

**PENGARUH MEDIA *YOUTUBE* RIRI CERITA ANAK INTERAKTIF TENTANG
CERITA RAKYAT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MENYIMAK SISWA KELAS V DI SDN WATES 01 SEMARANG**

Triana Putri Nur Afiffah¹, Mohammad Aniq Khairul Basyar², Aries Tika Damayanti³

DOI : 10.26877/ijes.v%vi%i.20734

¹²³ PGSD FIP, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media channel YouTube RIRI Cerita Anak Interaktif terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V di SDN Wates 01 Semarang. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *One Group Pre-test Post-test*, melibatkan 27 siswa sebagai subjek penelitian. Instrumen pengumpulan data terdiri dari tes keterampilan menyimak berbentuk uraian dan observasi untuk mengukur respons siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Data dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26, meliputi uji-t dan perhitungan *effect size* untuk melihat tingkat peningkatan keterampilan menyimak siswa. Hasil analisis menunjukkan penolakan hipotesis nol (H_0) dan penerimaan hipotesis alternatif (H_a), dengan nilai *sig* sebesar $0,012 < 0,05$, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media YouTube RIRI Cerita Anak Interaktif terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa. Perbedaan signifikan terlihat dari hasil post-test yang menunjukkan peningkatan rata-rata skor keterampilan menyimak sebesar 14,65 dibandingkan pre-test. Selain peningkatan keterampilan menyimak, siswa juga menunjukkan respons positif terhadap media pembelajaran dengan persentase skor respon sebesar 82%. Temuan ini menunjukkan bahwa media YouTube RIRI Cerita Anak Interaktif efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna, yang berdampak pada peningkatan motivasi dan fokus siswa dalam pembelajaran menyimak. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penggunaan media YouTube RIRI Cerita Anak Interaktif secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas V SD. Penelitian ini memberikan implikasi pada penggunaan media digital interaktif sebagai alternatif yang efektif dalam pembelajaran, yang dapat mendukung keterampilan berbahasa dan meningkatkan minat siswa terhadap cerita rakyat.

Kata Kunci: *Ketrampilan Menyimak, Media Pembelajaran, Youtube*

History Article

Received
Approved
Published

How to Cite

Afiffah, Triana Putri Nur. Basyar, Mohammad Aniq Khairul. Damayanti, Aries Tika (2024). Pengaruh Media Youtube Riri Cerita Anak Interaktif Tentang Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak, 4(2), 526-535.

Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No. 24, Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ trianaptr123@gmail.com

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang berkembang pesat ini, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam berbagai aspek seperti komunikasi, hiburan, dan sektor pendidikan. Transformasi digital telah membawa perubahan besar dalam cara kita mengakses dan berbagi informasi, sehingga mempengaruhi hampir setiap aspek dari proses belajar mengajar. Peran teknologi dalam dunia pendidikan kini semakin penting, karena tidak hanya mempermudah akses terhadap informasi yang luas dan bervariasi, tetapi juga membuka peluang baru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk faktor guru, media pembelajaran, peserta didik, dan lingkungan. Media pembelajaran memainkan peranan yang sangat penting dalam konteks ini karena dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah dan jelas. Penggunaan media yang tepat tidak hanya memperjelas konsep yang disampaikan, tetapi juga memperlancar proses belajar secara keseluruhan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Inovasi dalam penggunaan media pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan teknologi baru ke dalam kelas, tetapi juga untuk memastikan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif, sehingga dapat mencapai hasil yang diharapkan dan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Menurut Sudjana dan Rivai (2013), penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang tepat juga membantu memperjelas informasi dan mempercepat pemahaman siswa terhadap materi. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting untuk memaksimalkan tujuan pembelajaran yang dirancang oleh guru. Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan tujuan dapat memberikan rangsangan kepada siswa pada proses belajar. Pada proses pembelajaran berlangsung guru perlu menciptakan pembelajaran yang kreatif, efisien, dan efektif.

