

Is it Effective Teaching English Using Animated videos to Improve Student Listening Skill?

Apakah Efektif Mengajar Bahasa Inggris Menggunakan Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Mendengarkan Siswa?

Dimas Agustiar Syah ¹⁾, Niko Fediyanto ²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: nikofediyanto@umsida.ac.id

Abstract. *This study investigates how well animated videos content can help X grade students at SMA Negeri 1 Bangil improve their English listening abilities. The problem of time constraints in the classroom is addressed. With a pre-experimental one-group pre-test and post-test design, this study employs a quantitative approach. Students received a pre-test, a learning using animated videos, and a post-test. Normality tests and the paired sample t-test were used to assess the data. H₀ was rejected and H₁ was accepted since the results showed a significant change in the students' listening skills before and after the treatment (p-value of 0.000 (<0.05)). According to these results, animated videos improve their listening skills. Additionally, the study shows how using interesting audiovisual materials in English language instruction has a wider impact. The dynamic learning settings that animated videos promote encourage student participation, creativity, and critical thinking, highlighting their potential as useful digital resources for teaching English in the modern era.*

Keywords: *Digital Learning Media; Animated video; Listening Skills; English Education; Innovative teaching media*

Abstrak. *Penelitian ini menyelidiki seberapa baik konten video animasi dapat membantu siswa kelas X di SMA Negeri 1 Bangil dalam meningkatkan kemampuan mendengarkan bahasa Inggris mereka. Masalah keterbatasan waktu di dalam kelas diatasi. Dengan desain pra-eksperimental satu kelompok pre-test dan post-test, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Siswa menerima pre-test, pengajaran menggunakan video animasi, dan post-test. Uji normalitas dan uji-t sampel berpasangan digunakan untuk menilai data. H₀ ditolak dan H₁ diterima karena hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan yang signifikan pada kemampuan mendengar siswa sebelum dan sesudah perlakuan (p-value sebesar 0,000 (<0,05)). Berdasarkan hasil ini, video animasi meningkatkan kemampuan mendengarkan mereka. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bagaimana penggunaan materi audiovisual yang menarik dalam pengajaran bahasa Inggris memiliki dampak yang lebih luas. Pengaturan pembelajaran yang dinamis yang dipromosikan oleh video animasi mendorong partisipasi, kreativitas, dan pemikiran kritis siswa, menyoroti potensinya sebagai sumber daya digital yang berguna untuk pengajaran bahasa Inggris di era modern..*

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Digital; Video Animasi; Keterampilan Mendengarkan; Pendidikan Bahasa Inggris; Media Pembelajaran Inovatif*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar terpenting bagi pertumbuhan individu, masyarakat, dan negara. Pendidikan adalah alat yang ampuh untuk mengubah hidup dan membangun masa depan yang lebih cerah, selain sebagai sarana transfer pengetahuan. Pendidikan memiliki fungsi penting dalam masyarakat dan mempengaruhi perkembangan baik individu maupun bangsa. Pendidikan merupakan landasan utama dalam menghasilkan individu yang mampu dan berakhlak mulia. Siswa di lembaga pendidikan tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan nilai-nilai, etika, dan keterampilan seumur hidup [1]. Interaksi sosial, representasi, ekspresi, dan komunikasi merupakan fungsi utama bahasa. Fungsi-fungsi ini memungkinkan orang untuk mewakili ide atau pemikiran, berkomunikasi, mengekspresikan emosi, dan membentuk hubungan dengan orang lain. Setiap lembaga pendidikan berusaha untuk mengubah siswa sesuai dengan yang diinginkan. [2].

Mendengarkan merupakan bagian penting dalam belajar bahasa. Mendengarkan adalah keterampilan reseptif dalam bahasa Inggris yang memerlukan kemampuan untuk mendengarkan kata-kata yang diucapkan. Ini adalah kemampuan untuk mengenali dan memahami apa yang sedang diucapkan [3]. Komunikasi yang efektif, pengumpulan informasi, dan penguasaan bahasa semuanya bergantung pada kemampuan mendengarkan. Untuk memahami dan berkomunikasi dalam situasi berbahasa Inggris, pelajar ESL (Bahasa Inggris sebagai Bahasa Kedua) dan EFL (Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing) perlu menjadi pendengar yang mahir. Meskipun mendengarkan sangat penting, pelajar bahasa mungkin merasa sulit untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan mereka. Mendengarkan bahasa Inggris

adalah keterampilan reseptif yang memerlukan kemampuan untuk mendengarkan bahasa yang diucapkan. Ini adalah kemampuan untuk mengenali dan memahami apa yang dikatakan oleh pembicara [4]. Ragam aksen bahasa Inggris, variasi pelafalan, kecepatan bicara yang cepat, dan kurangnya paparan terhadap penutur asli adalah beberapa faktor yang berkontribusi terhadap kesulitan ini. Selain itu, ketidakhadiran kesempatan untuk berlatih mendengarkan secara intensif dalam konteks pembelajaran bahasa konvensional dapat semakin menghambat perkembangan keterampilan penting ini [4]. Mengajar bahasa Inggris, terutama keterampilan mendengarkan kepada siswa yang mempelajari bahasa tersebut sebagai bahasa kedua, dapat menjadi tantangan bagi guru. Dalam mengajarkan keterampilan mendengarkan ini, keterlibatan guru juga sangat penting; mereka perlu mampu mengawasi dan menyesuaikan rencana pelajaran mereka sesuai dengan kemampuan siswa. Metode yang tepat untuk mengajarkan keterampilan mendengarkan juga harus tersedia bagi guru. [5].

