

**PENGARUH VIDEO ANIMASI BERBASIS TPACK TERHADAP KEMAMPUAN
MENYIMAK SISWA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS II SD
NEGERI 30 PALEMBANG**

Kadek Tari Melyana¹, Achmad Wahidy², Sonia Anisah Utami³
PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

Alamat e-mail : ¹tarikadek630@gmail.com, achmadwahidy@gmail.com,
³soniaanisahutami@yahoo.co.id

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of animation videos based on Technological Pedagogical And Content Knowledge (TPACK) on the listening skills of second-grade students in Indonesian language subject at SD Negeri 30 Palembang. The method used was a Quasi-Experimental Design with a Posttest-Only Control Group Design. The samples in this study were second-grade students in class II B as the experimental group and class II D as the control group, each consisting of 28 students. Data collection techniques used tests and documentation, with the instrument being multiple-choice questions. Data analysis techniques used included normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing. The results showed that the average posttest score for the control class was 52.50, while the average posttest score for the experimental class was 80.71. The output of the normality test showed that the posttest data for the control and experimental classes were normally distributed, with a significance value for the control class of $0.200 > 0.05$ and for the experimental class of $0.113 > 0.05$. The results of the hypothesis test using a t-test obtained a significance value of $0.000 < 0.05$, which means that there is a significant influence of using TPACK-based animation videos on students' listening skills. Thus, this medium is effective for improving the listening skills of elementary school students.

Keywords: Indonesian language, Listening skills, TPACK, Animation video

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video animasi berbasis *Technological Pedagogical And Content Knowledge* (TPACK) terhadap kemampuan menyimak siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 30 Palembang. Metode yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Design* dengan jenis *Posttest Only Control Group Design*. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas II B sebagai kelas eksperimen dan kelas II D sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 28 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi, dengan instrumen berupa soal pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 52,50,

sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 80,71. Output uji normalitas menunjukkan bahwa data *posttest* kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi kelas kontrol $0,200 > 0,05$ dan kelas eksperimen $0,113 > 0,05$. Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan video animasi berbasis TPACK terhadap kemampuan menyimak siswa. Dengan demikian, media ini efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, Kemampuan menyimak, TPACK, Video animasi.

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari sekian banyak mata pelajaran yang diajarkan pada sekolah dasar. pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis (Supanto et al., 2025, p. 131). Menurut Rahman, et al. (2019, p. 2), mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa dan sastra, meningkatkan keterampilan berpikir dan memiliki eksistensi alam, serta kemampuan untuk memperluas pengetahuan. Siswa tidak hanya belajar menggunakan bahasa untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk berpikir kritis, mengapresiasi sastra, dan memperluas wawasan

mereka, sehingga dapat berkomunikasi lebih efektif dan sesuai dengan kaidah bahasa yang benar. Menurut Ali (2020), kemampuan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: menyimak, berbicara, membaca, serta menulis.

Menyimak merupakan kemampuan dasar yang dimiliki oleh manusia dari sejak ia dalam kandungan. Menyimak juga dikatakan sebagai proses mendengarkan yang penuh pemahaman, apresiasi, dan evaluasi. Susanto (2013, p. 4), Menjelaskan proses menyimak diawali dengan mendengarkan bahan yang disimak, seperti ketika orang berbicara maka kita menyimak apa yang disampaikan dan dapat memahami arti dari pembicaraan tersebut. Hal ini serupa dengan pendapat anisa & Irfai (Massitoh,

Euis., 2021), yang mengatakan bahwa menyimak merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menerapkan konsentrasi penuh terhadap suatu objek yang mereka dengar melalui Bahasa lisan.

Kemampuan menyimak dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Menurut Tarigan dalam kutipan Dole & So (2020), menyimak dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu (1) Kondisi fisik, (2) Faktor psikologis, (3) Faktor pengalaman, (4) Faktor sikap, (5) Faktor motivasi, (6) Faktor lingkungan, (7) Faktor peranan dalam masyarakat. Hal ini diperkuat dengan pendapat Rahman, et al. (2019, p. 25), bahwa Kemampuan menyimak tidak bisa dilepaskan begitu saja dengan faktor yang memengaruhinya. Oleh sebab itu, guru perlu mengerti dan memahami tentang faktor-faktor yang sangat berpengaruh pada kemampuan menyimak Siswa. Maka dari faktor-faktor di atas dapat dikatakan bahwa kemampuan menyimak merupakan hasil dari interaksi berbagai aspek yang saling mendukung dan memengaruhi.

