

Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Kemampuan Menyimak pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V (Studi Pre-Eksperimen di SDN Margalaksana)

Teti Sumiati, Cece Rakhmat, Dian Indihadi

Universitas Pendidikan Indonesia
tetisumiati87@upi.edu

Article History

received 9/6/2023

revised 17/6/2023

accepted 6/7/2023

Abstract

Listening ability is a very functional language skill and it is important to improve it by utilizing the latest innovations. The purpose of this study was to analyze and test the effect of using multimedia learning on the ability to listen to Indonesian. The approach used is a quantitative approach with a pre-experimental method with a research design that is one group pretest-posttest. The population in this study were fifth grade students at Margalaksana State Elementary School in Puspahiang District, Tasikmalaya Regency, with a total of 26 students. The research instruments used were questionnaires and tests. The results of the pretest value of students' listening skills before the application of interactive learning multimedia obtained an average value of 64 and the posttest average value after the implementation of interactive learning multimedia obtained an average value of 84. The results of data analysis prove that there is a significant influence between learning multimedia interactive on students' listening skills in Indonesian language subjects. After doing the research, it is hoped that the teacher can use interactive learning multimedia to be applied to other subjects related to listening skills.

Keywords: *multimedia, interactive, listening ability*

Abstrak

Kemampuan menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat fungsional dan penting untuk ditingkatkan dengan memanfaatkan inovasi yang terbaru. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis dan menguji pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran terhadap kemampuan menyimak bahasa Indonesia. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen dengan desain penelitian yaitu *one group pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Margalaksana yang berada di Kecamatan Puspahiang Kabupaten Tasikmalaya, yang berjumlah 26 orang siswa. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket dan tes. Hasil nilai *pretest* kemampuan menyimak siswa sebelum diterapkan multimedia pembelajaran interaktif diperoleh nilai dengan rata-rata sebesar 64 dan nilai rata-rata *posttest* setelah diterapkannya multimedia pembelajaran interaktif diperoleh nilai rata-rata sebesar 84. Hasil analisis data membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara multimedia pembelajaran interaktif terhadap kemampuan menyimak siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Setelah dilakukan penelitian diharapkan guru bisa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif untuk dapat diterapkan pada pokok bahasan lain yang bersangkutan dengan keterampilan menyimak.

Kata kunci: *multimedia, interaktif, kemampuan menyimak*



PENDAHULUAN

Kemampuan mempelajari bahasa sangat erat kaitannya dengan pertumbuhan pribadi dan perkembangan pemahaman dasar manusia. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia (Aningsih et al., 2022; Rahmawati. Yeni; Yi-Fong, Pai; Chen, 2014). Kurikulum 2013 menempatkan Bahasa Indonesia sebagai penghela mata pelajaran lain dan karenanya harus berada di depan semua mata pelajaran lain. Salah satu tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia adalah agar peserta didik mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien baik secara lisan maupun tulisan (Ali, 2020; Farhrohman, 2017; Hidayah, 2015)

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak, karena bahasa merupakan sarana untuk berkomunikasi sehingga anak dapat mengekspresikan ide, pikiran, dan perasaannya kepada orang lain. Arah pembelajaran bahasa jelas terletak pada keterampilan bahasa, bukan pada pengetahuan bahasa (Wahyuni, 2010). Fokus utama pembelajaran bahasa Indonesia terdiri dari empat aspek keterampilan berbahasa yaitu berbicara, menyimak, membaca, dan menulis (Andriansyah et al., 2022; Darmayenti et al., 2021; Misnawati et al., 2022; Praheto et al., 2020). Keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan satu sama lain, sehingga merupakan satu kesatuan utuh dan bersifat hierarkis. Hal ini dapat diartikan bahwa keterampilan berbahasa yang satu akan menjadi dasar keterampilan berbahasa yang lain.

Kemampuan menyimak merupakan kemampuan paling awal sebelum anak bisa berbicara, membaca, dan menulis (Anggraini, 2019; Widyaningrum, 2016). Oleh karena itu kemampuan menyimak sangat penting dalam aspek perkembangan bahasa. Hal senada diungkapkan (Lestiani et al., 2020) bahwa menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki urgensi tinggi jika dibandingkan dengan keterampilan-keterampilan berbahasa yang lain. Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, argumentasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap serta, memahami makna komunikasi yang disampaikan si pembicara melalui ucapan atau bahasa lisan.

Menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai, dan mereaksi atas makna yang terkandung didalamnya (Tarigan, 2008b). Menyimak bertujuan agar orang dapat memperoleh ilmu pengetahuan dari bahan ujaran sang pembicara. Selain itu, menyimak dapat mengkomunikasikan ide-ide, gagasan-gagasan, ataupun perasaan-perasaannya kepada orang lain dengan lancar dan tepat (Lia Noviana, 2013). Proses menyimak sesungguhnya dipengaruhi oleh siapa yang menyimak, kapan menyimak, untuk keperluan apa menyimak, apa bahan simakan itu, dan siapa orang yang menyampaikan informasi itu (Padmadewi et al., 2018; Triyadi, 2015). Secara garis besar, Tarigan (Tarigan, 2008b) membagi jenis menyimak itu menjadi dua kategori yaitu: menyimak ekstensif dan intensif. Menyimak ekstensif lebih banyak dilakukan oleh masyarakat secara umum, misalnya orang tua dan anak-anak menyimak tayangan sinetron dari sebuah televisi, berita radio, dan sebagainya. Menyimak intensif lebih menekankan kemampuan memahami bahan simakan, misalnya: dalam menyimak pelajaran di sekolah, guru biasanya menuntut agar siswa memahami penjelasannya. Selanjutnya, untuk mengukur daya serap, guru memberikan pertanyaan.

Seseorang dianggap berhasil dalam menyimak ketika ia mampu memahami dan menyampaikan informasi yang ada dalam bahan simakan yang diperdengarkan sehingga penyimak dalam hal ini dituntut memiliki kemampuan yang lebih kompleks. Hal tersebut dikarenakan makna-makna dalam menyimak tidak hanya disampaikan secara tersurat tetapi juga tersirat. Hal tersebut diperkuat oleh (Sorraya et al., 2022; Zulham,

2014) yang menyatakan bahwa sebenarnya terdapat beberapa tahapan dalam proses menyimak, yaitu (1) mendengar, (2) memahami, (3) menginterpretasi, (4) mengevaluasi, dan (5) menanggapi. Tahapan-tahapan tersebut merupakan bagian dari keterampilan menyimak yang bersifat reseptif. Dewasa ini keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang sangat penting dan perlu diperhatikan oleh pendidik. Aktivitas berbahasa dalam bermasyarakat di kehidupan nyata memiliki kadar yang berbeda-beda (Rohman, 2017). Hal tersebut menunjukkan keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang lebih kompleks dibanding keterampilan berbahasa lainnya.

Mengingat betapa pentingnya keterampilan menyimak, peneliti menemukan fakta bahwa saat ini keterampilan menyimak masih kurang mendapat perhatian. Pada kenyataannya, kemampuan menyimak siswa di sekolah tepatnya ditingkat sekolah dasar (SD/MI) saat ini memiliki kecenderungan yang rendah. Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan, peneliti menemukan permasalahan anak yang mengalami kendala terkait kemampuan menyimak di kelas V SD N Margalaksana. Permasalahan yang ditemukan adalah siswa belum bisa menangkap materi yang disampaikan oleh guru dan ketika diberi tes pengetahuan siswa tidak bisa menjawab padahal siswa memperhatikan pada saat pembelajaran. Hal ini dikarenakan metode yang di gunakan guru masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa tidak bisa menangkap dan memahami isi materinya.

Hal lainnya adalah materi-materi dan tugas yang diberikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung kurang menarik karena masih terpaku pada buku pegangan. Hal ini mengakibatkan siswa terlihat kurang antusias dan cenderung pasif karena proses pembelajaran bersifat monoton dan membosankan, serta guru lebih banyak mendominasi kelas dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak berlangsung. Selain itu, belum maksimalnya penggunaan media oleh guru yang sudah disediakan pihak sekolah. Kesulitan menyimak dalam pembelajaran bahasa Indonesia akan berdampak langsung kepada keterampilan lainnya karena menurut (Massitoh, 2021) keterampilan menyimak pada tahapan lebih tinggi mampu menginformasikan lagi pemahamannya melalui keterampilan berbicara maupun menulis.