Teks prosedur, yang nantinya akan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan siswa, merupakan salah satu genre yang harus dikuasai sesuai dengan kurikulum [6]. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mendengarkan, terutama saat menghadapi materi prosedural. Mendengarkan literatur prosedural mengajarkan siswa cara melakukan sesuatu, membuat sesuatu, dan mengikuti pola. Dalam hal ini, keterampilan pemahaman mendengarkan sangat penting bagi siswa [7]. Teks prosedur adalah dokumen yang menggambarkan serangkaian tindakan dengan memberikan instruksi yang komprehensif dan mudah dipahami sesuai dengan aturan yang berlaku. Teks yang menggambarkan langkah-langkah atau tahap-tahap yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan disebut teks prosedur [8]. Guru harus membantu, membimbing, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran. Guru harus menyadari faktor-faktor yang memengaruhi mereka, seperti gaya mengajar dan penggunaan alat bantu visual. Metode pengajaran yang tepat harus dipilih oleh guru. Berdasarkan alasan tersebut, para penulis memutuskan untuk menulis tentang masalah yang dihadapi guru saat menerapkan teknik pengajaran [9].

Perkembangan teknologi yang pesat tidak dapat dihentikan. Membangun karakter yang baik memerlukan partisipasi aktif dari semua pendidik, termasuk orang tua. Media pembelajaran merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Media pembelajaran diperlukan dalam proses pengajaran guru. Meskipun terdapat berbagai sumber daya pengajaran, media pembelajaran dapat membantu guru mengeksplorasi konsep-konsep yang lebih luas. Siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru ketika proses pengajaran melibatkan penggunaan media pembelajaran yang relevan. Penggunaan teknologi dalam pengajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, menumbuhkan kreativitas, dan memperbaiki lingkungan belajar. Sementara mendorong siswa untuk menerima inovasi baru dan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab, guru Bahasa Inggris harus memilih teknologi yang tepat untuk digunakan. Namun, ada kalanya hambatan menghalangi teknologi untuk mencapai potensi penuhnya. Guru perlu mengidentifikasi masalah-masalah ini dan mencari solusi untuk memastikan pendidikan berkualitas tinggi yang sesuai dengan kebutuhan abad ke-21. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru bahasa Inggris untuk memilih dan menggunakan teknologi yang tepat di kelas agar siswa dapat berkembang menjadi individu yang sejalan dengan inovasi abad ke-21 [10].

Penggunaan alat pembelajaran media bagi siswa yang belajar di rumah, terutama di luar jam pelajaran, telah banyak diteliti selama pandemi COVID-19. Berbagai platform digital dan metode telah digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar di luar lingkungan kelas tradisional. Sumber daya ini tidak hanya menggantikan jam pelajaran yang berkurang tetapi juga menawarkan kesempatan belajar yang menarik dan fleksibel. Bagian-bagian berikut ini menjelaskan secara lebih rinci tentang penerapan dan nilai berbagai bahan pembelajaran media. Film instruksional merupakan alat pembelajaran online yang populer yang dapat digunakan guru untuk mengajar secara jarak jauh secara efektif. Film ini memungkinkan siswa belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan mengulang materi yang sulit sesuai kebutuhan. Namun, untuk mata pelajaran yang sulit, guru sebaiknya menggabungkan instruksi langsung dengan film untuk mencegah kesalahpahaman [11].

Salah satu jenis media yang bermanfaat adalah video animasi [12]. Penggunaan media yang sesuai, seperti video animasi, merupakan salah satu kunci keberhasilan pembelajaran di kelas. Salah satu bentuk media yang dapat memperkaya proses pembelajaran adalah animasi, yang dapat digunakan di kelas untuk menyediakan berbagai metode guna meningkatkan pemahaman mendengarkan siswa [13]. Gambar bergerak yang tepat dan suara yang jelas dalam film animasi membantu anak-anak memahami pesan moral cerita. Siswa dapat belajar lebih banyak, memahami konsep-konsep yang ditekankan, dan mengevaluasi kinerja mereka sendiri selama proses pembelajaran dengan bantuan latihan yang sesuai. Namun, selain membantu siswa berprestasi baik dalam aktivitas mendengarkan, konten ini juga menginspirasi mereka dan meningkatkan konsentrasi mereka di kelas [14]. Pemahaman di kelas menjadi lebih baik ketika menggunakan konten video animasi, terutama saat membahas konsep-konsep abstrak [15]. Penggunaan teknologi pendidikan, terutama video, untuk mengajarkan keterampilan mendengarkan di kelas secara signifikan meningkatkan kemampuan mendengarkan siswa. Menurut temuan studi, siswa yang menerima pendidikan melalui video menunjukkan kinerja yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang tidak. Video dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar untuk membantu siswa menjadi pendengar yang lebih baik. Dalam skenario ini, siswa akan lebih mampu memahami bahasa lisan jika mereka mendengarkan rangsangan auditif dan fokus pada petunjuk visual [16]. Dengan menggunakan alat bantu audiovisual, siswa EFL dapat mengatasi kesulitan dalam pembelajaran

mendengarkan dan belajar. Para peneliti menyimpulkan bahwa hasil setiap siklus secara signifikan meningkat pada saat tinjauan akhir berdasarkan temuan studi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan alat bantu audiovisual untuk mengajar bahasa Inggris kepada mahasiswa semester ketiga di UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu meningkatkan kemampuan mendengarkan mereka [17].