Media pembelajaran dalam hal ini dapat digunakan dalam upaya

untuk meningkatkan kemampuan menyimak Siswa. Menurut Pagarra, et al. (2022, p. 5), yang mengutip simpulan Arif bahwa media pembelajaran dapat dikatakan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian Siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan Zahwa & Syafi'i (2022), Menyatakan media pembelajaran seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang dalam belajar untuk tercapainya tujuan dari adanya pembelajaran.. Media yang dapat digunakan adalah salah satunya video animasi berbasis TPACK.

Media pembelajaran Video animasi berbasis TPACK merupakan Sebuah inovasi untuk mengkombinasikan teknologi ke dalam pembelajaran dengan kerangka konseptual yang menggabungkan pedagogik, pengetahuan teknologi dan konten yang terkait dalam sebuah

pembelajaran. Lubis, et al. (2024), berpendapat bahwa *Technological Pedagogical And Content Knowledge (TPACK)* yaitu kemampuan pengetahuan dalam menggabungkan teknologi, dan disertai dengan pendekatan pedagogik ke dalam proses kegiatan belajar. Xiao (Dewantoro & Suseno, 2023), berpendapat bahwa berdasarkan jenisnya animasi dalam pembelajaran dapat terbagi menjadi dua, yaitu animasi ekspositori dan animasi interaktif. Animasi ekspositori adalah animasi yang berisi penjelasan materi pembelajaran ataupun tutorial dari sebuah prosedur pembelajaran, Sedangkan pada animasi interaktif, pengguna dapat berinteraksi dengan animasi tersebut.

Berdasarkan kajian awal sebelum penelitian, peneliti menganalisis situasi dan kondisi pembelajaran yang berlangsung di SD Negeri 30 Palembang pada 8 November 2024, ditemukan bahwa kemampuan menyimak Siswa masih cukup rendah, Hal ini berdampak pada nilai mereka, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Diperoleh informasi bahwa Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

(KKTP) yang ditetapkan sekolah sebesar 70. Dari 56 Siswa yang terdiri atas kelas II-B dan II-D, hanya 47% yang memperoleh nilai di atas angka tersebut, sedangkan 53% sisanya masih berada di bawahnya. Hal ini disebabkan karena proses kegiatan pembelajaran guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dan berfokus pada penggunaan buku paket sebagai sumber utama dalam proses pembelajaran, Adapun faktor lain yang mempengaruhinya yaitu kurangnya perhatian Siswa terhadap pelajaran, serta kebiasaan Siswa yang lebih tertarik bermain dan mengobrol dengan teman sebangkunya saat proses belajar mengajar berlangsung.

Dari permasalahan di atas, peneliti ingin menawarkan menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis TPACK, sebagai alat untuk guru dalam proses pembelajaran yang lebih inovatif. Mengenai media tersebut Dewi (Ardi isnanto, 2023), berpendapat bahwa *Technological Pedagogical Content And Knowledge (TPACK)* ialah pembelajaran yang tepat dalam mengintegrasikan teknologi, pedagogik, konten dan pengetahuan.

Video animasi berbasis TPACK dirasa mampu mempermudah dalam proses penyampaian materi karena mudah dipahami dan pembelajarannya pun sangat menarik sehingga dapat meningkatkan fokus siswa dalam belajar. Khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II Bab, 5 dengan tema "Berteman Dengan Keberagaman". siswa dilatih untuk menyimak cerita fabel. Tujuannya adalah agar siswa dapat memahami informasi tentang pentingnya berteman dengan keberagaman. Materi utama dalam bab ini adalah kata-kata ajaib yang mengajarkan nilai-nilai positif dalam pertemanan, seperti "silahkan", "tolong," "maaf," "terima kasih". Alasan ini dapat diperkuat dengan kenyataan yang ada, bahwa penggunaan video animasi belum pernah digunakan oleh guru di kelas tersebut.