Kreativitas guru dapat diwujudkan dengan cara membuat media pembelajaran dengan menggunakan teknologi modern. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pada bidang pendidikan. Teknologi ini telah mengubah metode pembelajaran dan proses pembelajaran dengan memberikan kemudahan dan kesempatan baru bagi pendidik maupun bagi peserta didik. Dengan adanya teknologi ini, akses berbagai informasi menjadi jauh lebih mudah dan cepat. Siswa tidak harus bergantung hanya pada buku teks dan materi cetak lain sebagai satu-satunya sumber informasi. Internet memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengakses berbagai informasi guna menunjang wawasan dan pengetahuan siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media *youtube*. Media *youtube* yang dapat digunakan salah satunya ialah channel RIRI Cerita Anak Interaktif. *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif adalah sebuah saluran *Youtube* yang menawarkan berbagai konten edukatif dan menghibur untuk anak-anak, khususnya dalam bentuk cerita rakyat. Menurut Arsyla dari hasil penelitian

yang telah dilakukan bahwa, unsur audio visual yang terdapat pada channel *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif mengacu pada penggabungan atau kombinasi antara suara, gambar, dan video. Unsur visual yang ditampilkan dalam RIRI berupa video yang menampilkan animasi dari cerita sedangkan unsur audio yang ditampilkan berupa narasi cerita yang dibawakan oleh narator dan di temani dengan lantunan lagu atau background musik.

Channel *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif, yang menawarkan cerita-cerita rakyat dalam animasi dan narasi interaktif sehingga dapat berperan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Dengan menyajikan cerita melalui media audio-visual yang menarik, channel ini tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga membantu mereka untuk lebih fokus dan memahami cerita yang disampaikan, sehingga dapat memperkuat keterampilan berbahasa. Berdasarkan pendapat Henry Guntur Tarigan (2008:1), keterampilan berbahasa terdiri dari empat komponen utama, yaitu: 1) keterampilan menyimak, 2) keterampilan berbicara, 3) keterampilan membaca, dan 4) keterampilan menulis. Keempat keterampilan ini saling terkait dan berinteraksi satu sama lain dengan berbagai cara, sehingga penguasaan masing-masing keterampilan berkontribusi pada pengembangan keterampilan berbahasa secara keseluruhan.

Keempat keterampilan berbahasa saling terkait erat karena masing-masing keterampilan memberikan kontribusi penting dalam kemampuan komunikasi karena keempat keterampilan berbahasa pada dasarnya merupakan satu kesatuan yang utuh. Keterampilan membaca memperkuat kemampuan seseorang dalam mengenali kata-kata dan memahami makna dari teks tertulis. Sedangkan keterampilan berbicara berupa Kemampuan untuk menyampaikan pikiran, ide, dan perasaan secara lisan dengan jelas dan efektif. Adapun keterampilan menulis merupakan Kemampuan untuk mengungkapkan ide dan informasi secara tertulis dengan jelas dan terstruktur, menggunakan tata bahasa yang benar dan berbagai gaya penulisan. Keterampilan berbahasa yang pertama kali diajarkan di sekolah dasar adalah kemampuan menyimak. Dalam aktivitas menyimak ini melibatkan proses mendengarkan, memahami, menghargai, dan menginterpretasikan suara yang didengar, bukan hanya sekedar menerima informasi tanpa pengertian. Dengan kata lain, keterampilan menyimak merupakan proses aktif dalam mendengarkan bunyi bahasa untuk memperoleh pemahaman atau informasi yang disampaikan.

Keterampilan menyimak memegang peranan yang sangat penting dalam membantu siswa mengatasi berbagai kesulitan yang mungkin mereka hadapi dalam memahami informasi, menyimak dengan baik dapat membantu siswa untuk menangkap dan memahami informasi yang disampaikan oleh pembicara dengan lebih efektif. Keterampilan ini penting dalam pembelajaran dikelas Keterampilan ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, tetapi juga berdampak langsung pada peningkatan prestasi akademik mereka secara keseluruhan.. Keterampilan menyimak juga dapat membantu siswa mengikuti instruksi, dan meningkatkan komunikasi siswa agar lebih efektif. Pada dasarnya menyimak bukanlah hal yang mudah, siswa memerlukan konsentrasi yang tinggi untuk memahami maksud dari informasi yang mereka dapatkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SDN Wates 01 Semarang, peneliti memperoleh permasalahan yang terjadi pada kelas V SDN Wates 01 Semarang, yaitu rendahnya minat menyimak cerita rakyat. Guru kelas menjelaskan ada beberapa faktor yang mempengaruhi kurangnya minat menyimak siswa. Faktor yang pertama adalah kurangnya konsentrasi siswa dalam menyimak cerita rakyat sehingga dalam menyimak siswa mengalami kesulitan untuk fokus pada cerita rakyat dalam jangka waktu yang lama. Faktor kedua dikarenakan siswa kurang memiliki motivasi untuk menyimak yang membuat siswa tidak tertarik pada topik atau cerita rakyat yang disampaikan. Faktor ketiga gangguan lingkungan yang berupa teman mengajak mengobrol, lingkungan tidak kondusif, dan suara bising yang dapat mengganggu konsentrasi siswa dalam menyimak cerita rakyat. Faktor keempat adalah model pembelajaran yang digunakan masih konvensional, yaitu berupa buku cetak dan dongeng elektronik yang dibaca secara bergiliran oleh siswa. Guru kelas juga menyampaikan pada materi menyimak cerita rakyat siswa condong belum paham pada isinya dan kurang bisa dalam menyimpulkan cerita rakyat yang diberikan. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nursafitri, Noermanzah, Arono dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media sangat mempengaruhi keterampilan menyimak siswa. Penelitian terdahulu menyarankan menggunakan media *Youtube* dalam pembelajaran menyimak. Hafizah, Ninuk, dan Ifan telah membuktikan bahwa media *youtube* dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Dapat diketahui bahwa dari jumlah keseluruhan sampel yang ada, keterampilan siswa setelah menggunakan media *youtube* adalah berkategori baik.

