Vol. 6 No. 4 Edisi September - November 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK PESAN MORAL CERITA PADA SISWA KELAS III SD

Lavenia Anjeleka[1*], Hermansyah[2], Sunedi[3]
[1*,2,3] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang
[*]Email: Laveniaanjeleka@gmail.com, hermansyah@univpgri-palembang.ac.id, sunedi@univpgri-palembang.ac.id

DOI: https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5621

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menyimak pesan moral cerita pada siswa kelas III sekolah dasar. Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan siswa kurang fokus, kurang termotivasi, serta mengalami kesulitan dalam memahami isi cerita dan menangkap pesan moral yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, salah satunya melalui penggunaan media video animasi interaktif. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan media video animasi interaktif terhadap keterampilan menyimak pesan moral cerita pada siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi interaktif terhadap keterampilan menyimak pesan moral cerita pada siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 198 Palembang Tahun Ajaran 2025/2026, dengan sampel sebanyak 71 siswa yang terdiri atas kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video animasi interaktif terhadap keterampilan menyimak pesan moral cerita pada siswa kelas III sekolah dasar. Hasil uji Independent Sample t-Test menunjukkan nilai t-hitung = -15,714 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,001, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 85,06, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 63,00, dengan selisih rata-rata sebesar 21,156. Dengan demikian, media video animasi interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak pesan moral cerita pada siswa kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Video Animasi Interaktif, Keterampilan Menyimak, Pesan Moral Cerita, Siswa Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu komponen kunci dalam pengembangan sumber daya manusia dan kemajuan suatu negara. Melalui pendidikan, manusia memperoleh kemampuan berpikir kritis dan kreatif serta prinsip-prinsip moral yang membentuk karakter mereka. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terorganisasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensinya secara aktif. Oleh karena itu, pendidikan sangat penting untuk menciptakan generasi yang bermoral, cerdas, dan fleksibel dalam menyesuaikan diri dengan perubahan keadaan (Azzahra, 2025). Dalam sistem pendidikan nasional Indonesia, pendidikan tersebut diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal, di mana pendidikan formal menjadi jalur utama yang terstruktur dan berjenjang (Kemdikbud, 2023).

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Salah satu jenjang pendidikan formal di Indonesia adalah pendidikan dasar, yang menjadi fondasi awal bagi pembentukan kemampuan akademik dan karakter peserta didik. Renna (2022) menyatakan bahwa pendidikan dasar merupakan tahap awal pendidikan yang berperan penting dalam membantu seseorang mengembangkan pola pikirnya. Oleh karena itu, proses pendidikan yang berlangsung di bangku sekolah dasar seharusnya memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan setiap individu. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget yang menekankan bahwa peserta didik secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Santrock, 2021).

Dalam pelaksanaannya, pendidikan dasar di sekolah dasar diwujudkan melalui berbagai mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik secara seimbang. Mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar meliputi Pendidikan Pancasila, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), Seni Budaya, serta Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, yang masing-masing memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter dan kemampuan dasar siswa (Kemdikbudristek, 2023). Di antara mata pelajaran tersebut, Bahasa Indonesia memiliki posisi yang sangat fundamental karena menjadi sarana utama dalam mengembangkan kemampuan literasi dan komunikasi peserta didik sejak dini (Suryani, 2022). Kemampuan berbahasa yang baik akan mendukung keberhasilan siswa dalam memahami mata pelajaran lain serta berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial dan akademik (Hidayat & Putri, 2021).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar berperan penting dalam mengembangkan kemampuan komunikasi sekaligus membentuk karakter dan identitas kebangsaan peserta didik sejak dini. Melalui pembelajaran yang menekankan empat keterampilan berbahasa,menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, siswa diarahkan untuk mampu mengekspresikan gagasan secara runtut, logis, dan santun dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Selain itu, penerapan strategi pembelajaran yang kontekstual dan variatif, seperti diskusi, proyek, dan bermain peran, terbukti dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia (Ristiantita, 2024). Sejalan dengan itu, implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga memberikan ruang yang lebih luas bagi guru untuk menyesuaikan materi dan metode dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berpusat pada siswa (Arrasyid & Ernawati, 2024).