Adapun Penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian saat ini dapat menjadi landasan yang kuat untuk mendukung pembahasan permasalahan yang sedang dikaji, yakni penelitian yang dilakukan oleh Maulidya, et al. (2024), dengan judul penelitian pengaruh penggunaan

video animasi terhadap kemampuan menyimak Siswa dalam memahami unsur intrinsik pada legenda Sangkuriang. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan video animasi dapat diterapkan dalam kemampuan menyimak Siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai hasil rata-rata kelas eksperimen pada pelaksanaan pretest mendapatkan nilai 65,33, namun setelah diberikan perlakuan terjadi peningkatan nilai sebagaimana rata-rata yang tertera pada *posttest* senilai 83,89. Maka dapat dikatakan penggunaan video animasi berpengaruh terhadap kemampuan menyimak Siswa.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rini, et al. (2023), hasil penelitian *Technological Pedagogical Content Knowlegde* (TPACK) berpengaruh terhadap hasil belajar IPS Siswa kelas V. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil uji hipotesis dengan rumus uji T, yaitu dengan nilai T hitung lebih besar dari T tabel ($9,9123 > 2,670$) maka H_a diterima dan H_o ditolak

Dalam penelitian Elsiandri Jon et al., (2021), penggunaan media pembelajaran berupa video Animasi memberikan pengaruh yang signifikan

terhadap Keterampilan Menyimak Siswa. Perbedaan yang signifikan terlihat antara nilai *pretest* untuk nilai terendah adalah 10 dan nilai tertinggi adalah 63. Nilai *posttest* untuk nilai terendah adalah 47 dan untuk nilai tertinggi adalah 100, nilai rata-rata *pretest* sebesar 46,34 dan *posttest* sebesar 84,96. Dan diperoleh dari uji-t, nilai *t*Hitung yaitu 16,57 dan *t*Tabel yaitu 1,701 dengan taraf signifikan 0,05 ternyata memenuhi kriteria, $t_{Hitung} \geq t_{Tabel}$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2021, p. 127), metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independent (*treatment* / perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan.

Bentuk eksperimen dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan jenis *posttest only kontrol design*, Dalam desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dipilih

menggunakan teknik *random sampling* pada tingkat kelas.

Tabel 1. Posttes Only Kontrol Group Design

Group	Variable bebas	Posttes
Eksperimen	X	O ₁
kontrol		O ₂

(Sumber: Sugiyono 2021, p. 131)

Menurut Suriani, et al. (2023), populasi adalah keseluruhan objek atau subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu untuk diteliti dan diambil Kesimpulan.

Tabel 2. Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	II A	28
2	II B	28
3	II C	28
4	II D	28
Jumlah		112

(Sumber: TU SD Negeri 30 Palembang)

Menurut Hera & Elvandari (2021), Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Teknik pengambilan sampel *random sampling*.

Tabel 3. Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah	Keterangan
II B	28	Kelas Eksperimen
II D	28	Kelas Kontrol

(Sumber: TU SD Negeri 30 Palembang)

Rancangan perlakuan dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap pemberian perlakuan, dan tahap penilaian.

Sugiyono (2021, p. 409), mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karna tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. dalam penelitian ini akan mengumpulkan data melalui teknik tes dan Observasi.

Uji coba Instrumen menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, daya pembeda dan Tingkat kesukaran. Pengukuran validitas soal pada peneliti ini menggunakan *Pearson Product Moment*:

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Soal

No Soal	r _{hitung}	r _{tabel}	kriteria
1	0,653	0,374	Valid
2	0,543	0,374	Valid
3	0,406	0,374	Valid
4	0,126	0,374	Tidak Valid
5	0,253	0,374	Tidak Valid
6	0,461	0,374	Valid
7	0,392	0,374	Valid
8	0,538	0,374	Valid
9	0,624	0,374	Valid
10	0,223	0,374	Tidak Valid
11	0,429	0,374	Valid
12	0,361	0,374	Tidak Valid
13	0,334	0,374	Tidak Valid
14	0,392	0,374	Valid
15	0,461	0,374	Valid

(Sumber: Hasil pengolahan data peneliti 2025 menggunakan SPSS 25)