Video animasi merupakan solusi yang menjanjikan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Video animasi dapat meningkatkan metode pengajaran tradisional dengan menggabungkan suara dan gambar untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan imersif. Video animasi memfasilitasi interaksi yang lebih sering dan fleksibel antara siswa dan materi pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman dan daya ingat. Menurut hasil observasi pra-pelaksanaan, guru-guru di sekolah sasaran belum pernah menggunakan video animasi sebagai bahan pembelajaran dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Keyakinan guru bahwa video animasi kurang realistis dalam menggambarkan skenario komunikasi yang biasanya dihadapi siswa merupakan salah satu alasan utama yang mereka kemukakan. Selain itu, data pra-observasi juga menunjukkan bahwa guru dihadapkan pada tantangan lain: durasi pelajaran sekolah yang singkat. Waktu yang dialokasikan untuk belajar seringkali tidak cukup untuk mencakup seluruh kurikulum secara detail. Akibatnya, tidak mungkin memberikan banyak komponen pembelajaran penting dengan cara terbaik, terutama yang terkait dengan peningkatan kemampuan mendengarkan bahasa Inggris. Tantangan-tantangan ini menyoroti kebutuhan akan solusi kreatif yang dapat membantu pendidik memaksimalkan waktu kelas dan menyajikan materi secara menarik, efektif, dan efisien sambil mempertimbangkan komponen organik dari proses pembelajaran.

Animasi adalah seni menggunakan gerakan untuk menciptakan ilusi kehidupan, menurut Williams. Dengan memodifikasi gerakan secara frame demi frame, serangkaian gambar, model, atau rendering komputer dapat dihidupkan dalam video animasi. Animasi menyampaikan berat, timing, emosi, dan kepribadian selain gerakan, yang memberikan objek tak bernyawa atau karakter rasa kehidupan dan keterhubungan bagi penonton. Video animasi unik karena kemampuannya untuk menceritakan sebuah cerita atau menyampaikan pesan melalui efek yang direncanakan dan diwaktu dengan baik [18]. William juga membahas pemahaman dasar tentang prinsip-prinsip animasi yang memberikan gerakan dan karakter kehidupan. Squash dan stretch untuk menampilkan berat dan fleksibilitas, waktu untuk mengontrol tempo dan realisme gerakan, serta antisipasi untuk mempersiapkan dan menonjolkan gerakan, semuanya merupakan istilah yang sangat penting. Sementara tumpang tindih aksi dan follow through menghasilkan kelancaran dengan menampilkan gerakan terpisah dari komponen tubuh, prinsip ease in dan ease out memastikan transisi yang mulus. Ide-ide ini, yang ditampilkan dengan contoh dunia nyata dan analisis grafis, sangat penting untuk menciptakan animasi yang dinamis dan menarik [18].

Alasan peneliti memilih SMA Negeri 1 Bangil sebagai lokasi penelitian ini adalah karena peneliti merupakan alumni sekolah tersebut dan telah lama mengenal metode pengajaran bahasa Inggris yang digunakan di sana. Saat ini, guru bahasa Inggris di sekolah tersebut belum pernah menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan sebagai bagian dari proses pra-observasi, guru tersebut menyatakan keyakinan bahwa video animasi merupakan media yang “tidak alami” untuk pembelajaran bahasa Inggris. Persepsi ini menjadi dasar pemilihan sekolah sebagai lokasi penelitian, karena memberikan kesempatan untuk menguji penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran inovatif yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi guru, terutama jam belajar yang singkat yang menghambat siswa dalam memahami materi secara menyeluruh. Pengamatan awal menunjukkan bahwa batasan waktu seringkali menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami teks pembelajaran. Untuk mengatasi hal ini, penelitian ini mengkaji “Apakah penggunaan video animasi efektif dalam mengajar bahasa Inggris untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan siswa?” Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris dan berkontribusi pada pengembangan strategi pengajaran kreatif dengan menyelidiki apakah video animasi dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan mendengarkan mereka meskipun dalam kondisi waktu kelas yang terbatas. Untuk mengetahui seberapa efektif media ini, para peneliti menggunakan metode kuantitatif, khususnya desain pra-eksperimental, untuk mengetahui apakah siswa telah meningkatkan keterampilan mendengarkan mereka melalui peningkatan nilai yang mereka alami dalam tes pra dan pasca setelah penggunaan media video animasi.

II. METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kuantitatif, khususnya dengan menerapkan desain pra-eksperimental dengan format pre-test dan post-test pada satu kelompok. Sebuah kelompok tunggal terlibat dalam penelitian ini, yang pertama kali diberikan pre-test (O1), kemudian diberikan perlakuan (X), dan akhirnya diberikan post-test (O2) [19]. Variabel independen diidentifikasi sebagai teknik pra-pertanyaan, yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan siswa. Variabel dependen adalah materi bahasa Inggris yang disajikan menggunakan video animasi. Video animasi, yang didefinisikan sebagai kombinasi gambar animasi bergerak dengan soundtrack yang sesuai, digunakan untuk menciptakan media pembelajaran audio-visual. Dalam hal ini, animasi tiga dimensi digunakan sebagai bagian dari layanan [20].

Populasi penelitian terdiri dari siswa SMA Negeri 1 Bangil, dengan sampel diambil dari siswa kelas X. Data dikumpulkan dan dianalisis untuk mengevaluasi dampak penggunaan video animasi terhadap kemampuan mendengarkan siswa. Membangun hubungan sebab-akibat antara variabel dianggap sebagai tujuan utama penelitian eksperimental ini. Oleh karena itu, desain eksperimental dikategorikan sebagai penelitian eksplanatori. Mirip dengan penelitian survei, penelitian eksperimental berfokus pada prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Desain pra-eksperimental, di mana satu kelas atau kelompok diberikan tes pra dan pasca, diterapkan. Tidak ada kelompok kontrol atau perbandingan yang termasuk dalam desain pretest dan post-test satu kelompok ini. Data yang diperoleh dari temuan studi dianalisis menggunakan teknik khusus. Proses ini bertujuan untuk memperoleh data akurat yang sesuai dengan tujuan penelitian dan memahami tantangan yang dihadapi siswa dalam mempelajari teks prosedur berdasarkan prinsip moral melalui teknik pencatatan berpasangan. Metode khusus untuk merancang pretest dan post-test satu kelompok diikuti sebagaimana dijelaskan di bawah ini.