Menurut Hidayat (2023), di sekolah dasar keterampilan menyimak siswa masih tergolong rendah karena proses pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Pembelajaran menyimak sering dilakukan secara konvensional melalui penjelasan lisan guru tanpa dukungan media audiovisual, sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang fokus dalam menyimak informasi yang disampaikan. Kondisi ini menyebabkan siswa kesulitan memahami isi materi secara menyeluruh. Fadhillah (2025) menunjukkan bahwa keterampilan menyimak sering kali kurang mendapat perhatian dalam pembelajaran bahasa, padahal kemampuan ini merupakan dasar bagi keterampilan berbahasa lainnya. Selain itu, penggunaan media interaktif seperti video animasi terbukti mampu meningkatkan perhatian, motivasi belajar, serta pemahaman siswa terhadap pesan lisan yang disampaikan dalam pembelajaran (Putri, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas III SD, ditemukan bahwa sekitar 30% siswa mampu menyimak cerita dengan baik, sedangkan 70% siswa masih mengalami kesulitan dalam menangkap isi cerita dan pesan moral secara tepat. Hal ini terlihat dari ketidakmampuan mereka menjawab pertanyaan terkait materi yang disampaikan serta kecenderungan untuk pasif selama proses pembelajaran. Siswa yang kesulitan sering kali mudah teralihkan perhatiannya, terutama ketika pembelajaran hanya menggunakan metode lisan tanpa dukungan media visual. Selain itu, guru masih jarang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga kegiatan menyimak berlangsung monoton dan kurang menarik bagi sebagian besar peserta didik (Saputra, 2021). Menurut Nugroho (2022), keterampilan menyimak siswa SD sangat dipengaruhi oleh strategi dan media pembelajaran yang digunakan guru; pembelajaran yang bersifat konvensional cenderung menurunkan motivasi dan fokus siswa. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran Bahasa

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Indonesia, khususnya melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, untuk meningkatkan perhatian, motivasi belajar, serta keterampilan menyimak siswa secara efektif (Herman, 2020).

Menurut Daniyati (2023), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru bagi peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Media digital seperti video pembelajaran, media audio-visual, dan aplikasi interaktif mampu meningkatkan keterlibatan kognitif, emosional, serta perilaku siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik (Yuliarti, 2024). Selain itu, penggunaan media gambar dan media visual terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca dan motivasi belajar siswa sekolah dasar karena membantu memvisualisasikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami (Kurniati, 2025). Lebih lanjut, media interaktif yang dirancang dengan fitur yang mendorong partisipasi aktif siswa juga mampu meningkatkan keterampilan menulis dan kemampuan berpikir siswa, karena mereka terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran yang kontekstual dan kreatif (Haryadi, 2025). Dengan demikian, implementasi media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya menjadi solusi terhadap rendahnya minat belajar siswa, tetapi juga mendukung pencapaian kompetensi berbahasa secara lebih optimal. Selain itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran sekolah dasar juga dinilai efektif dalam membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan visual, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Sarafiah, 2024).

Peserta didik sekolah dasar memiliki karakteristik perkembangan yang unik dan berbeda dibandingkan dengan jenjang pendidikan lainnya, sehingga proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan mereka agar efektif dan bermakna. Evitasari (2024) menjelaskan bahwa siswa SD menunjukkan perkembangan aspek fisik, emosional, sosial, serta intelektual yang khas, dan ketidaksesuaian antara materi pembelajaran dengan karakteristik ini dapat menghambat kualitas pembelajaran serta menimbulkan berbagai problematika di sekolah.Selain itu, pemahaman mendalam terhadap karakteristik peserta didik sangat penting dalam merancang pembelajaran yang responsif, karena guru perlu mempertimbangkan perbedaan individu seperti gaya belajar, minat, dan kemampuan awal agar pembelajaran dapat berjalan secara inklusif dan optimal.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Sugiyono (2021) menjelaskan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian, terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sugiyono (2021) menyatakan bahwa metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah.