15 soal pilihan ganda yang diuji cobakan kepada 28 siswa di SD Negeri 30 Palembang, dengan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ sebanyak 10 soal yang dinyatakan valid yaitu nomor 1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 11, 14, 15 dan lima soal

dinyatakan tidak valid yaitu soal nomor 4, 5, 10, 12, 13 Nilai r_{tabel} diperoleh dari nilai r *produk moment* dengan jumlah 28 siswa dan taraf signifikan 0,05%. Reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*:

Tabel 5. hasil perhitungan uji *realibilitas* Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	28	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	28	100.0

(Sumber: Hasil pengolahan data peneliti 2025 menggunakan SPSS 25)

Tabel 6. Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.724	10

(Sumber: Hasil pengolahan data peneliti 2025 menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan uji reabilitas melalui *statistical product and service solution* 25 (SPSS 25). Memperoleh data yang reliabel karena $0,724 > 0,374$. Hasil uji daya beda yaitu sebagai berikut:

Tabel 7. Item-Total Statistics

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Deleted	Scale Variance if Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Deleted
1	10.04	5.888	.525	.570
2	9.64	6.608	.454	.599
3	9.71	6.730	.277	.616
4	9.82	7.337	-.042	.663
5	10.04	6.999	.069	.650
6	9.93	6.439	.300	.611
7	9.79	6.693	.243	.620
8	9.68	6.522	.436	.597
9	9.75	6.194	.516	.580
10	9.86	7.090	.050	.651
11	9.75	6.639	.292	.613
12	9.79	6.767	.210	.625
13	9.96	6.776	.157	.635
14	9.82	6.671	.236	.621
15	9.93	6.439	.300	.611

(Sumber: Hasil pengolahan data peneliti 2025 menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan tabel di atas pada kolom Corrected Item-Total Correlation pada no 1, 2, 8 dan 9 dikatakan baik sekali, dan pada no 6, dan 15 dikatakan baik, dan pada no 3, 7, 11, 12 dan 14 dikatakan cukup, sedangkan pada no 4, 5, 10 dan 13 dikatakan jelek. Data pembeda digunakan untuk mengkaji butiran-butiran soal dengan tujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan antara siswa yang antara siswa yang memahami materi dengan baik dan yang belum memahami secara optimal. Berikut hasil uji tingkat kesukaran soal:

Tabel 8. Tingkat Kesukaran

	Statistics		Mean
	N		
	Valid	Missing	
S1	28	0	.50
S2	28	0	.89
S3	28	0	.82
S4	28	0	.71
S5	28	0	.50
S6	28	0	.61
S7	28	0	.75
S8	28	0	.86
S9	28	0	.79
S10	28	0	.68
S11	28	0	.79
S12	28	0	.75
S13	28	0	.57
S14	28	0	.71
S15	28	0	.61

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai rata-rata (mean) dari jawaban siswa terhadap setiap

soal bervariasi. Soal nomor 2, 3, 4, 7, 8, 9, 11, 12, dan 14 termasuk dalam kategori mudah, sedangkan soal nomor 1, 5, 6, 10, 13, dan 15 termasuk dalam kategori sedang. Tidak terdapat soal yang tergolong sukar, karena tidak ada nilai mean yang berada di bawah 0,31. Dengan demikian, sebagian besar soal berada dalam kategori mudah dan sedang, yang menunjukkan bahwa soal-soal tersebut cukup sesuai dengan kemampuan siswa secara umum.

Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur kemampuan menyimak siswa berdasarkan hasil tes yang diberikan. Data yang diperoleh dari tes akan diolah dengan menghitung nilai akhir setiap siswa. Setelah nilai diperoleh, dilakukan analisis data untuk menginterpretasikan hasil tes. Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi statistik yang diperlukan. Uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 30 Palembang yang beralamat di Jl. Sungai Tawar No. 29, 29 Ilir, Kec. Ilir Barat II, Kota Palembang, Provinsi Sumatra Selatan. Kode pos 30136.



Gambar 1. SD Negeri 30 Palembang

Penulisan dilaksanakan secara tatap muka pada tanggal 16 April 2025 sampai dengan 22 April 2025 dengan 4 pertemuan pada kelas eksperimen dan 3 pertemuan pada kelas kontrol. Sampel penelitian ini adalah kelas IIB dan kelas IID, tes yang diberikan pada siswa yaitu tes berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 10 butir soal. Penelitian ini menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia pada bab 5 tentang Berteman dalam Keberagaman pada materi dalam cerita rahasia kaki itik.