Maka dari itu salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa dalam proses pembelajaran berlangsung yaitu dengan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia sehingga akan merangsang siswa untuk lebih bersemangat dan lebih menyenangkan pembelajaran di kelas. Suatu keberhasilan dalam belajar mengajar dapat dilihat dari metode dan penggunaan media yang tepat dari seorang guru. Salah satunya yaitu dengan penggunaan multimedia interaktif sangat dibutuhkan untuk menunjang proses kelancaran belajar mengajar, sehingga akan tercipta suatu pembelajaran yang menarik dan mengasyikkan. Menurut (Waruhu & Putra, 2019), multimedia merupakan kombinasi berbagai media kemudian disampaikan menggunakan komputer atau peralatan elektronik dan digital. Hal senada diungkapkan (Anggraeni et al., 2021) bahwa multimedia interaktif ialah media yang dapat dimanfaatkan untuk memperjelas proses pembelajaran jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan atensi siswa sehingga dapat menyediakan lingkungan belajar yang adaptif serta variatif. Dengan menggabungkan teks, grafis, audio, animasi maupun video. multimedia adalah perpaduan bermacam-macam media seperti teks, animasi, gambar, video dan lain lain, kemudian disatukan berbentuk file digital dengan bantuan komputer yang berguna untuk menyampaikan informasi atau pesan sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif yang memungkinkan siswa berkembang sesuai dengan kemampuannya masing-masing (Fahrozi & Budiono, 2022).

Penggunaan multimedia interaktif dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Hasil penelitian terdahulu (Anggraeni et al., 2021; Yuliani et al., 2020)

mengungkapkan bahwa hasil dari model pembelajaran melalui media pembelajaran yaitu video interaktif mampu memotivasi siswa sehingga prestasi belajar meningkat. Pada penelitian ini, media yang digunakan adalah multimedia interaktif berupa cerita video yang disajikan dalam tampilan *power point* dengan penyampaian melalui animasi yang dapat bergerak, terdapat suara dan gambar yang menarik lalu diberikan *quiz* sebagai penilaian setelah menyimak cerita. Siswa dapat belajar melalui media pembelajaran yang diselesaikan oleh guru kapan saja dan dimana saja. Apalagi pengemasan program penggunaan dan metode medianya menggunakan karakter kartun yang sangat digemari oleh anak-anak (Nusir et al., 2012). Oleh karena itu, multimedia berbasis video interaktif pada penelitian ini cara penyampainannya dengan menggunakan animasi sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar.

Berdasarkan paparan diatas tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui gambaran kemampuan menyimak siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terhadap kemampuan menyimak pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Margalaksana. Selain itu, seberapa besar keberpengaruhannya media tersebut terhadap kemampuan menyimak pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN Margalaksana.

METODE

Penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif jenis eksperimen dengan desain *pre-experimental design* tipe *one group pretest-posttest* (tes awal-tes akhir kelompok tunggal). Menurut (Arikunto, 2016; Ma et al., 2019) mengatakan bahwa, "*one group pretest-posttest design* adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (*posttest*)".

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas V SDN Margalaksana yang berada di Kecamatan Puspahiang Kabupaten Tasikmalaya yang berjumlah 26 orang siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket dan tes. Instrumen angket dalam penelitian ini digunakan untuk memudahkan peneliti dalam mengungkap dan mengetahui kegiatan responden yang tidak dapat diamati.

HASIL DAN PEMBAHASAN

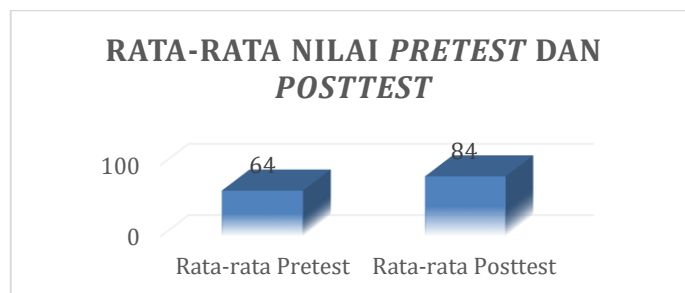
Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan menyimak siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan pokok bahasan menyimak cerita mengenai cerita fiksi dan cerita nonfiksi. Hasil penelitian ini dilihat dari hasil *pretest*, *posttest*. Pemberian *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini menggunakan 10 soal pilihan ganda. Hasil *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan perhitungan statistik.