Menurut Sugiyono (2013) mengartikan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Sugiyono (2023) mendefinisikan bahwa sampel merupakan: Bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel merupakan bagian yang digunakan sebagai tujuan penyelidikan populasi dari aspek-aspeknya, untuk dapat menggambarkan keadaan dari populasi secara lebih objektif. Sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik non-probability sampling, yaitu sampling jenuh, karena seluruh kelas yang tersedia dijadikan sebagai sampel penelitian.

Pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol didasarkan pada pertimbangan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang relatif setara, sehingga dapat mewakili populasi dan memungkinkan peneliti untuk membandingkan pengaruh penggunaan media video animasi interaktif terhadap keterampilan menyimak pesan moral cerita pada siswa kelas III SD Negeri 198 Palembang.

Vol. 6 No. 4 Edisi September - November 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Teknik pengumpulan data melalui observasi: teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Tes merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur kemampuan atau hasil belajar peserta didik. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data pendukung yang bersifat tertulis atau visual. Menurut Sugiyono (2021), dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu yang dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Teknik dokumentasi digunakan dalam penelitian ini sebagai pelengkap data yang diperoleh melalui tes dan observasi.

Setelah data memenuhi syarat normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi interaktif terhadap keterampilan menyimak pesan moral cerita pada siswa kelas III sekolah dasar. Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji-t (Independent Sample t-Test) dengan bantuan program SPSS.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data kedua kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh dari pemberian tes berupa soal uraian sebanyak 10 butir yang dilakukan setelah pemberian perlakuan. Berdasarkan data *posttest* yang diberikan kepada siswa di kelas III A dan III B SD Negeri 198 Palembang, maka didapatkan hasil pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Keterampilan Menyimak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Inisial (Eksperimen)	*Post-test*	Statust Ketuntasan	No	Inisial (Kontrol)	*Post-test*	Kriteria Ketuntasan
1	AK	85	Tuntas	1	MAJ	62	Belum Tuntas
2	ALK	90	Tuntas	2	MR	64	Belum Tuntas
3	AFA	80	Tuntas	3	M	66	Belum Tuntas
4	AFS	85	Tuntas	4	AR	56	Belum Tuntas
5	AH	95	Tuntas	5	MTJ	72	Tuntas
6	BMP	80	Tuntas	6	MAA	60	Belum Tuntas
7	DS	85	Tuntas	7	MWD	70	Tuntas
8	DA	76	Tuntas	8	KA	64	Belum Tuntas
9	GHJ	90	Tuntas	9	MR	54	Belum Tuntas
10	GAP	90	Tuntas	10	MAH	62	Belum Tuntas
11	HRS	82	Tuntas	11	SA	70	Tuntas
12	MS	85	Tuntas	12	MUA	56	Belum Tuntas
13	MMA	85	Tuntas	13	MF	66	Belum Tuntas
14	MN	90	Tuntas	14	MAV	72	Tuntas
15	MRR	72	Belum Tuntas	15	MU	58	Belum Tuntas
16	MNA	94	Tuntas	16	KMZ	74	Tuntas
17	MAR	80	Tuntas	17	RP	62	Belum Tuntas
18	MAA	85	Tuntas	18	KMA	66	Belum Tuntas
19	MFJ	76	Tuntas	19	ADA	64	Belum Tuntas
20	MSP	90	Tuntas	20	AFR	56	Belum Tuntas
21	MH	86	Tuntas	21	NP	60	Belum Tuntas
22	MAW	80	Tuntas	22	ADG	72	Tuntas
23	MRS	90	Tuntas	23	MAP	62	Belum Tuntas
24	MAL	76	Tuntas	24	MHA	64	Belum Tuntas
25	M	85	Tuntas	25	MMP	68	Belum Tuntas
26	NRA	80	Tuntas	26	MRS	56	Belum Tuntas
27	NR	85	Tuntas	27	AL	74	Tuntas
28	NHB	85	Tuntas	28	MAR	60	Belum Tuntas
29	RS	90	Tuntas	29	USR	66	Belum Tuntas