Pada tahap pembelajaran dalam penelitian ini, kegiatan dilakukan sesuai dengan modul ajar Kurikulum Merdeka. Pembelajaran terdiri dari empat kali pertemuan, yaitu: satu kali pertemuan untuk pemberian materi

pembelajaran, dua kali pertemuan untuk pemberian perlakuan (treatment) dengan menggunakan video animasi berbasis TPACK di kelas eksperimen, sementara di kelas kontrol hanya satu kali pertemuan menggunakan metode konvensional, dan satu kali pertemuan untuk melakukan *posttest* di kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Hasil Kemampuan Menyimak Kelas Ekperiman Dan Kontrol

No	1	2	3	4	5
Interval Nilai	0 – 34	34 – 54	55 – 64	65 – 84	85 – 100
Frekuensi kelas eksperimen (siswa)	0	1	2	14	11
Persentase Frekuensi kelas kontrol (siswa)	0%	3,57%	7,14%	50%	39,28%
Persentase Kategori	17,85% Sangat rendah	35,71% Rendah	17,85% Sedang	25% Tinggi	3,57% Sangat tinggi

(Sumber: Hasil Test Siswa Kelas II SD Negeri 30 Palembang)

Setelah data hasil kemampuan menyimak siswa dikelompokkan dalam tabel distribusi frekuensi, terlihat adanya perbedaan hasil belajar yang cukup mencolok antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas kontrol, sebagian besar siswa berada pada kategori rendah dengan interval nilai 34–54 sebanyak 10 siswa (35,71%), dan kategori sangat rendah dengan interval nilai 0–34 sebanyak 5 siswa (17,85%).

Sementara itu, hanya sedikit siswa yang berada pada kategori sangat tinggi, yaitu 1 siswa (3,57%) dengan nilai 85–100. Sisanya, sebanyak 7 siswa (25%) berada pada kategori tinggi dengan interval nilai 65–84, dan 5 siswa (17,85%) berada pada kategori sedang di interval 55–64.

Sebaliknya, di kelas eksperimen, sebagian besar siswa memperoleh hasil belajar dalam kategori tinggi dan sangat tinggi. Siswa yang berada pada kategori sangat tinggi dengan interval nilai 85–100 berjumlah 11 siswa (39,28%), dan kategori tinggi dengan interval nilai 65–84 berjumlah 14 siswa (50%). Sisanya, terdapat 2 siswa (7,14%) pada kategori sedang dengan nilai 55–64, dan 1 siswa (3,57%) di kategori rendah dengan nilai 34–54. Tidak ada siswa di kelas eksperimen yang berada pada kategori sangat rendah (0–34). Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis TPACK mampu mendorong lebih banyak siswa mencapai hasil belajar kategori tinggi dan sangat tinggi, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional di kelas kontrol yang masih didominasi kategori rendah dan sangat rendah.

Tabel 10. Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Kelas		.125	28	.200*	.969	28	.556
Kontrol kelas		.146	28	.133	.930	28	.062
	eksperimen						

(Sumber : hasil pengolahan data peneliti 2025 menggunakan spss 25)

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, nilai signifikansi kedua kelas tersebut lebih dari 0,05 yakni pada kelas kontrol nilai signifikansinya adalah 0,200 dan pada kelas eksperimen nilai signifikansinya adalah 0,133, hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut berdistribusi normal. Untuk uji homogenitas menggunakan uji *levene's*. Hasil dari olah data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 11. Uji homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2.436	1	54	.124
	Based on Median	2.209	1	54	.143
	Based on Median and with adjusted df	2.209	1	48.874	.144
	Based on trimmed mean	2.370	1	54	.130

(Sumber : hasil pengolahan data peneliti 2025 menggunakan spss 25)

Pada hasil tabel di atas yang dilakukan dengan menggunakan uji *Levene* nilai signifikansinya adalah 0,124 mengingat $\text{sig.} \geq 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama. Maka dari itu, kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi homogen. pengujian hipotesis dilakukan dengan uji-t (*independent sample t-test*) sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Uji *Independent T-Test*

