



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO SINIAR TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA INSPIRATIF SISWA KELAS IX SMPN 13 KOTA SUKABUMI TAHUN AJAR 2021/2022

Nenden Wadiah¹, Tanti Agistiani², Fauziah Suparman³

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sukabumi
nenden018@ummi.ac.id

ABSTRAK: Media audio siniar bisa dijadikan sebuah media pembelajaran untuk membantu meningkatkan kemampuan menyimak siswa dalam memahami sebuah materi pembelajaran juga untuk menarik minat siswa dalam kegiatan menyimak. Tujuan dari penelitian ini untuk melihat pengaruh penggunaan media audio siniar terhadap kemampuan menyimak cerita inspiratif pada siswa kelas IX C di SMPN 13 Sukabumi. Metode penelitian yang digunakan kuantitatif. Selanjutnya jenis penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu jenis eksperimen. Metode penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan dengan menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design* yang mana nanti siswa akan diberikan sebuah *pretest-posttest*. Penggunaan media audio siniar untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa dapat dilihat dengan memberikan *pretest-posttest*. *Pretest* yang diberikan kepada siswa kelas IX C sebelum menggunakan media audio siniar sedangkan *posttest* adalah tes yang diberikan kepada siswa IX C setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio siniar. Sehingga setelah *pretest-posttest* didapatkan sebuah nilai rata-rata dari *pretest* yaitu 61.14 sedangkan untuk nilai *posttest* mendapat nilai rata-rata 88.43. Selanjutnya dilakukan uji N-gain untuk melihat selisih atau peningkatan nilai dari *pretest-posttest* dan hasil dari nilai N-gain yaitu 0.7181 dengan kriteria tinggi. Sedangkan untuk nilai probabilitas mendapatkan hasil $0.00 < 0.05$ sehingga nilai H_0 ditolak. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio siniar berpengaruh terhadap kemampuan menyimak siswa kelas IX C SMPN 13 Sukabumi dengan selisih peningkatan nilai N-gain 0.7181 dan hasil nilai probabilitas $0.00 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kata kunci: audio siniar dan kemampuan menyimak

ABSTRACT: Audio podcast media can be used as a learning media to help improve students listening skills in understanding a learning material as well as to attract student interest in listening activities. The purpose of this study was to see the effect of using audio podcast media on the ability to listen to inspiring stories in class IX C students at SMPN 13 Sukabumi. The research method used was quantitative. The type of research that the author used in this study was experimental type. Experimental research method was used to find the effect of treatment against other under controlled conditions using the one-group pretest-posttest design in which students will be given a pretest-posttest. The use of audio media to improve students listening skills can be seen by giving pretest-posttest. Pretest test is given to students in class IX C before using podcast media, while posttest is a test given to student IX C after being given treatment using audio podcast media. So that after the pretest-posttest an average value of the pretest was 61.14 while the posttest score was 88.43. Next the N-gain test was carried out to see the difference or increase in the value of the pretest-posttest and the result of N-gain value was 0.7181 with high criteria. As for the probabilistic value the result $0.00 < 0.05$ so that the H_0 value is rejected. From this study it can be concluded that the use of audio media has an effect on the listening ability of class IX C students at SMPN 13 Sukabumi with a difference in the increase in the N-gain value of 0.7181 and the probabilistic value of $0.00 < 0.05$ H_0 is rejected and H_1 is accepted.

Keyword: podcast audio and listening ability

History :

Submit tgl 3 Juni 2022, revisi 22 Juni 2022, diterima 22 Juni 2022

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan pada saat ini sedang mengalami perkembangan teknologi yang semakin modern. Dengan adanya perkembangan teknologi pada saat ini tentunya memudahkan dunia pendidikan untuk dapat diterima oleh setiap orang di mana pun dan kapan pun. Teknologi juga memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Apa lagi di era digital seperti sekarang teknologi tidak bisa lepas dari kesibukan kita sehari-hari. Teknologi sudah menjadi kebutuhan bagi setiap manusia dalam memenuhi kehidupan karena dengan kemudahan yang diberikan oleh teknologi dalam berbagai aspek, sehingga segala sesuatu menjadi lebih cepat dan praktis. Pemanfaatan media pembelajaran dalam kemajuan teknologi sangat membantu peran tenaga pendidik dalam menyampaikan materi, selain itu media yang digunakan juga akan lebih menarik sehingga dapat menambah minat belajar para peserta didik. Media pembelajaran tentunya sangat penting dalam penyampaian materi karena menjadi alat atau sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran. Selanjutnya dalam kegiatan pembelajaran terdapat sebuah standar kelulusan yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik. Sehingga pembelajaran bisa sesuai, terdapat beberapa standar kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik yaitu KI-1 menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya, KI-2 menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam lingkungan

dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya. efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya, KI-3. Memahami pengetahuan (*factual, konseptual, dan procedural*) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata, KI-4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan-mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Selanjutnya setelah KI (kompetensi inti) yang harus dimiliki oleh peserta didik ada juga kompetensi dasar yang merupakan bentuk penguasaan peserta didik terhadap pengetahuan setiap mata pelajaran.