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

30	RF	94	Tuntas	30	FFA	64	Belum Tuntas
31	RAA	80	Tuntas	31	SM	52	Belum Tuntas
32	SF	85	Tuntas	32	VPR	60	Belum Tuntas
33	SFP	76	Tuntas	33	SAP	70	Tuntas
34	S	90	Tuntas	34	MA	58	Belum Tuntas
35	ZA	84	Tuntas	35	RO	66	Belum Tuntas
-	-	-	-	36	AIP	64	Belum Tuntas
Total		**2.977**		Total		**1.962**	
Mean		**85,06**		Mean		**54,50**	

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Post-test Keterampilan Menyimak

No	Kriteria Ketuntasan Belajar	Kelas Eksperimen (III-A)		Kelas Kontrol (III-B)	
		Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas (≥70)	34	97,14%	8	22,22%
2	Belum Tuntas (<70)	1	2,86%	28	77,78%
	Total	**35**	**100%**	**36**	**100%**

Berdasarkan Tabel 2 di atas, terlihat perbedaan tingkat ketuntasan belajar yang sangat mencolok antara kedua kelompok setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Pada kelas eksperimen yang memanfaatkan media video animasi interaktif, persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal hampir mencapai angka sempurna, yaitu sebesar 97,14 persen atau mencakup 34 siswa dari total 35 anak. Di sisi lain, siswa yang belum memenuhi standar minimal ketuntasan pada kelas ini hanya berjumlah satu orang dengan persentase sebesar 2,86 persen.

Kondisi yang bertolak belakang terjadi pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional secara manual. Dari total 36 siswa yang mengikuti tes akhir, mayoritas siswa masih tertahan pada kategori belum tuntas, yaitu sebanyak 28 siswa dengan persentase mencapai 77,78 persen. Sementara itu, siswa yang berhasil mencapai kriteria tuntas belajar di kelas kontrol hanya berjumlah 8 orang saja, atau setara dengan 22,22 persen.

Perbandingan persentase ketuntasan yang timpang ini memberikan bukti empiris yang kuat dalam penelitian. Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video animasi interaktif memberikan dampak yang jauh lebih besar dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan menyimak pesan moral cerita pada siswa kelas tiga sekolah dasar dibandingkan dengan penerapan metode konvensional satu arah.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data nilai *pre-test* dan *post-test* pada Kelas Eksperimen (III-A) maupun Kelas Kontrol (III-B) berdistribusi normal atau tidak. Mengingat jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 50 siswa (Kelas Eksperimen = 35 siswa, Kelas Kontrol = 36 siswa), maka teknik uji normalitas yang digunakan sebagai acuan adalah uji Shapiro-Wilk dengan bantuan program SPSS.

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas data adalah yang diharapkan adalah nilai signifikansi (Sig.)> 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Diperoleh jabaran bahwa nilai signifikansi untuk data pre-test kelas kontrol adalah sebesar 0,151. Karena nilai 0,151 lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pre-test kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya, nilai signifikansi untuk data post-test kelas kontrol diperoleh sebesar 0,632, yang berarti data post-test kelas kontrol juga berdistribusi normal karena nilai 0,632 lebih besar dari 0,05.