Tabel 1. Nilai *pretest* Keterampilan Menyimak

Data	Nilai <i>Pretest</i>
Nilai Terendah	37,5
Nilai Tertinggi	87,5
Rata-Rata	64
Simpangan Baku	14,44
Jumlah Siswa	26

Berdasarkan tabel diatas nilai *pretest* kemampuan menyimak siswa sebelum diterapkan multimedia pembelajaran interaktif diperoleh nilai tertinggi 87,5 dan nilai

terendah 37,5 dengan rata-rata sebesar 64. Nilai rata-rata tersebut masih jauh dari nilai KKM yang ditentukan di sekolah tersebut yaitu 75. Setelah diterapkannya multimedia pembelajaran interaktif diperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 84 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100. Berdasarkan rata-rata *posttest* yang diperoleh siswa setelah menerima pokok bahasan mengenai menyimak cerita dengan multimedia interaktif yaitu sebesar 84 termasuk ke dalam kriteria baik karena sudah melebihi nilai KKM yang sudah ditentukan.



Gambar 1. Rata-Rata Nilai *Pretest* Dan *Posttest*

Dilihat berdasarkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kemampuan menyimak siswa, terdapat peningkatan nilai rata-rata kemampuan menyimak cerita fiksi dan nonfiksi dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Sejalan dengan pendapat (Tarigan, 2008a), "Seseorang tidak hanya dituntut untuk terampil menyimak, namun juga harus dapat menguasainya dengan baik. Demikian juga dalam menangkap pesan melalui telepon, radio, dan televisi memerlukan kemahiran menyimak". Penyimak yang berhasil adalah penyimak yang mampu memahami isi wacana yang dikomunikasikan secara langsung oleh pembicara, sekedar rekaman audio atau video (Rohman et al., 2021).

Setelah dilakukan studi pendahuluan dan melakukan *pretest*, dilakukan tahap berikutnya yaitu melakukan perlakuan/*treatment*. Pertemuan I, II dan III dengan pokok bahasan menyimak cerita fiksi dan nonfiksi. Pada awal kegiatan pembelajaran yaitu menyampaikan tujuan yang akan dicapai selama pembelajaran. Kemudian mengajukan beberapa pertanyaan tentang cerita fiksi dan nonfiksi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga menarik minat siswa dalam belajar dan sekaligus untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa pada materi sebelumnya. Selanjutnya siswa diberikan materi pembelajaran tentang menyimak cerita fiksi dan nonfiksi dengan menggunakan tampilan *power point* untuk menarik perhatian siswa. Setelah diberikan materi kepada siswa dilanjutkan dengan menyimak cerita fiksi dan nonfiksi dengan menggunakan video pada tampilan *power point* lalu diberikan *quiz* sebagai penilaian setelah menyimak cerita.

Berdasarkan data yang telah diperoleh dalam penelitian ini, yang berasal dari data hasil berupa *pretest* dan *posttest*. Uji normalitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 2. Uji Normalitas *Pretest*

Uji Normalitas <i>Pretest</i>							
xi	fi	fkum	zi	Luas zi	S(zi)	Luas S(zi)	zi-
37,5	2	2	-1,86	0,03	0,08	0,05	
50	6	8	-1,00	0,16	0,31	0,15	
62,5	7	15	-0,13	0,45	0,58	0,13	
75	8	23	0,73	0,77	0,88	0,12	
87,5	3	26	1,60	0,94	1,00	0,06	
Jumlah siswa	26						
Rata-rata	64,42						
Simpangan Baku	34,44						
I_{maks}	0,15						
I_{tabel}	0,173						
Keterangan	Jika nilai $L_{maks} \leq L_{tabel}$, maka sebaran data tersebut berdistribusi normal.						