Gambar 1. Rumus Pre-experimental

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

O_1 = Skor pre-test (sebelum perlakuan)

X = Perlakuan menggunakan media video animasi

O_2 = Skor post-test (setelah perlakuan)

Desain penelitian ini mencakup tes awal yang dilakukan sebelum intervensi agar hasilnya dapat diamati dengan jelas dengan membandingkannya dengan hasil sebelum intervensi.

Pre-test

Pada awal penelitian, siswa diberikan pre-test untuk mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi yang belum pernah diajarkan sebelumnya atau belum sepenuhnya dipahami akibat keterbatasan jam pelajaran di sekolah. Tujuan pre-test ini adalah untuk menilai pengetahuan dan kompetensi siswa sebelum intervensi. Sebagai evaluasi awal, pertanyaan-pertanyaan tes pre-test disesuaikan dengan topik penelitian. Hasil pre-test ini digunakan sebagai dasar untuk mengukur perubahan yang terjadi setelah intervensi.

Langkah-langkah berikut diambil oleh peneliti:

1. Siswa diberikan instruksi untuk membuka tautan yang mengarahkan mereka ke formulir Google berisi 20 pertanyaan pilihan ganda terkait teks prosedur.
2. Setelah mengakses tautan, siswa diminta mengisi data pribadi mereka di formulir.
3. Kemudian, guru memutar berkas audio yang berisi teks prosedur beserta pertanyaan terkait yang harus dijawab di Google Form.
4. Siswa mendengarkan audio dengan seksama dan menyelesaikan tes hingga semua pertanyaan terjawab.

Treatment

Setelah pre-test selesai, materi diajarkan oleh guru, dan siswa diberikan perlakuan berupa konten video animasi sebagai media pembelajaran. Video animasi ini bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep atau materi yang kompleks yang belum sepenuhnya dipahami. Video animasi tersebut, yang menyajikan materi dalam format yang menarik dan interaktif, ditayangkan kepada siswa. Perlakuan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sekolah dengan menyediakan lingkungan belajar yang baru.

Dalam menerapkan media video animasi ini, peneliti menggunakan pendekatan Blended Learning, yang dianggap sebagai pendekatan paling sesuai, di mana pembelajaran tatap muka di kelas (penjelasan verbal) diintegrasikan dengan pembelajaran online mandiri (menonton video). Blended learning didefinisikan sebagai pembelajaran yang menggabungkan kuliah tatap muka tradisional, pembelajaran online, dan pembelajaran yang didukung oleh teknologi lain dalam berbagai cara untuk menciptakan lingkungan belajar yang paling efektif. Berbagai pendekatan pengajaran dan pembelajaran (baik online maupun tradisional), interaksi sinkron dan asinkron, lingkungan pembelajaran online dan tradisional, teknologi dan media untuk menyampaikan konten pembelajaran, serta aktivitas pembelajaran kelompok dan individu juga termasuk dalam Blended Learning [21].

Langkah-langkah berikut ini dilakukan oleh peneliti:

1. Peneliti menyiapkan dua video yang akan digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Peneliti menjelaskan materi tentang teks prosedur menggunakan video pertama, yaitu video animasi papan tulis berjudul "BAHASA INGGRIS Kelas 11 – Teks Prosedur | GIA Academy". Video ini dianggap efektif karena memberikan penjelasan lengkap tentang teks prosedur dan dikembangkan oleh saluran YouTube GIA Academy sebagai sumber belajar.

3. Para siswa menonton video dan mendengarkan penjelasan peneliti tentang teks prosedur dengan seksama.
4. Setelah memastikan bahwa para siswa telah memahami materi dengan baik, peneliti memutar video animasi kedua sebagai alat penilaian untuk menguji pemahaman siswa.
5. Para siswa kemudian menonton video animasi kedua berjudul "A Procedure Text about Eating Healthy (Listening Task)", yang merupakan teks prosedur manual yang disajikan dalam bentuk percakapan. Video ini dibuat oleh saluran YouTube Madam English dan dirancang khusus untuk latihan pemahaman mendengarkan, sehingga cocok untuk menilai keterampilan mendengarkan siswa.
6. Setelah menonton video, siswa diminta untuk menjawab sepuluh pertanyaan pilihan ganda. Pertanyaan-pertanyaan tersebut disajikan dalam bentuk audio dan diputar oleh peneliti. Siswa menulis jawaban mereka di lembar kertas.
7. Setelah selesai, siswa menyerahkan lembar jawaban mereka kepada peneliti.

Post-Test

Setelah tahap treatment yang melibatkan video animasi, dilakukan post-test untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi. Meskipun strukturnya mirip dengan post-test, pertanyaan post-test dibuat sedikit lebih menantang atau dimodifikasi untuk mencerminkan tingkat pemahaman yang lebih dalam. Dengan membandingkan hasil post-test dan pre-test, peningkatan keterampilan mendengarkan siswa sebagai hasil integrasi video animasi dievaluasi. Temuan tersebut digunakan untuk mengevaluasi efektivitas video animasi sebagai media pengajaran bahasa Inggris.

Langkah-langkah berikut diambil:

1. Para siswa diberikan instruksi untuk membuka tautan yang mengarahkan mereka ke formulir Google yang berisi 20 pertanyaan pilihan ganda terkait teks prosedur.
2. Setelah mengakses tautan, para siswa diminta untuk mengisi data pribadi mereka pada formulir tersebut.
3. Kemudian, guru memutar berkas audio yang berisi teks prosedur beserta pertanyaan-pertanyaan terkait yang harus dijawab di Google Form.
4. Para siswa mendengarkan audio dengan seksama dan menyelesaikan ujian hingga semua pertanyaan terjawab.