Sementara itu, hasil pengujian pada data kelas eksperimen juga menunjukkan pola distribusi yang serupa. Nilai signifikansi untuk data pre-test kelas eksperimen diperoleh sebesar 0,253. Karena nilai 0,253 lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pre-test kelas eksperimen berdistribusi normal. Kemudian untuk data post-test kelas eksperimen, nilai signifikansi yang dihasilkan adalah sebesar 0,097. Melalui hasil tersebut, data post-test kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal karena nilai 0,097 lebih besar dari 0,05.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Berdasarkan hasil pengujian Shapiro-Wilk pada seluruh kelompok data tersebut, dapat ditarik kesimpulan akhir bahwa baik nilai pre-test maupun post-test dari kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi yang secara konsisten berada di atas 0,05. Dengan demikian, seluruh data penelitian mengenai keterampilan menyimak pesan moral cerita anak pada siswa kelas kesembilan atau kelas tiga SD ini terbukti berdistribusi normal. Hasil ini menunjukkan bahwa asumsi prasyarat kelayakan untuk melanjutkan analisis ke tahap statistik parametrik, seperti uji homogenitas dan uji hipotesis, telah terpenuhi secara sempurna.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians dari dua kelompok data penelitian (Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol) memiliki sifat yang sama atau seimbang (homogen). Pengujian ini merupakan salah satu syarat mutlak sebelum melakukan analisis uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test.

Pengujian homogenitas dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan teknik *Levene's Test* melalui program SPSS. Baris data yang digunakan sebagai acuan baku pengambilan keputusan adalah baris pertama, yaitu *Based on Mean*. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas data yang diharapkan adalah nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka kelompok data dinyatakan memiliki varians yang homogen.

Diperoleh nilai Statistik Levene sebesar 0,006 dengan nilai signifikansi (Sig.) *Based on Mean* sebesar 0,940. Oleh karena nilai signifikansi yang diperoleh jauh lebih besar dari 0,05 (0,940 > 0,05), maka keputusan pengujian menunjukkan bahwa varians kelompok data nilai siswa antara Kelas Eksperimen (III-A) dan Kelas Kontrol (III-B) adalah sama atau Homogen.

Dengan selesainya pengujian prasyarat analisis data, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Melalui uji normalitas data, diketahui bahwa seluruh data penelitian berdistribusi normal.
2. Melalui uji homogenitas data, diketahui bahwa kelompok data penelitian memiliki varians yang homogen.

Mengingat kedua asumsi prasyarat analisis data di atas telah terpenuhi secara sempurna, maka analisis data dapat dilanjutkan ke tahap inti penelitian yaitu pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test.*

Mengingat seluruh asumsi uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) telah terpenuhi, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik parametrik yaitu Independent Sample T-Test dengan bantuan program SPSS. Pengujian ini bertujuan untuk membuktikan ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video animasi interaktif terhadap keterampilan menyimak pesan moral cerita pada siswa kelas III SD. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah:

H0 (Hipotesis Nol): Tidak terdapat pengaruh media video animasi interaktif terhadap keterampilan menyimak pesan moral cerita pada siswa kelas III SD.

Ha (Hipotesis Alternatif): Terdapat pengaruh media video animasi interaktif terhadap keterampilan menyimak pesan moral cerita pada siswa kelas III SD.

Oleh karena varians data kedua kelas terbukti homogen pada uji prasyarat sebelumnya, maka dasar pengambilan keputusan merujuk pada baris pertama, yaitu *Equal variances assumed*. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi dua arah (Two-Sided p) yang diperoleh nilai Two-Sided p < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima.

Berikut adalah table hasil analisis Independent Sample T-Test dari output SPSS:

Tabel 3. Hasil Uji-T (Independent Samples Test)

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
	F	Sig.	t	df	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Hasil Belajar Menyimak	Equal variances assumed	1.341	.251	-15.714	69	<.001	-21.156	1.346
	Equal variances not assumed			-15.742	68.42	<.001	-21.156	1.344

Berdasarkan Tabel 3 di atas, pada baris *Equal variances assumed* diperoleh nilai t-hitung sebesar -15,714 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 69, serta nilai signifikansi dua arah (*Two-Sided p*) sebesar < 0,001. Oleh karena nilai signifikansi yang diperoleh jauh lebih kecil dari taraf signifikansi yang dipersyaratkan yaitu 0,05 (nilai < 0,001 < 0,05), maka keputusan pengujian adalah H0 ditolak dan Ha diterima.