Berdasarkan tabel tersebut, hasil I_{maks} adalah 0,15 dan hasil I_{tabel} adalah 0,173 maka nilai $I_{maks} \leq I_{tabel} = 0,15 \leq 0,173$. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebaran data pada tabel tersebut berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Normalitas *Posttest*

Uji Normalitas <i>Posttest</i>							
xi	fi	fkum	zi	Luas zi	S(zi)	Luas S(zi)	zi-
50	2	2	-2,14	0,02	0,08	0,06	
62,5	3	5	-1,35	0,09	0,19	0,10	
75	4	9	-0,55	0,29	0,35	0,06	
87,5	9	16	0,24	0,60	0,62	0,02	
100	8	26	1,04	0,85	1,00	0,15	
Jumlah Siswa	26						
Rata-Rata	83,65						
Simpangan Baku	15,72						
I_{maks}	0,15						
I_{tabel}	0,173						
Keterangan	Jika nilai $I_{maks} \leq I_{tabel}$, maka sebaran data tersebut berdistribusi normal.						

Berdasarkan tabel tersebut Hasil I_{maks} adalah 0,15 dan hasil I_{tabel} adalah 0,173 maka nilai $I_{maks} \leq I_{tabel} = 0,15 \leq 0,173$. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebaran data pada tabel tersebut berdistribusi normal.

Berdasarkan uji normalitas data selisih hasil pretest dan posttest diperoleh data yang berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Kriteria pengujian homogeitas yaitu : Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka sebaran data tersebut homogen.

a. Menentukan F_{hitung} adalah sebagai berikut.

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians besar}}{\text{varians kecil}} = \frac{(\text{simpangan baku besar})^2}{(\text{simpangan baku kecil})^2}$$

$$F_{hitung} = \frac{247,155}{208,563}$$

$$F_{hitung} = 1,184$$

b. Menentukan F_{tabel} adalah sebagai berikut.

$$F_{tabel} = F_{\alpha} \frac{dk \ n_{varians \ besar} - 1}{dk \ n_{varians \ kecil} - 1}$$

$$F_{tabel} = F_{0,05} \frac{26 - 1}{26 - 1}$$

$$F_{tabel} = F_{0,05} \frac{25}{25}$$

$$F_{tabel} = 1,955$$

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Jenis	Nilai
Simpangan Baku pretest	14,444
Simpangan baku Posttest	15,719
F_{hitung}	1,184
F_{tabel}	1,955
Keterangan	Jika, $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka sebaran data bersifat homogen

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} \leq F_{tabel} = 1,184 \leq 1,955$, maka sebaran data pada tabel dan perhitungan diatas homogen.

Berdasarkan uji normalitas data selisih hasil pretest dan posttest diperoleh data yang berdistribusi normal dan uji homogenitas data yang homogen. Selanjutnya dilakukan uji perbedaan rata-rata menggunakan *independent samples t test*. Dengan hipotesis statistik sebagai berikut.

Kriteria pengujian hipotesis: jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ H_0 terima dan H_a ditolak.

a. Menentukan t_{hitung} adalah sebagai berikut.

$$t_{hitung} = \frac{x \ d_i \ \sqrt{n}}{s \ d_i}$$

$$t_{hitung} = \frac{19,231 \ \sqrt{26}}{8,821}$$

$$t_{hitung} = \frac{19,231 \cdot 5,099}{8,821}$$

$$t_{hitung} = \frac{98,058}{8,821}$$

$$t_{hitung} = 11,111$$

b. Menentukan t_{tabel} adalah sebagai berikut.

$$t_{tabel} = t_{\alpha} (dk = n-1)$$

$$t_{tabel} = t_{0,05} (26-1)$$

$$t_{tabel} = t_{0,05} (25)$$

$$t_{tabel} = 2,059$$

Tabel 5. Hasil Uji t

Jenis	Nilai
Rata-Rata (d_j)	19,231
Simpangan Baku (d_j)	8,825
t_{hitung}	11,111
t_{tabel}	2,059
Keterangan	Ho diterima jika, $- t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_a ditolak.

Dari hasil pengujian uji t pada tabel tersebut, karena nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel} = 11,111 \geq 2,059$ dan berada di luar daerah penerimaan H_0 , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Karena H_a diterima maka keputusannya adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terhadap kemampuan menyimak siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dengan kata lain, kemampuan menyimak siswa dengan menerapkan multimedia pembelajaran interaktif mengalami peningkatan lebih baik dibandingkan dengan hasil berfikir kritis siswa sebelum menerapkan multimedia pembelajaran interaktif. Hal senada diungkapkan (Ambarita, 2020; Jannah, 2021) bahwa dengan adanya penjelasan melalui animasi yang menarik dapat memudahkan siswa lebih paham terhadap materi. (Anggraeni et al., 2021) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar dengan memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan tepat.