Penelitian ini berfokus pada evaluasi apakah video animasi dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan siswa dalam memahami teks prosedural. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi pendidik dan praktisi pengajaran bahasa Inggris (ELT), serta berkontribusi pada pengembangan strategi pengajaran yang lebih efektif. Melalui penelitian ini, kontribusi berharga ditujukan untuk meningkatkan pendidikan bahasa Inggris, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan pengalaman belajar siswa.

III. HASIL

Ada dua proses dalam pengolahan data kuantitatif. Uji normalitas, yang merupakan persyaratan statistik untuk pembentukan hipotesis, merupakan langkah pertama. Penggunaan uji t, khususnya uji t sampel berpasangan, merupakan langkah berikutnya setelah uji-uji yang diperlukan selesai dilakukan. Studi ini menguji efektivitas video animasi dalam meningkatkan keterampilan mendengarkan siswa di antara 36 siswa kelas X (14 laki-laki dan 22 perempuan) di SMA Negeri 1 Bangil. Selain itu, peneliti juga melakukan analisis data untuk mengevaluasi dampak intervensi, yang akan dijelaskan di bawah ini:

Uji Normalitas

Untuk memastikan bahwa data yang akan dianalisis memiliki distribusi normal, dilakukan uji normalitas. Data pretest-posttest kelas eksperimental diuji normalitasnya menggunakan prosedur berikut:

Uji Shapiro-Wilk, metode statistik yang dikenal luas karena fleksibilitasnya dalam menganalisis dan membandingkan karakteristik distribusi dua kelompok yang berbeda, digunakan untuk melakukan uji normalitas yang teliti dan mendalam sebagai bagian dari penelitian yang komprehensif dan rinci yang dilakukan di SMA Negeri 1 Bangil untuk mengeksplorasi dan mengevaluasi efektivitas penggunaan media video animasi sebagai alat pedagogis untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan bahasa Inggris siswa kelas X. Alasan menggunakan uji Shapiro-Wilk daripada Kolmogorov-Smirnov adalah karena sampel data di bawah 50, sehingga peneliti menggunakan uji Shapiro-Wilk. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menentukan apakah skor pre-test dan post-test yang terkait dengan penggunaan media video animasi mengikuti pola distribusi normal, sehingga menetapkan aspek normalitas yang penting dan mendasar sebagai prasyarat penting..

Untuk memberikan wawasan penting mengenai pengaruh dan efektivitas penggunaan sumber daya pendidikan terkini seperti video animasi dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan menulis siswa sekolah dasar dalam konteks pendidikan bahasa Inggris, penelitian ilmiah dan penyelidikan akademis melakukan analisis data dan pengujian hipotesis sebelum melanjutkan ke tahap-tahap berikutnya

Tabel 1. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest	.154	36	.030	.942	36	.060
PostTest	.118	36	.200	.948	36	.087

Dari hasil uji normalitas pada Tabel 1, terlihat bahwa nilai Shapiro-Wilk untuk data yang diperoleh pada Uji Coba Pre-test adalah 0,060, dan Uji Coba Post-test adalah 0,087. Artinya, 0,060 dan 0,087 > 0,05, sehingga data dinyatakan normal atau teratur karena nilai p sebesar 0,060 dan 0,087 melebihi 0,05.

Dalam penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Bangil, uji normalitas dilakukan untuk menilai apakah skor yang diperoleh dari penggunaan media video animasi mengikuti pola distribusi yang khas. Langkah ini sangat penting untuk memastikan validitas dan reliabilitas proses analisis data. Dengan memastikan bahwa skor ujian menunjukkan distribusi normal, para peneliti dapat melanjutkan analisis dampak media video animasi terhadap keterampilan mendengarkan siswa dengan keyakinan. Hasil uji normalitas memberikan jaminan bahwa data memenuhi kriteria yang diperlukan untuk analisis statistik, memperkuat kredibilitas temuan studi..

Uji Hipotesis

Setelah selesainya uji normalitas, yang menjamin bahwa data terdistribusi secara normal, langkah selanjutnya adalah menganalisis dan memvalidasi hipotesis. Untuk menentukan apakah hipotesis harus diterima atau ditolak, dilakukan uji hipotesis. Uji t sampel berpasangan digunakan untuk menguji hipotesis dan menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata skor. Hasil uji hipotesis sebagai berikut:

Tabel.2 Uji t Sampel Berpasangan

	Mean	Std. Deviation	Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
			Mean	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference			
			Lower	Upper				
Pair 1 Pre-Test Post-Test	-12.500	6.268	1.045	-14.621	-10.379	-11.966	35	.000

Berdasarkan hasil perhitungan uji t sampel berpasangan, nilai signifikansi uji t sampel berpasangan (dua ekor) adalah 0,000, atau kurang dari 0,05. Akibatnya, hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima. Setelah menganalisis hasil pretest dan post-test, ditemukan bahwa penggunaan media animasi secara signifikan meningkatkan kemampuan mendengarkan siswa. Hal ini ditunjukkan dengan perbandingan skor pretest dan post-test.