Dengan ditolaknya H0 dan diterimanya Ha, maka dapat disimpulkan secara meyakinkan bahwa: "Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video animasi interaktif terhadap keterampilan menyimak pesan moral cerita pada siswa kelas III SD."

Angka perbedaan rata-rata (*Mean Difference*) sebesar -21,156 menunjukkan adanya selisih nilai yang nyata, di mana Kelas Eksperimen yang menggunakan media video animasi interaktif memperoleh nilai rata-rata post-test (85,06) yang jauh lebih tinggi dan unggul dibandingkan dengan Kelas Kontrol (63,00) yang hanya menggunakan metode konvensional

PEMBAHASAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian statistik yang telah dipaparkan, ditemukan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video animasi interaktif terhadap keterampilan menyimak pesan moral cerita pada siswa kelas III sekolah dasar. Temuan empiris ini memberikan jawaban yang pasti terhadap rumusan masalah serta memenuhi tujuan utama penelitian. Bukti konkret pengaruh tersebut terlihat nyata dari lonjakan nilai rata-rata post-test Kelas Eksperimen yang mencapai angka 85,06 (kategori sangat baik) setelah menggunakan media video animasi interaktif pada cerita "Kura-Kura yang Sombong". Angka ini jauh mengungguli Kelas Kontrol yang hanya mendapatkan nilai rata-rata post-test sebesar 63,00 (kategori cukup) melalui metode pembelajaran konvensional tanpa bantuan media tersebut. Melalui hasil pengujian menggunakan Independent Sample T-Test, diperoleh nilai signifikansi dua arah (*Two-Sided p*) sebesar < 0,001 yang jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga secara statistik hipotesis nol (H0) resmi ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima.

Keberhasilan media video animasi interaktif dalam mendongkrak keterampilan menyimak siswa kelas III sekolah dasar dipengaruhi oleh keselarasan antara karakteristik media dengan perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. Anak usia kelas III sekolah dasar yang berkisar antara 8 sampai 9 tahun secara psikologis berada pada tahap operasional konkret. Pesan moral dalam sebuah cerita merupakan konsep yang bersifat abstrak dan sulit ditangkap anak jika hanya disampaikan lewat ceramah atau teks bacaan. Video animasi "Kura-Kura yang Sombong" berhasil memvisualisasikan karakter, ekspresi, dan dampak langsung dari sifat sombong tersebut menjadi bentuk yang konkret, sehingga siswa jauh lebih mudah mengidentifikasi nilai moralnya. Selain itu, format multimedia dinamis yang menggabungkan visualisasi penuh warna, gerakan, efek suara, dan musik latar mampu menarik perhatian spontan siswa dan mengunci fokus mereka yang cenderung memiliki rentang konsentrasi pendek. Unsur interaktif berupa kuis di tengah jalannya tayangan video juga mengubah peran siswa dari penonton pasif menjadi partisipan aktif yang dipaksa menyimak cerita dengan sungguh-sungguh agar dapat merespons pertanyaan secara langsung, sehingga memperkuat retensi informasi dalam ingatan jangka panjang mereka.