Selain itu, untuk lebih dapat melihat keberpengaruhannya multimedia interaktif dalam pembelajaran diperkuat dengan angket respon siswa. Berdasarkan hasil data angket respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif diperoleh data jumlah skor nilai angket secara keseluruhan berjumlah 221 dengan rata-rata 8.5 dan jumlah persentase skor angket keseluruhan yaitu 2210 dengan rata-rata 85% yang berada pada kriteria Sangat Menarik.

Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang respon siswa terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Peneliti menyajikan 10 pernyataan kepada 26 responden. Berdasarkan hasil respon siswa, maka analisis data dilakukan dengan cara menghitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase tingkat kevalidan

$\sum x$: Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$: Jumlah jawaban tertinggi

Perhitungan diatas dicocokkan dengan tabel kualifikasi tingkat kemenarikan sebagai berikut :

Tabel 6. Klasifikasi Tingkat Kemenarikan

Persentase %	Tingkat Kemenarikan
84 < skor < 100	Sangat Menarik
68 < skor < 84	Menarik
52 < skor < 68	Cukup Menarik
36 < skor < 52	Kurang Menarik
0 < skor < 36	Tidak Menarik

Berdasarkan tersebut, di dapat hasil respon siswa terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif didapatkan berdasarkan data angket respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif diperoleh data jumlah skor nilai angket secara keseluruhan berjumlah 221 dengan rata-rata 8,5 dan jumlah persentase skor angket keseluruhan yaitu 2210 dengan rata-rata 85 % yang berada pada kriteria sangat menarik.

Pengolahan data angket pada penelitian ini juga menghitung persentase per item pernyataan pada angketnya dan diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 8. Data Angket Siswa Terhadap Pembelajaran Dengan Penggunaan Multimedia Interaktif Per Item

No Item	Jawaban Siswa	
	Ya	Tidak
1	21	5
2	21	5
3	23	3
4	21	5
5	24	2
6	22	4
7	21	5
8	21	5
9	23	3
10	24	2
Jumlah	221	39

Berdasarkan tabel tersebut, data angket respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif yang mengacu pada per item diperoleh dari 10 item pernyataan jumlah skor nilai siswa yang menjawab YA berjumlah 221 dan yang menjawab TIDAK berjumlah 39. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa banyak yang menjawab YA. Pada hasil data angket respon siswa per item terdapat 10 pernyataan yang disebarkan pada 26 siswa sedangkan dari 10 pernyataan tersebut yang paling banyak memberikan respon jawaban YA yaitu pernyataan no 5 yang berbunyi "apakah materi yang disajikan mudah dipahami" dan pernyataan no 10 yang berbunyi "apakah pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif lebih menarik, menyenangkan dan mudah dipahami dibandingkan dengan pembelajaran biasa/konvensional". Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa respon siswa sangat tinggi terhadap pembelajaran multimedia interaktif yang digunakan oleh peneliti.