Setelah menyelesaikan uji analitis yang diperlukan, seperti uji normalitas untuk memastikan data memenuhi standar statistik, uji hipotesis dilakukan untuk menilai bagaimana penggunaan media video animasi memengaruhi keterampilan mendengarkan siswa di SMA Negeri 1 Bangil. Uji t sampel berpasangan digunakan untuk menentukan apakah skor rata-rata dari pretest dan post-test berbeda secara signifikan. Berdasarkan hasil uji hipotesis, hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima dengan nilai signifikan (dua ekor) 0,000, yang berada di bawah ambang batas 0,05. Perbandingan skor sebelum dan setelah intervensi menunjukkan bahwa penggunaan konten video animasi secara signifikan meningkatkan kemampuan mendengarkan siswa. Di SMA Negeri 1 Bangil, hasil uji hipotesis memberikan bukti yang meyakinkan tentang nilai penggunaan konten video animasi dalam pengajaran bahasa Inggris..

IV. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil bab sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan apakah penggunaan video animasi dapat meningkatkan kemampuan mendengarkan siswa. Singkatnya, penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Bangil menunjukkan bahwa penggunaan konten video animasi dalam pelajaran bahasa Inggris meningkatkan kemampuan mendengarkan dan belajar siswa. Kemampuan mendengarkan siswa menunjukkan peningkatan yang

signifikan sebesar $0.000 < 0.05$ dalam hasil uji hipotesis setelah penggunaan media video animasi, yang mengonfirmasi penolakan H_0 dan penerimaan H_1 . Hal ini menunjukkan bagaimana penggunaan konten video animasi dapat meningkatkan penguasaan bahasa Inggris siswa di kelas.

Penelitian ini didukung oleh penelitian Masfufah [22], Studi ini menunjukkan bahwa kemampuan mendengarkan dan menceritakan kembali siswa sekolah dasar meningkat secara signifikan ketika mereka menggunakan media video animasi Nusantara. Temuan ini menyarankan bahwa mengintegrasikan media video animasi Nusantara ke dalam pengajaran di kelas merupakan strategi efektif untuk meningkatkan keterampilan kritis ini, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Studi ini menyoroti implikasi pendidikan yang lebih luas, termasuk potensi aplikasi dalam desain kurikulum, pelatihan guru, dan pengembangan kebijakan pendidikan. Studi ini mengontrol faktor-faktor pengganggu potensial, seperti demografi dan pengetahuan sebelumnya, untuk memastikan hasil yang valid. Temuan ini menunjukkan bahwa memasukkan media video animasi ke dalam lingkungan pendidikan dapat meningkatkan pemahaman mendengarkan, terutama dalam konteks yang melibatkan konsep-konsep abstrak bagi siswa sekolah dasar.

Penelitian ini didukung oleh penelitian Yunita [23]. Berdasarkan hasil dan pembahasan penggunaan film animasi pendek berbahasa Inggris untuk mengajar keterampilan mendengarkan kepada siswa kelas tujuh, siswa dalam kelompok eksperimen yang menerima terapi dengan film-film ini lebih berhasil dalam mengembangkan keterampilan mendengarkan mereka. Di sini, hasil menunjukkan seberapa baik kelompok eksperimen dapat menggunakan film animasi pendek berbahasa Inggris untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan siswa. Siswa akan terlibat saat diajarkan dengan video animasi, dan mereka akan dapat memahami saat melakukan latihan mendengarkan dan belajar dari film tersebut. Siswa dapat meningkatkan pemahaman mendengarkan mereka dan lebih terlibat dalam menentukan makna dari apa yang mereka dengar dengan menonton film animasi pendek berbahasa Inggris. Siswa terpesona dan senang belajar bahasa Inggris berkat film animasi pendek berbahasa Inggris. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi pendek berbahasa Inggris secara signifikan mempengaruhi kemampuan mendengarkan siswa kelas satu di SMPN 1 Lingsar.

Penelitian ini didukung oleh penelitian Putraidi [24], Di MTs Al-Ishlah Dasan Agung, penelitian ini dilakukan untuk menyelidiki penggunaan video animasi dalam meningkatkan kemampuan mendengarkan siswa. Setelah menyelesaikan beberapa tahap untuk mendapatkan hasil, seperti pemilihan desain penelitian, pengumpulan data, dan analisis data, peneliti akhirnya menyimpulkan penelitian ini dengan temuan yang positif. Nilai rata-rata post-test kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol ($57,5 > 46,07$), menurut temuan penelitian poin. Selain itu, pada $0,01 < 0,05$, nilai P dan α memiliki signifikansi yang lebih kecil. Dengan (H_0) ditolak dan (H_a) diterima, dapat disimpulkan bahwa hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan video animasi untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan siswa memiliki pengaruh yang signifikan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa temuan uji hipotesis menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan film animasi untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan siswa, dengan H_0 ditolak dan H_a diterima. Siswa di kelas eksperimen dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan mendengarkan mereka setelah menonton video animasi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi sebagai alat bantu mengajar bahasa Inggris berhasil dalam membantu siswa belajar kosakata dan meningkatkan pemahaman mendengarkan mereka. Siswa di kelas eksperimen dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan mendengarkan mereka setelah menonton video animasi.

Penelitian ini didukung oleh penelitian Uly [25], Menurut penelitian ini, penggunaan video animasi di SMP Negeri 37 Medan secara signifikan meningkatkan kemampuan mendengarkan siswa. Siswa antusias belajar bahasa Inggris, namun mereka juga menunjukkan minat khusus pada fitur-fitur film animasi. Penelitian ini menunjukkan bahwa menonton video animasi dapat membantu siswa menjadi pendengar yang lebih baik karena meningkatkan keterampilan mendengarkan mereka dan memotivasi mereka untuk menjadi pendengar yang lebih aktif. Selain itu, video animasi memberikan kegembiraan dan kesenangan dalam latihan mendengarkan, sehingga mencegah siswa menjadi bosan di kelas. Siswa pada akhirnya menemukan metode baru untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan mereka. Kemampuan mendengarkan siswa di SMP Negeri 37 Medan seringkali sangat dipengaruhi oleh film animasi. Dari ketiga studi yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mendengarkan siswa SMP dapat ditingkatkan dengan menggunakan video animasi. Setelah intervensi, hal ini akan memungkinkan penilaian terhadap perubahan yang signifikan dalam kemampuan mendengarkan siswa.