Sehingga dengan menggunakan media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif ini siswa dapat lebih mudah menyimak cerita rakyat yang di tampilkan untuk melatih mereka meningkatkan keterampilan menyimak. Gambar bergerak dan narasi yang disertai dengan *background* musik ini dapat menarik minat siswa untuk menyimak dan memahami isi cerita. Penelitian ini digunakan untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *youtube* dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa SD. Berdasarkan ulasan latar belakang tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif tentang Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa SDN Wates 01 Semarang”.

METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Menurut Arikunto (2010:124), desain *one group pretest-posttest* merupakan metode penelitian yang melibatkan tes awal (pretest) sebelum perlakuan diberikan, dan kemudian tes akhir (posttest) setelah perlakuan selesai. Desain ini hanya melibatkan satu kelompok yang telah ditentukan sebelumnya, di mana pengukuran dilakukan dua kali: sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest). Penelitian ini akan dilakukan di SDN Wates 01 Semarang yang berlokasi di Jl. Manggis No. 2, Wates, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang, dan dijadwalkan berlangsung selama tiga hari pada bulan September 2024, yaitu dari tanggal 18 hingga 25 September. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Adapun instrumen yang digunakan terdiri dari tes esai, lembar

observasi, angket, dan dokumentasi. Untuk analisis data, penelitian ini menggunakan model *One Group Pretest-Posttest* yang mencakup uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesulitan, dan daya pembeda instrumen. Sementara itu, analisis data statistik dilakukan melalui uji normalitas, uji-t, dan penghitungan *effect size* untuk menentukan pengaruh perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Wates 01 Semarang dengan melibatkan satu kelas, yaitu kelas VB, yang terdiri dari 27 siswa. Penelitian ini menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest*, di mana desain ini dipilih karena adanya pretest sebelum perlakuan diberikan. Dengan adanya pretest, hasil perlakuan dapat diketahui dengan lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan.

Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah tes dengan bentuk soal uraian sebanyak 10 soal. Sebelum penelitian dilakukan di SDN Wates 01 Semarang, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba soal kepada siswa kelas VA di SDN Wates 01 Semarang. Uji coba ini terdiri dari 10 soal uraian. Instrumen soal ini telah melalui beberapa uji, termasuk uji validitas dan uji reliabilitas. Dari 10 soal yang diujikan, 10 soal dinyatakan valid dan digunakan sebagai soal pretest dan posttest untuk siswa di SDN Wates 01 Semarang. Pembelajaran dilaksanakan dalam tiga sesi pertemuan, di mana sesi pertama dimulai dengan pemberian tes awal (pretest) sebelum siswa menerima perlakuan, dan pada pertemuan terakhir diberikan posttest setelah mendapatkan perlakuan.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posstet.

Hasil	N	Mean	Std Deviation
Pretest	27	x	
Posttest	27	x	

Dari hasil perhitungan skor pre test dan post test yang telah di sajikan di atas, maka dapat disimpulkan adanya perbandingan antara skor pre test dan posttest. Dimana post test lebih tinggi dibandingkan dengan skor pre test.

Uji Persyaratan Analisis Data

Untuk menentukan peningkatan atau signifikansi, diperlukan uji hipotesis. Namun, sebelum uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh, perlu dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebuah data. Pada penelitian ini menggunakan uji liliefors test dengan menggunakan kriteria pengujian jika nilai tidak signifikansi lebih dari 0,05 maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila data kurang dari 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normaliltas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statisti	df	Sig.
<i>Pre-test</i>	.124	27	.200*	.937	27	.103
<i>Post-test</i>	.121	27	.200*	.954	27	.264

2. Uji Paired Sample t-test (Uji t)

Setelah uji normalitasi telah dilakukan selanjutnya dilakukan uji-t dengan ketentuan jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka Ho diterima. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka Ho ditolak. Berikut merupakan hasil uji-t yang telah dilakukan:

Tabel 2. Hasil Uji T

	Paired Differences					t	df	Sig. (-tailed)
	Mean	Std. Deviantion	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 <i>Pre-test</i> - <i>Post-test</i>	13.37037	11.10491	2.13714	17.76333	8.97741	6.256	26	.001

Berdasarkan tabel hasil uji *Paired-Samples T Test* (Uji Hipotesis) diatas dapat dilihat bahwa nilai signifiknansi (*2-tailed*) adalah sebesar $0,001 < \alpha$, yang mana $\alpha = 0,05$. Karena nilai signifikansi 0,001 lebih kecil dari 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat diaumsikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara keterampilan menyimak *Pre-test* dengan *Post-test* yang artinya terdapat Pengaruh penerapan media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif tentang cerita rakyat terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V SDN Wates 01 Semarang. Dengan *Effect Size* sebesar 1,204, efeknya bisa dianggap besar menurut kriteria Cohen, di mana $ES \geq 0.8$ menunjukkan ukuran efek yang tergolong besar sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media RIRI Cerita Anak Interaktif tentang cerita rakyat terhadap keterampilan menyimak.

Berdasarkan hasil data penelitian yang telah diperoleh, peneliti memberikan perlakuan yang berbeda pada *pre test* tidak menggunakan media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif, sedangkan pada *posttest* menggunakan media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif. Peneliti memperoleh data fakta dengan penggunaan media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif lebih efektif dibandingkan tanpa menggunakan media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif, hal ini dibuktikan dengan perhitungan analisis data yang telah diperoleh dari hasil keterampilan menyimak siswa. Pada *Post-test* diterapkan media pembelajaran dengan menggunakan media *Youtube* RIRI cerita anak interaktif tentang cerita rakyat dalam proses pembelajaran berlangsung siswa diminta untuk memperhatikan film tersebut. Setelah melihat film tersebut guru kembali menjelaskan mengenai film yang telah diputarkan. Kemudian siswa diberikan soal tes dengan total 10 pertanyaan berbentuk isian. Dengan memberikan media pembelajaran tersebut suasana belajar siswa lebih menyenangkan dan kondusif sehingga siswa mudah menerima pembelajaran yang diberikan. Cita Fortuna Rosyadi Astori dan Opah Ropiah, mengatakan bahwa dengan menggunakan media *Youtube* pembelajaran yang inovatif dan menarik, serta menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.

Pengaruh antara penggunaan media RIRI Cerita Anak Interaktif tentang cerita rakyat terhadap keterampilan menyimak. dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen yang sebelumnya 64 menjadi 78. Hal ini selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hermawan (2012) Terdapat lima faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan menyimak, salah satunya adalah faktor lingkungan. Faktor lingkungan ini mencakup media yang digunakan selama proses menyimak. Penggunaan media yang sesuai, seperti video, gambar, atau alat bantu visual lainnya, dapat mempermudah pemahaman informasi dan membantu penyimak lebih fokus pada materi yang disampaikan. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Dyah Wiyati Kusumaningtyas, Ngatmini, Siti Ulfiyani dalam hal ini media audio visual mampu mempengaruhi kemampuan menyimak siswa. Maka dalam hal ini penggunaan media RIRI Cerita Anak Interaktif tentang cerita rakyat mampu mempengaruhi keterampilan menyimak kelas 5 SDN Wates 01 Semarang.

Setelah mengetahui hasil rata rata nilai *pre test* 64 dan rata rata nilai *post test* 78. Langkah selanjutnya ialah uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov^a. Dari hasil uji normalitas diperoleh rincian nilai signifikansi dari kelas eksperimen sebesar $0,200 > 0,05$. Maka data *pre-test* dan *post-test* tersebut menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga dilanjutkan dengan uji *Paired Sample T Test*. Dari hasil analisis data *pre-test-post-test* terdapat perbedaan yang signifikan, maka selanjutnya dilakukan analisis untuk mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif tentang cerita rakyat terhadap keterampilan menyimak siswa dengan melakukan uji *Paired Sample T Test* beserta dengan Effect Size untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif tentang cerita rakyat terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V di SDN Wates 01 Semarang.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan Uji *Paired Samples T Test* dengan tujuan untuk mengetahui penggunaan media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif tentang cerita rakyat terhadap keterampilan menyimak siswa. Hasil uji Paired-Samples T-Test mendukung

