yaitu uji hipotesis menggunakan uji statistik nonparametrik.

Setelah uji prasyarat (uji normalitas) terpenuhi, maka selanjutnya adalah uji hipotesis. Dalam penelitian ini untuk pengujian hipotesis peneliti menggunakan uji nonparametrik yaitu uji Runs Test. Uji Runs Test digunakan untuk menguji kasus satu sampel yang diambil dari populasi. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan software statistik SPSS. Berikut adalah data penelitian.

**Runs Test**

	Pretest	Posttes
Test Value <sup>a</sup>	55.00	75.00
Cases < Test Value	9	9
Cases >= Test Value	11	11
Total Cases	20	20
Number of Runs	6	11
Z	-2.043	.000
Asymp. Sig. (2-tailed)	.041	1.000

**Tabel 4. Hasil Uji *Runs Test***

Ketentuan *Uji Runs Test* :

*Apabila nilai Asymp. Sig > 0.05 maka Ho diterima dan Ha ditolak*

*Apanila nilai Asymp.Sig < 0.05 maka Ho ditolak dan Ha diterima*

Pada pengujian hipotesis pada tabel di atas dengan menggunakan *Uji Runs test* dengan melihat data yang diuji yaitu hasil *Posttest*. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan *Uji Runs Test* maka diperoleh hasil Asymp. Sig *Posttest* adalah 1.000 yang dimana lebih besar dari 0.05 ( $1.000 > 0.05$ ) maka *Ho* diterima dan *Ha* ditolak, berarti dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara media pembelajaran animasi terhadap peningkatan kemampuan menyimak siswa kelas VIII.

Sebelum penelitian dilakukan, terlebih dahulu peneliti menguji validitas instrument tes. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah instrument tes tersebut layak diberikan kepada sampel. Sampel yang diteliti yaitu kelas VIII yang terdiri dari 20 siswa. Kemampuan menyimak dapat diukur dari hasil belajar setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran animasi. Kelas sampel tersebut diberikan tes berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal, lembaran materi, serta media pembelajaran yang digunakan. Validasi oleh ahli dilakukan untuk mengambil keputusan dengan memberikan panduan lembar validasi kepada validator. Hasil dari lembar validasi dijadikan sebagai masukan dalam memperbaiki dan mengembangkan instrument, dari analisis peneliti instrument yang telah divalidasi oleh validator dinyatakan valid.

Penelitian dilakukan selama 3 hari pengambilan data sekolah dan 10 hari proses pembelajaran dengan 6 kali pertemuan. Pengambilan data menggunakan observasi, peneliti mengobservasi keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa serta pengambilan data informassi sekolah yang diperlukan. Selain itu juga, peneliti menggunakan teknik dokumentasi untuk mengumpulkan data seperti foto-foto pelaksanaan penelitian.

Sebelum melakukan uji normalitas dan uji hipotesis peneliti melakukan uji deskriptif statistik dan mendapat hasil penelitian sebagai berikut nilai terendah pada *pretest* adalah 15, nilai tertinggi adalah 70, nilai rata-rata pada *pretest* adalah 48.00 dan standar devisiasinya adalah 16.654. Nilai terendah pada *posttest* adalah 40, nilai tertinggi adalah 90, nilai rata-rata pada *posttest* adalah 69,75 dan standar devisiasinya adalah 12,405.

Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu peneliti melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas data, yang bertujuan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan metode *Shapiro-Wilk (Uji S-W)*. pengambilan keputusan dari hasil uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* adalah jika nilai signifikannya  $> 0,05$  dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan jika nilai signifikannya  $< 0,05$  dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi tidak normal.

Berdasarkan pengolahan data uji normalitas diperoleh dari perhitungan dengan menggunakan software statistic SPSS 22 diketahui hasil belajar pretest siswa kelas VIII memiliki taraf signifikansi  $0,032 < 0,05$  sedangkan hasil belajar posttest siswa kelas VIII memiliki taraf signifikansi  $0,033 < 0,05$  sehingga didapat hasil dari kelas VIII berdistribusi tidak normal sehingga pengujian data selanjutnya yaitu uji hipotesis menggunakan uji statistik nonparametrik.

Pada pengujian hipotesis peneliti menggunakan uji *Runs Test* karena terdapat satu varian dimana data yang diuji yaitu hasil *posttest* dari kelas sampel berdasarkan hasil perhitungan maka diperoleh **hasil Asymp. Sig adalah 1.000 yang dimana lebih besar dari 0.05 ( $1.000 > 0.05$ ) maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, berarti dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara media pembelajaran animasi terhadap peningkatan kemampuan menyimak siswa kelas VIII.**

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan didapat data nilai *pretest* terendah adalah 15 dan tertinggi adalah 70 dengan rata-rata 48.00 dan data nilai *posttest* terendah adalah 40 dan tertinggi adalah 90 dengan rata-rata 69,75. Pengujian menggunakan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* pada nilai *pretest* didapatkan hasil signifikansi 0.032 dan pada nilai *posttest* mendapatkan nilai signifikansi 0.033. Hasil dari uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan hasil kurang dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi tidak normal. Pada hasil pengujian hipotesis menggunakan *Uji Runs Test* maka diperoleh hasil Asymp. Sig adalah 1.000 yang dimana lebih besar dari 0.05 ( $1.000 > 0.05$ ) maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara media pembelajaran animasi terhadap peningkatan kemampuan menyimak siswa kelas VIII.

## DAFTAR PUSTAKA

- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenuddin, A. "Pengaruh Penggunaan Vidio Pembelajaran terhadap Peningk. atan Hasil Belajar Mapel IPA di Min Kroya Cirebon", *Al Ibtida*, I (Juni, 2016), hal 116-137.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). Menyimak. Bandung: Angkasa.
- Setiawan, A. B. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Rencana Anggaran Biaya di SMK Negeri 3 Yogyakarta.
- Mulyati, Y. (2015). Hakikat Keterampilan Berbahasa. *Pdgg4101/Modul1*, 1–34.
- Prihatin, Y. (2017). Problematika Keterampilan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Sastronesia*.