Penelitian ini didukung oleh penelitian Hajrawati [26], hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audio-visual (video animasi) meningkatkan hasil belajar siswa pada materi folklore di kelas X SMK Negeri 6 Pangkep dan meningkatkan keterampilan mendengarkan mereka. Penggunaan video animasi dan media pembelajaran berbasis audio-visual lainnya sangat berhasil dan dapat meningkatkan pemahaman mendengarkan siswa, yang pada gilirannya mempengaruhi hasil belajar mereka. Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya terletak pada subjeknya, meskipun sekolah menengah atas dan sekolah menengah kejuruan berada pada tingkat yang sama, namun terdapat perbedaan dalam pengajaran bahasa Inggris di keduanya. Namun, dengan menggunakan media video animasi, hasilnya sama antara kedua jenis sekolah menengah tersebut, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini dapat digunakan secara luas untuk mengajar bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ini dapat memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris. Media ini akan membantu guru menyediakan pembelajaran yang lebih bervariasi dan dapat mencakup semua jenis gaya belajar siswa, baik audio maupun visual. Selain itu, guru juga dapat menginovasi aktivitas pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dengan gaya belajar kinestetik. Karena penelitian sebelumnya mendukung temuan ini, dapat dikatakan bahwa penggunaan konten video animasi untuk instruksi dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan siswa. Oleh karena itu, temuan penelitian ini konsisten dengan temuan penelitian lain. Karena penelitian ini dilakukan di sekolah menengah atas, hasilnya mungkin berbeda secara signifikan dengan penelitian sebelumnya yang sering fokus pada siswa sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah kejuruan, sehingga penelitian ini dapat menjadi landasan bagi peneliti lain yang ingin menggunakan media ini. Selain itu, hanya sampel dari satu kelas yang digunakan dalam penelitian ini. Menggunakan metode eksperimental sejati atau menerapkan media ini untuk beberapa mata pelajaran dan kelas akan mengubah situasi.

V. KESIMPULAN

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan konten video animasi untuk mengajar bahasa Inggris efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar dan mendengarkan siswa. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pelajaran bahasa Inggris di SMA Negeri 1 Bangil memiliki dampak, sebagaimana dibuktikan oleh perbedaan yang signifikan ($0.000 < 0.05$), yang mendukung penolakan H_0 dan penerimaan H_1 . Hasil analisis menunjukkan status normalitas, memenuhi prasyarat untuk pengujian statistik. Perbandingan skor sebelum dan setelah intervensi menunjukkan bahwa penggunaan konten video animasi secara signifikan meningkatkan keterampilan mendengarkan siswa. Temuan ini menunjukkan seberapa baik siswa SMA Negeri 1 Bangil belajar bahasa Inggris dan meningkatkan keterampilan mendengarkan mereka.

Kesimpulannya, temuan studi ini menyoroti bagaimana integrasi media video animasi ke dalam pengajaran bahasa Inggris di sekolah menengah atas dapat memiliki dampak revolusioner. Selain menunjukkan peningkatan yang terlihat dalam keterampilan mendengarkan dan belajar siswa, kesimpulan studi ini menyoroti implikasi yang lebih luas bagi strategi pengajaran. Melalui penggunaan elemen interaktif, konten audiovisual yang menarik, dan narasi video animasi, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis yang mengakomodasi berbagai preferensi belajar dan meningkatkan keterampilan bahasa siswa.

Selain itu, dengan menekankan nilai strategi pengajaran kreatif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan prestasi akademik, penelitian ini berkontribusi pada perkembangan praktik pendidikan yang terus berubah. Guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik yang mendorong kreativitas, pemikiran kritis, dan kecintaan terhadap pembelajaran seumur hidup dengan memanfaatkan kualitas khusus media video animasi. Penelitian ini menunjukkan fleksibilitas dan pengaruh media video animasi sebagai alat yang berguna untuk merangsang rasa ingin tahu dan eksplorasi siswa di kelas sambil membantu mereka berhasil dalam perjalanan pembelajaran bahasa Inggris mereka.

REFERENSI

- [1] S. E. Wibowo, B. Saptono, A. Hastomo, Herwin, And A. R. Ardiansyah, "The Challenges Of Implementing The Independent Curriculum In Indonesian Language Learning In Elementary School High Classes," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 7, No. 3, Pp. 536–545, Aug. 2023, Doi: 10.23887/Jisd.V7i3.59167.
- [2] Merlin Sekar And Hari Narayanan. A, "English Language Teaching (Elt) For Engineering Students - Review," *International Research Journal On Advanced Engineering And Management (Irjaem)*, Vol. 2, No. 04, Pp. 989–992, Apr. 2024, Doi: 10.47392/Irjaem.2024.0131.
- [3] K. M. E. Telaumbanua, "Improving Students' Listening Skill In Procedure Text Through Playing Video At The Eleventh Grade Of Senior High School," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Vol. 9, No. 3, Pp. 1369–1372, May 2024, Doi: 10.51169/Ideguru.V9i3.1099.
- [4] M. Mukhtorova And X. Ilxomov, "How To Improve Listening Skills Of Both Esl And Efl Students," *Qo'Qon Universiteti Xabarnomasi*, Vol. 11, Pp. 84–86, Jun. 2024, Doi: 10.54613/Ku.V11i11.964.