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
									Lower	Upper	
Hasil	Equal variances assumed	2.436	.124	6.485	54	.000	28.21429	4.35081	19.49144	36.93713	
	Equal variances not assumed			6.485	49.453	.000	28.21429	4.35081	19.47304	36.96555	

(Sumber : hasil pengolahan data peneliti 2025 menggunakan *spss 25*)

Tabel hipotesis di atas sudah sangat terlihat bahwasannya nilai sig. (2-tailed) dengan uji-t adalah 0,000. Karena nilai probabilitasnya lebih kecil dari 0,05 dan t-hitung sebesar 6,485 lebih besar dari nilai t-tabel sebesar 1,703 atau $t_{\text{hitung}} = 6,485 > t_{\text{tabel}} =$

1,703. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan video animasi berbasis TPACK dengan yang tidak menggunakan video animasi berbasis TPACK.

Berdasarkan hasil data penelitian yang telah dianalisis, terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia antara siswa yang diberikan perlakuan menggunakan media video animasi berbasis TPACK dengan yang tidak. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa di kelas eksperimen terlihat lebih semangat, antusias, dan lebih cepat tanggap dalam memahami materi saat guru menampilkan video pembelajaran.

Dari hasil pengolahan data, diketahui bahwa rata-rata nilai hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas eksperimen adalah 80,71, sedangkan di kelas kontrol sebesar 52,50. Terdapat selisih nilai rata-rata sebesar 28,21 poin, yang jika dihitung secara persentase, menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 53,73% dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, ketuntasan belajar di kelas eksperimen mencapai

89,28%, sementara di kelas kontrol hanya 28,57%, Jumlah siswa yang tuntas di kelas eksperimen pun jauh lebih banyak dibandingkan di kelas kontrol. Untuk nilai tertinggi dan terendah, di kelas eksperimen siswa dengan inisial MK, NS, RP, SA, dan ZT memperoleh nilai 100, sedangkan nilai terendah diperoleh siswa dengan inisial KS yaitu 50. Sementara itu, di kelas kontrol, nilai tertinggi diraih oleh SM dengan nilai 90, dan nilai terendah adalah MDKS dengan nilai 10.

Perbedaan hasil belajar juga terlihat dari tabel distribusi frekuensi. Di kelas kontrol, sebagian besar siswa berada pada kategori rendah (34–54) sebanyak 10 siswa (35,71%) dan sangat rendah (0–34) sebanyak 5 siswa (17,85%). Hanya 1 siswa (3,57%) yang masuk kategori sangat tinggi (85–100). Sementara itu, di kelas eksperimen, mayoritas siswa berada pada kategori tinggi (65–84) sebanyak 14 siswa (50%) dan sangat tinggi (85–100) sebanyak 11 siswa (39,28%). Tidak ada siswa di kelas eksperimen yang berada dalam kategori sangat rendah.

Kemudian peneliti melakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui perbandingan antara kedua kelas

tersebut dengan menggunakan Uji Independent T-Test yang menunjukkan hasil signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ atau $t_{hitung} = 6,485 > t_{tabel} = 1,703$. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media video animasi berbasis TPACK berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan menyimak siswa, Pengaruh positif ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, penggunaan media video animasi membuat materi pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Penyajian visual dan audio secara bersamaan membantu siswa menangkap informasi lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan penjelasan lisan. Kedua, pendekatan TPACK mengintegrasikan teknologi, konten, dan pedagogi secara efektif, sehingga media video animasi yang digunakan tidak hanya bersifat hiburan, tetapi dirancang sesuai kebutuhan materi dan karakteristik cara belajar siswa. Hal ini mendorong peningkatan pemahaman mereka terhadap materi.

Ketiga, video animasi terbukti dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar siswa. Saat siswa merasa senang dan tertarik, mereka menjadi lebih fokus dan aktif dalam menyimak materi. Selain itu, media ini memungkinkan siswa belajar sesuai dengan tempo masing-masing, karena video dapat diputar ulang jika diperlukan, sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih optimal.