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara multimedia pembelajaran interaktif terhadap kemampuan menyimak siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat berpengaruh positif terhadap pembentukan minat belajar siswa (Paseleng). Pengemasan program penggunaan dan metodenya menggunakan karakter kartun yang sangat digemari anak-anak (Nusir et al., 2012). Penggunaan efek animasi dalam multimedia interaktif dapat membantu siswa belajar lebih efektif dengan memfasilitasi proses kognitif (Raibowo et al., 2020). Oleh karena itu, multimedia interaktif berbasis video pada penelitian ini disajikan dengan memberikan konten yang menarik minat siswa dalam belajar. Hal ini juga dibuktikan oleh (Waruhu & Putra, 2019) yang menunjukkan nilai rata-rata pada post-test kelas eksperimen sebesar 84,5 termasuk dalam kategori baik, dan kelas control sebesar 66,72 dalam kategori kurang. berdasarkan tindakan yang dilakukan, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia terhadap kemampuan menyimak siswa di kelas VII SMP N 3 Pulau Rakyat Kabupaten Asahan. Pada jenjang sekolah dasar, (Anggraeni et al., 2021) melakukan uji coba pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video dengan hasil uji coba kelompok kecil memiliki skor rata-rata 82% dalam kategori baik, dan dan uji coba lapangan memiliki skor rata-rata 80% dalam kategori baik, hasil penilaian guru memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,6% pada kategori sangat baik. Dengan demikian, pembuatan multimedia interaktif berbasis video dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Selain itu, guna menciptakan kondisi yang menyenangkan, perlu adanya upaya membangkitkan dorongan, minat, rasa saling memahami, rasa saling menghargai, mengonstruksi suasana kegembiraan dan memacu keingintahuan serta sikap keteladanan. Penelitian oleh (Ustari, 2019) menyatakan bahwa adanya ketidaksamaan keterampilan berbicara bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran dramatic learning berbantuan boneka tangan dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas III SD di Gugus III Kecamatan Busungbiu tahun pelajaran 2017/2018. Hal senada juga dibuktikan oleh (Altun, 2018) bahwa cerita berbasis media multimedia dapat menumbuhkan pemahaman cerita implisit anak-anak dan pemikiran inferensial tentang isi cerita, dan dampaknya dapat meningkatkan kedua kemampuan tersebut. Multimedia interaktif berbasis video yang disajikan dalam *power point* mampu menarik minat siswa dalam belajar. Oleh karena itu, pemilihan tampilan layer, teks, gambar, animasi, maupun *background* dikemas dengan semenarik mungkin berdasarkan karakteristik usia siswa sekolah dasar sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan yaitu; Berdasarkan nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel} = 11,111 \geq 2,059$ dan berada di luar daerah penerimaan H_0 , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Karena H_a diterima maka keputusannya adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terhadap kemampuan menyimak siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dengan kata lain kemampuan menyimak siswa dengan menerapkan multimedia pembelajaran interaktif mengalami peningkatan lebih baik dibandingkan dengan hasil berfikir kritis siswa sebelum menerapkan multimedia pembelajaran interaktif.

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>
- Altun, D. (2018). The Efficacy of Multimedia Stories in Preschoolers' Explicit and Implicit Story Comprehension. *Early Childhood Education Journal*, 46(6), 629–642. <https://doi.org/10.1007/s10643-018-0916-8>
- Ambarita, J. (2020). Workshop Pembuatan E-book Sebagai Bahan Ajar Elektronik Interaktif Untuk Guru Indonesia Secara Online di Tengah Covid 19. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 2(1), 44–57. <https://doi.org/10.37385/ceej.v2i1.136>
- Andriansyah, Salsabilla, B., Sabila, N. P., & Dafit, F. (2022). Multiliterasi Penerapan Menulis. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1), 59–65.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihmdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Anggraini, V. (2019). Stimulasi Keterampilan Menyimak terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 30–44. <https://doi.org/10.19109/ra.v3i1.3170>
- Aningsih, Zulela, M. S., Neolaka, A., Iasha, V., & Setiawan, B. (2022). How is the Education Character Implemented? The Case Study in Indonesian Elementary School. *Journal of Educational and Social Research*, 12(1), 371–380. <https://doi.org/10.36941/jesr-2022-0029>
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan (Edisi Revisi)*. Bumi Aksara.
- Darmayenti, Besral, & Yustina, L. S. (2021). Developing efl religious characters and local wisdom based efl textbook for islamic higher education. *Studies in English Language and Education*, 8(1), 157–180. <https://doi.org/10.24815/siele.v8i1.18263>
- Fahrozi, O., & Budiono, H. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Tema 7 Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, 1(c), 34–54. <https://online-journal.unja.ac.id/jtpd/article/view/19616%0Ahttps://online-journal.unja.ac.id/jtpd/article/download/19616/13880>
- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23–34. <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>
- Hidayah, N. (2015). Penanaman nilai-nilai karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 190–204. <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1291>
- Jannah, R. (2021). Hubungan Antara Program Gerakan Literasi Sekolah dengan Minat Baca Siswa. *INCARE*, 2(2).
- Lestiani, W., Riyanto, Y., & Mustaji. (2020). Pengembangan Media Audio Storytelling untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA Negeri 1 Jabiren Raya Kalimantan Tengah. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 29(3), 1–7. <https://osf.io/6c957/download>
- Lia Noviana. (2013). Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Kelompok Bermain Tunas Bangsa Di Ds.Wotansari, Kec.Balongpanggang, Kab. Gresik. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 2(1), 20.
- Ma, C. M. S., Shek, D. T. L., & Chen, J. M. T. (2019). Correction to: Changes in the Participants in a Community-Based Positive Youth Development Program in Hong