Kondisi di atas berbanding terbalik dengan apa yang terjadi di Kelas Kontrol yang mengandalkan metode konvensional seperti ceramah atau membaca teks biasa. Meskipun Kelas Kontrol juga mengalami kenaikan nilai rata-rata dari pre-test ke post-test yaitu dari 54,50 naik menjadi 63,00, namun peningkatannya tidak sepesat kelas eksperimen karena metode ini cenderung menempatkan siswa sebagai pendengar pasif. Akibatnya, imajinasi anak terbatas, rasa bosan muncul lebih cepat, dan fokus menyimak siswa mudah terpecah yang menyebabkan detail cerita serta esensi

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

penting mengenai nilai moral menjadi terlewatkan. Temuan dalam penelitian ini sangat didukung oleh hasil penelitian dari Febianti dan Wardono (2025) yang menyimpulkan bahwa media video animasi interaktif berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan menyimak pesan moral cerita fabel siswa kelas III. Kesamaan hasil ini membuktikan bahwa anak pada jenjang kelas rendah membutuhkan stimulus visual bergerak yang memiliki keterlibatan interaktif agar pemahaman mengenai nilai-nilai karakter dapat terserap secara optimal.

Pengaruh positif penggunaan media berbasis teknologi ini juga diperkuat oleh penelitian Anugrah (2024), yang menemukan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh signifikan dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan motivasi belajar siswa. Meskipun penelitian Anugrah (2024) dilakukan pada siswa kelas IV dengan materi cerita umum, benang merah yang dapat ditarik adalah media animasi terbukti adaptif dan konsisten dalam merangsang aspek kognitif anak di berbagai tingkatan kelas sekolah dasar untuk fokus menyimak informasi. Selain itu, keberhasilan peningkatan nilai pada kelas eksperimen dalam penelitian ini selaras dengan temuan Halipah, dkk. (2025) yang mengonfirmasi bahwa penggunaan media berbasis audio visual secara signifikan lebih unggul dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa. Hanya saja, penelitian ini selangkah lebih maju karena menerapkan unsur interaktivitas dua arah yang membuat siswa tidak sekadar menonton secara pasif.

Efektivitas penggunaan video dalam konteks menyimak cerita ini juga sejalan dengan penelitian Maghfiroh dan Liansari (2025) pada siswa kelas V sekolah dasar, di mana hasil pengujian mereka membuktikan bahwa penggunaan video terbukti efektif meningkatkan keterampilan menyimak yang ditunjukkan oleh peningkatan signifikan skor post-test dibanding pre-test. Fakta ini memperkuat premis bahwa cerita yang dikemas dalam bentuk video digital selalu berhasil memicu rentang perhatian anak didik. Lebih luas lagi, pemanfaatan media video animasi di sekolah dasar terbukti membawa dampak positif yang luas pada ranah keterampilan berbahasa lainnya, seperti hasil penelitian Hernawati, Prihatin, dan Sudibyo (2024) yang menyimpulkan bahwa metode storytelling dengan media animasi dongeng terbukti efektif meningkatkan keterampilan berbicara serta mampu membangkitkan antusiasme belajar siswa. Keterkaitan ini menegaskan bahwa ketika keterampilan menyimak pesan moral siswa kelas III dalam penelitian ini terasah dengan baik lewat video animasi interaktif, hal tersebut akan menjadi fondasi utama bagi mereka untuk dapat mengomunikasikan kembali nilai-nilai karakter tersebut dalam kehidupan sehari-hari

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengaruh media video animasi interaktif terhadap keterampilan menyimak pesan moral cerita pada siswa kelas III sekolah dasar, maka dapat ditarik kesimpulan utama penelitian. Penggunaan media video animasi interaktif terbukti memberikan pengaruh yang positif dan sangat signifikan terhadap keterampilan menyimak pesan moral cerita siswa kelas III sekolah dasar. Fakta statistik ini dibuktikan oleh penolakan hipotesis nol (H0) dan penerimaan hipotesis alternatif (Ha) melalui uji Independent Sample T-Test yang menghasilkan nilai signifikansi dua arah (Two-Sided p) sebesar < 0,001, yang mana nilai tersebut jauh berada di bawah ambang batas signifikansi 0,05.