hipotesis H1. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *Paired Samples T Test* diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,001 > 0,05$, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Sehingga dapat diausmikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata anantara keterampilanmenyimak *Pre-test* dengan *Post-test* yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif tentang cerita rakyat terhadap keterampilanmenyimak siswa. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil perhitungan *effect size* pada hasil uji *Paired Sample T Test* skor yang dihasilkan yaitu sebesar 1,204 yang dimana $1,204 > 0,8$ dalam hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa perolehan *effect size* dalam penelitian ada pengaruh yang cukup besar penggunaan media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif tentang cerita rakyat terhadap keterampilanmenyimak siswa kelas V SDN Wates 01 Semarang.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Lilis Diah Kusumawati (2020) yang menyatakan bahwa dengan memanfaatkan media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif Menyediakan pembelajaran yang menarik dan edukatif dengan penggunaan animasi dan narasi yang menarik, anak-anak lebih mudah terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dan mengembangkan keterampilan Berbahasa. Konten-konten yang disajikan juga membantu mereka memahami unsur unsur cerita yang disampaikan .

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia pada menyimak cerita fiksi. Perbedaan pada keterampilan menyimak ini dapat dilihat dari hasil *pre-test-post-test* yang dilaksanakan. Pada *post-test* yang mendapatkan perlakuan atau treatment dengan menggunakan media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif tentang cerita rakyat mengalami perubahan yang signifikan dan didukung dengan penelitian sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif tentang cerita rakyat lebih efektif terhadap keterampilan menyimak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif tentang cerita rakyat berpengaruh terhadap keterampilanmenyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas 5 SDN Wates 01 Semarang. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas V B SDN Wates 01 dengan rata rata nilai *pre-test* 64 meningkat menjadi rata rata pada nilai post test 78. rata –rata hasil *post-test* keterampilanmenyimak siswa menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan hasil *pre-test*. Untuk hasil uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikansinya nilai Sig. *Pre-test* $0,200 > 0,05$ dan kelas kontrol $0,200 > 0,05$, maka sampel berasal dari populasi yang terdistribusi secara normal. Kemudian pada uji hipotesis uji *t paired test* yang sudah dilakukanhasil uji *Paired-Samples T Test* diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,001 < 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh antara media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif tentang cerita rakyat terhadap keterampilanmenyimak. Adapun besar pengaruh yang dibuktikan pada *effect size* sebesar $1,204 > 0,8$ yang terbilang cukup besar

pengaruh media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif tentang cerita rakyat terhadap keterampilan menyimak.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Assagaf, S. M. F., Azis, S. A., & Akib, T. (2023). Aplikasi *Youtube* Kids untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Murid Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(4), 163-172.

Astori, C. F. R., & Ropiah, O. Pengaruh Media Pembelajaran *Youtube* terhadap Hasil Menyimak Paguneman di MTs Nurul Falah Durajaya Kelas VII. *LOKABASA*, 14(2), 142-152

Hafizah, H., Lustyantje, N., & Iskandar, I. (2024). Pemanfaatan *Youtube* pada Pembelajaran Menyimak Cerita Pendek Bermuatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 237-247.

Kristanto, M. (2014). Pemanfaatan cerita rakyat sebagai penanaman etika untuk membentuk pendidikan karakter bangsa. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 59-64.

Kusumaningtyas, D. W., Ngatmini, N., & Ulfiyani, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media *Youtube* terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Iklan pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Karangawen Tahun Pelajaran 2023/2024. *Simpat: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Bahasa*, 2(1), 117-131.

Nurhamidah, D. *Pengaruh Media Youtube" RIRI Cerita Anak Interaktif" dalam kemampuan Menyimak Fabel pada Siswa Kelas VII MTs Daarul Hikmah Tahun Pelajaran 2021/2022* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

Nursafitri, N. (2023). Kemampuan Menyimak Berita melalui Media *Youtube* pada Siswa Kelas VIII SMPN 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 7(2), 346-353.

Mardapi, D. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press.

- Muljana, Slamet. (2010). *Keterampilan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 6(1), 12-22.
- Rivai, A., & Sudjana, N. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rohani, R. (2017). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui media bahan bekas. *Jurnal Raudhah*, 5(2).
- Sa'diah, H. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas V MI Al-Hikmah Jakarta* (Bachelor's thesis, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan).
- Sanjaya, H. W. (2013). *Media komunikasi pembelajaran*. Prenada Media.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Sudjana, Nana dan Rivai. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Tambunan, D. M., & Ansari, K. (2023). Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra*, 1(4), 207-219.
- Tarigan, Djago. 1986. *Keterampilan Menyimak*. Jakarta: Karunika
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa Bandung.