- Kong: Objective Outcome Evaluation Using a One-Group Pretest-Posttest Design (Applied Research in Quality of Life, (2019), 14, 4, (961-979), 10.1007. *Applied Research in Quality of Life*, 14(5), 1439–1440. <https://doi.org/10.1007/s11482-018-9643-y>
- Massitoh, E. I. (2021). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Keterampilan Menyimak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3(3), 330–333. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/614>
- Misnawati, Poerwadi, P., Veniaty, S., Nurachmana, A., & Cuesdeyeni, P. (2022). Indonesian Language Learning Based on Personal Design in Improving the Language Skills for. *Multicultural Education*, 8(2), 31–39. <https://www.mccaddogap.com/ojs/index.php/me/article/view/35>
- Nusir, S., Alsmadi, I., Al-Kabi, M., & Sharadgah, F. (2012). Studying The Impact of Using Multimedia Interactive Programs at Children Ability to Learn Basic Math Skills. *Japanese Journal of Cancer and Chemotherapy*, 23(3), 365–368.
- Padmadewi, N. N., Artini, L. P., Nitiasih, P. K., & Suandana, I. W. (2018). Memberdayakan Keterlibatan Orang Tua Dalam Pembelajaran Literasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 7(1), 64–76. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISH/article/view/13049/9454>
- Praheto, B. E., Andayani, Rohmadi, M., & Wardani, N. E. (2020). The effectiveness of interactive 1. Praheto BE, Andayani, Rohmadi M, Wardani NE. The effectiveness of interactive multimedia in learning Indonesian language skills in higher education. *Rupkatha J Interdiscip Stud Humanit.* 2020;12(1):1-11. doi:10.21659/rup. *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 12(1), 1–11.
- Rahmawati. Yeni; Yi-Fong, Pai; Chen, H. (2014). The Necessity of Multicultural Education in Indonesia. *International Journal of Education and Research*, 2(10), 317–328.
- Raibowo, S., Adi, S., & Hariadi, I. (2020). Efektivitas dan Uji Kelayakan Bahan Ajar Tenis Lapangan Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(7), 944. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i7.13726>
- Rohman, S. (2017). Membangun Budaya Membaca Pada Anak Melalui Program Gerakan Literasi Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 156–160.
- Rohman, S., Kurniawati, D., Syifaurrehman, W., & Safitri, T. (2021). Penggunaan Media Video Scrib Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Di SD. *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 6(1), 172–181.
- Sorraya, A., Lutfiyah, L. Z., & Yana. (2022). Metode Simak-Berantai dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Menyimak pada Mahasiswa PBSI Angkatan 2021B IKIP Budi Utomo. *Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya*, 28(3), 47–55.
- Tarigan, H. G. (2008a). *Membaca sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2008b). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Triyadi, S. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 3(2), 188–199. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/215>
- Ustari, K. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Dramatic Learning Berbantuan Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara. *Journal of Education Technology*, 2(4), 153. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.16427>
- Wahyuni, S. (2010). Pengembangan Model Asesmen Otentik Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Lisan Di Sekolah Menengah Atas (Sma). *Litera*, 9(1). <https://doi.org/10.21831/ltr.v9i1.1218>
- Waruhu, E., & Putra, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Siswa Kelas VII SMP N 3 Pulau Rakyat.

- JURNAL SASINDO (Program Studi Sastra ...)*, 1.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/sasindo/article/viewFile/11818/10316>
- Widyaningrum, H. K. (2016). Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Anak Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 5(02). <https://doi.org/10.25273/pe.v5i02.284>
- Yuliani, M. S., Mappapoleonro, A. M., & Mansoer, Z. (2020). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Serial Diva Terhadap Kemampuan Menyimak Anak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 37–46. <http://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/awaliyah/article/view/771>
- Zulham, M. (2014). Aplikasi Teori Ilmu Bahasa terhadap Pandangan Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo. *Jurnal Pendidikan, Pengajaran Bahasa Dan Sastra ONOMA*, 1–128.