- [5] M. Hardiah, "Improving Students Listening Skill By Using Audio Visual Media," *Al-Lughah: Jurnal Bahasa*, Vol. 7, No. 2, 2019, Doi: 10.29300/Lughah.V7i2.1673.
- [6] S. Hardiningsih, R. W. Tambunan, M. Yusuf, N. Rini, And Pandiya, "Applying Genre-Based Approach To Enhance Vocational Students' Achievement In Writing Procedure Text," *Journal Of Language Teaching And Research*, Vol. 15, No. 3, Pp. 994–1000, May 2024, Doi: 10.17507/Jltr.1503.33.
- [7] I. D. Manurung And R. Sagita, "Auditory, Intellectually, And Repetition (Air) Learning Model In Listening Procedural Text," 2019.
- [8] J. Munandar And I. Mustika, "Writing The Procedures Text Using Discovery Learning Method In High School Students," *Jler (Journal Of Language Education Research)*, Vol. 4, No. 1, 2021, Doi: 10.22460/Jler.V4i1.6368.
- [9] M. Riana Rahmawati, A. Listiyani, And S. Damayanti, "The Problems Encountered By Teachers In Teaching Procedure Text."
- [10] J. Prayudha, "Students' Problems In Implementing Technology Integrated In Elt Classroom," *Journal Of English Education Program*, Vol. 4, No. 2, Jul. 2023, Doi: 10.26418/Jeep.V4i2.64583.
- [11] Suryandari And S. Singgih, "Video-Based Learning For 'Learning From Home' Solution In Pandemic," In *Journal Of Physics: Conference Series*, Iop Publishing Ltd, Jan. 2021. Doi: 10.1088/1742-6596/1760/1/012011.
- [12] E. Mahayati, K. K. Atok, F. A. Firmansyah, S. R. Ariyanto, And F. Rozi, "Efektivitas Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, Vol. 10, No. 1, 2023, Doi: 10.36706/Jipf.V10i1.20170.
- [13] M. Gustika, S. Tampubolon, And E. Sinambela, "To Improve Students' Listening Skill By Using Animation Video At Sman 1 Stabat Kabupaten Langkat."
- [14] Y. Hildegardis Ratu, E. Susilawati, And U. Salam, "Improving Student's Listening Comprehension Skill Using Animation Video," *Journal Of Education And Teaching (Jet)*, Vol. 5, No. 2, Pp. 187–200, Jul. 2024, Doi: 10.51454/Jet.V5i2.377.
- [15] M. Masfufah And S. E. Wibowo, "Enhancing Listening Ability And Retelling Skills Of Elementary School Students: Exploring The Impact Of Nusantara Animated Videos," *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, Vol. 16, No. 3, Sep. 2024, Doi: 10.35445/Alishlah.V16i3.5647.
- [16] G. D. Ajeng, S. Pgri, And B. Lampung, "The Effect Of Using Video For Enhancing Efl Students' Listening Skill".
- [17] H. Febriani, N. Asvio, J. Rahmadoni, And R. Vivekanantharasa, "Improving Efl Learners Listening Skills By Using Audio Visual Aids," *Linguists : Journal Of Linguistics And Language Teaching*, Vol. 8, No. 2, 2022, Doi: 10.29300/Ling.V8i2.7662.
- [18] "Richard Williams - The Animator's Survival Kit".
- [19] Abdullah Syukur, "Effects Of Pre-Questioning On The Students' Reading Comprehension," *Deiktis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, Vol. 2, No. 3, 2022, Doi: 10.53769/Deiktis.V2i3.315.
- [20] M. Rosanensi, L. Sakti, H. Santoso, M. Madani, And L. Rahmawati, "Pelatihan Pembuatan Video Animasi 3 Dimensi Fotosintesis Mata Pelajaran Ipa Pada Anak Sekolah Dasar," Vol. 2, No. 4, Pp. 792–802, [Online]. Available: <https://journal.insankreasimedia.ac.id/index.php/jilpi>
- [21] N. Hoic-Bozic, V. Mornar, And I. Boticki, "A Blended Learning Approach To Course Design And Implementation," *Ieee Transactions On Education*, Vol. 52, No. 1, Pp. 19–30, 2009, Doi: 10.1109/Te.2007.914945.

- [22] M. Masfufah And S. E. Wibowo, “Enhancing Listening Ability And Retelling Skills Of Elementary School Students: Exploring The Impact Of Nusantara Animated Videos,” *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, Vol. 16, No. 3, Sep. 2024, Doi: 10.35445/Alishlah.V16i3.5647.
- [23] P. Yunita, A. Arafiq, A. D. Azis, And S. Sahuddin, “The Use Of English Short Animation Movies To Improve Students’ Listening Skill: A Study At The First Grade Of Smpn 1 Lingsar Academic Year 2022/2023,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 8, No. 3, Pp. 1282–1286, Jul. 2023, Doi: 10.29303/Jipp.V8i3.1483.
- [24] K. Putraidi, “Experimental Study Of The Effect Of The Animated Film ‘Wall-E’ To Improve Student Listening Skills,” *Indo-Mathedu Intellectuals Journal*, Vol. 4, No. 3, Pp. 1743–1755, Nov. 2023, Doi: 10.54373/Imejj.V4i3.419.
- [25] S. Uly, M. Simatupang¹, R. O. Simarmata², And N. Sitorus³, “The Effect Of Using Animation Movies As Learning Media On Students’ Listening Skills In Eighth Grade At Smp Negeri 37 Medan.”
- [26] P. Penggunaan Video Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak Teks Cerita Rakyat Hajrawati Muin And T. Wijayanti, “Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak Teks Cerita Rakyat,” *Indonesian Language Teaching & Literature Journal*, Vol. 1, No. 2, P. 2023, [Online]. Available: [Https://Journal.Unm.Ac.Id/Index.Php/Iltlj](https://Journal.Unm.Ac.Id/Index.Php/Iltlj)

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.