Pengaruh nyata tersebut juga terlihat dari perbedaan pencapaian nilai akhir yang sangat mencolok, di mana Kelas Eksperimen yang menggunakan media video animasi interaktif pada cerita "Kura-Kura yang Sombong" berhasil memperoleh nilai rata-rata post-test sebesar 85,06 (kategori sangat baik). Angka tersebut jauh mengungguli Kelas Kontrol yang hanya mendapatkan nilai rata-rata post-test sebesar 63,00 (kategori cukup) melalui metode pembelajaran konvensional tanpa media bantuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan secara meyakinkan bahwa karakteristik multimedia yang dinamis disertai unsur interaktivitas dua arah pada video animasi ini sukses menjadi faktor penentu dalam meningkatkan kualitas pemahaman siswa untuk menyimak, merekam, dan menganalisis nilai-nilai moral dalam cerita secara optimal.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

5. DAFTAR PUSTAKA

Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. Pernik, 3(1), 35-44.

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(1), 282-294.

Evitasari, A. D. (2024). Karakteristik dan problematika siswa sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *10*(2).

Fadhilah, A. H. (2025). Analisis Keterampilan Menyimak Sebagai Komponen Penting dalam Pembelajaran bahasa. *Jurnal Inovasi Pedagogik dan Teknologi*, *3*(2), 44-49.

Ferrary, C. H., Kurniawan, A., Safitri, R. Y., Hikmah, U. N., Krismawati, B. M., Rahmawati, K., & Darmawan, I. (2024). Urgensi Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, *8*(5), 3994-4012.

Halipah, R., Ulfah, D. M., Julaeha, V. M., Khaerunnisa, S., Puspita, I. D., Fauziyyah, L. A., & Septiaji, A. (2025). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menyimak Cerita pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *FENOMENOLOGIA: Jurnal Komunikasi Ilmiah Mahasiswa*, *1*(1), 1-10.

Halla, N. (2020). Analisis pesan moral dalam cerita fabel dan peranannya dalam pendidikan karakter anak usia dini. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, *2*(05), 78-85.

Hapudin, M. S. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran Yang Kreatif Dan Efektif.* Jakarta: Kencana.

Hernawati, E., Prihatin, Y., & Sudibyo, H. (2024). Efektivitas Metode Story Telling Bermedia Video Dongeng Animasi dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, *5*(4), 6519-6525.

Hidayat, A. (2023). Analisis keterampilan menyimak siswa SD dan strategi pembelajaran yang efektif. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 11(2), 45–53.

Kartini, K., Deni, I. F., & Jamil, K. (2022). Representasi pesan moral dalam film penyalin cahaya: Analisis semiotika Charles Sanders Peirce. *SIWAYANG Journal: Publikasi Ilmiah Bidang Pariwisata, Kebudayaan, Dan Antropologi*, *1*(3), 121-130.

Kurniati, R., Munisah, E., & Sumarno. (2025). The use of image media in Indonesian language learning to improve reading skills in elementary schools. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 9(2), 334–343.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyrakat*. Prenada media.

Maghfiroh, S. P., & Liansari, V. (2025). Efektivitas Video Cerita Rakyat Sebagai Media Pembelajaran Untuk Keterampilan Menyimak Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Educatio*, *20*(1), 120-131.

Ristiantita, L. (2024). Strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang kontekstual di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 60–70.

Saputra, E., & Ananda, T. (2021). Analisis kesulitan menyimak siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nasional*, 3(3), 40–50.

Sarafiah, S. (2024). Tren penggunaan teknologi pendidikan dalam pengajaran di sekolah dasar 2019–2024. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1).31-45.

Sihite, I. (2023). Penggunaan Media Animasi Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Darma Agung*, *30*(2), 503-528..

Suryani, D. (2022). Peran pembelajaran Bahasa Indonesia dalam mengembangkan literasi siswa SD. Jurnal Pendidikan dan Literasi, 4(2), 15–25.

Syakrani, A. W., Rahmah, A., & Aminah, S. (2025). Makna dan Hakikat Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, *3*(7), 565-573.