Penelitian ini diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh oleh Maulidya, et al. (2024), dengan judul penelitian pengaruh penggunaan video animasi terhadap kemampuan menyimak Siswa dalam memahami unsur intrinsik pada legenda Sangkuriang. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan video animasi berpengaruh terhadap kemampuan menyimak Siswa dalam memahami unsur intrinsik pada legenda Sangkuriang. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rini, et al. (2023), yang berjudul *Pengaruh Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V*. Hasil penelitian menunjukkan *Technological Pedagogical Content*

Knowlegde (TPACK) berpengaruh terhadap hasil belajar IPS Siswa kelas V. kemudian diperkuat juga oleh penelitian Elsiandri Jon et al., (2021), dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Ketrampilan Menyimak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III di UPT SPF SD INPRES LANARKI 2 Kota Makasar*. Pada penelitian ini penggunaan media pembelajaran berupa video Animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Ketrampilan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dan didukung oleh beberapa penelitian relevan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis TPACK merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa Bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri 30 Palembang.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video animasi berbasis TPACK

terhadap kemampuan menyimak siswa. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan kefokusannya siswa dalam menyimak materi yang disampaikan, serta kemudahan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang telah diberikan. Selain itu dapat dilihat dari rata-rata nilai hasil kemampuan menyimak siswa pada *posttest* di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, hasil analisis uji-t menunjukkan bahwa nilai H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video animasi berbasis TPACK terhadap kemampuan menyimak siswa kelas II SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Andrasari, Nurani Ani. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Ani Daniyati Et Al. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Ardi Isnanto, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Tpack Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sdn O1 Sitiung. *Detikproperti*, 13(1), 119–121.
- Cahyani, Aulia Mahgfira Et Al. (2024). Pengaruh Pendekatan Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack) Berbasis Youtube Terhadap Keterampilan Menyimak Dongeng. 10, 1–23.
- Dewantoro, R. S., & Suseno, J. (2023). Pengembangan Video Animasi dengan Pendekatan TPACK dalam Materi Neraca Energi Menggunakan Software Animiz. *SIPTEK: Seminar Nasional Inovasi Dan Pengembangan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Dole, F. E., & So, Y. S. (2020). Kemampuan Menyimak Cerita Pada Peserta Didik Kelas II SDI Puudhombo Kecamatan Ende Kabupaten Ende. *Jurnal Literasi Nomor*, 3(November), 31–40.
- Elsiandri Jon, T. A., Muhammadiyah, ud, & Lutfin, N. (2021). *Embrio Pendidikan*. 7(2), 50–59.
- Hera, T., & Elvandari, E. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Explicit Instruction Pada Pembelajaran Tari Daerah Sebagai Dasar Keterampilan Menari Tradisi. *Jurnal Sitakara*, 6(1), 40–54. <https://doi.org/10.31851/sitakara.v6i1.5286>
- Lubis, R., Syahril Harahap, M., Lala Hayati Hasibuan, Y., Siregar, R.,

- Hastini Nasution, F., Mipa, F., & Pendidikan Tapanuli Selatan, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Konsep Tpack (Technological Pedagogical and Content Knowledge) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Di Smp Negeri 1 Marancar. *Mathematic Education Journal)MathEdu*, 7(2), 15–24.
- Massitoh, Euis., I. (2021). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Keterampilan Menyimak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 330–333.
- Maulidya, A. N., Humaira, M. A., & Ichsan, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Dalam Memahami Unsur Intrinsik Pada Legenda Sangkuriang. *Karimah Tauhid*, 3(6), 6190–6196.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran* (M. R. Pradana (ed.); Cetakan pe). Badan Penerbit UNM.
- Rahman, Widya, R. N., & Yugatiati, R. (2019). *Menyimak & Berbicara* (Cetakan Pe). Alqaprint Jatinangoro.
- Rini, D. P., Praptiningsih, D., & Kurnianto, B. (2023). Pengaruh *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V. *WASPADA (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan)*, 11(1), 13. <https://doi.org/10.61689/waspada.v11i1.403>
- Sugiyono. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (A. Nuryanto (ed.)). ALFABETA, cv.
- Supanto, E., Achmad, W., & Sonia, A. U. (2025). Pengembangan Media Kartu Huruf Dan Kartu Kata Membaca Permulaan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Sd Negeri 19 Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(1), 131–141. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2505>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar* (pertama). PT Kharisma Putra Pertama.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.