Namun, selama kegiatan pembelajaran ini ada beberapa kompetensi dasar yang dikurangi karena memang menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang lebih memfokuskan pada satu kompetensi untuk dipelajari secara lebih mendalam. Seperti dalam mata pelajaran bahasa Indonesia ada empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik tetapi karena kegiatan pembelajaran lebih memfokuskan pada satu kompetensi membuat siswa tidak mendapatkan semua keterampilan berbahasa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Seperti salah satunya yaitu kemampuan menyimak, kemampuan menyimak merupakan sebuah kegiatan yang sering dilakukan oleh peserta

didik dalam setiap pembelajaran, seperti mendengarkan guru yang sedang menyampaikan materi. Kegiatan menyimak sangat penting bagi peserta didik karena untuk dapat menyerap sebuah informasi yang disampaikan dalam materi pembelajaran. Selain itu, kemampuan menyimak yang baik dapat membantu peserta didik dalam menguasai pelajaran.

Pada saat ini banyak media yang digunakan dalam pembelajaran apalagi mengenai media berbasis audio. Pada saat ini banyak orang yang sedang menggandrungi media audio siniar atau yang sering kita kenal dengan sebutan *podcast*, di mana media siniar ini dapat dengan mudah diakses kapan pun dan di mana pun. Kemudahan aksesnya itulah yang kini membuat audio siniar banyak disenangi oleh banyak orang. Banyaknya peminat siniar serta inovasi dalam media pembelajaran, siniar sekarang sudah banyak digunakan sebagai media pembelajaran. Media audio siniar juga dapat digunakan untuk pembelajaran luar jaringan (*luring*) atau pun dalam jaringan (*daring*) karena kemudahan audio siniar yang dapat diakses melalui gawai atau pun audio penguat suara. Audio siniar bisa dijadikan sebuah media pembelajaran untuk membantu meningkatkan kemampuan menyimak siswa dalam memahami sebuah materi pembelajaran juga untuk menarik minat siswa dalam kegiatan menyimak.

Seperti halnya ketika peneliti melakukan studi pendahuluan untuk memperoleh informasi tentang penelitian yang akan dilakukan. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara

terhadap guru bahasa Indonesia kelas IX di SMPN 13 Sukabumi untuk mengetahui permasalahan yang ada pada peserta didik. Maka peneliti menemukan bahwa ada permasalahan pada kemampuan keterampilan berbahasa yaitu dalam kemampuan menyimak. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian terhadap keterampilan menyimak untuk dijadikan sebuah penelitian dengan menggunakan media audio siniar. Penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu di sekolah SMPN 13 Kota Sukabumi yang beralamat di jalan Pelabuhan 2 Km 6 Lembursitu Kota Sukabumi. Setelah melakukan observasi ke sekolah SMPN 13 Sukabumi dan melakukan wawancara kepada guru Bahasa Indonesia kelas IX ditemukan bahwa masalah yang sering muncul pada siswa kelas IX ada dalam keterampilan berbahasa yaitu menyimak.

Menurut H.G Tarigan (dalam Laila, 2020: 2) menyimak ialah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Dalam pendapat lain menurut Russel & Ruseel 1959 (dalam Laila, 2020: 2) mengatakan bahwa menyimak bermakna mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian serta apresiasi.

Seperti yang kita tahu bahwa menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa untuk dapat memahami makna yang disampaikan melalui bunyi. Hal tersebut sesuai

dengan apa yang dikemukakan oleh Gereda (2020: 25) bahwa menyimak sebuah keterampilan yang perlu memfokuskan pikiran terhadap lambang-lambang bunyi bahasa untuk dapat mengetahui maknanya sehingga pesan yang disampaikan dapat terserap oleh pendengar.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) menyimak adalah mendengarkan (memperhatikan) baik-bail apa yang diucapkan atau dibaca orang. Berdasarkan pengertian dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah suatu kegiatan yang melibatkan panca indera pendengaran untuk memahami dan menangkap makna informasi yang disampaikan melalui bahasa lisan.

Menurut termimologinya, kata media berasal dari bahasa latin "*medium*" yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa arab media berasal dari kata "*wasaa'ila*" artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Sumiharsono, 2017: 9). Beberapa pendapat lain masih (dalam Sumiharsono, 2017: 9) Gerlach dan Ely mengemukakan bahwa media belajar merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran merupakan sebuah sarana atau alat yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi kepada peserta didik dengan media yang lebih menarik untuk mempermudah peserta didik dalam menerima informasi yang diberikan sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. pernyataan tersebut sesuai dengan (Hasan, dkk, 2021: 5).

Bretz (dalam Hamid dkk, 2020: 19) mengelompokan media menjadi 8 kelompok, di antaranya:

a. Media *audio-motion-visual* adalah media yang memiliki unsur atau ciri suara, terdapat gerakan dan bentuk objeknya dapat dilihat. Jenis media pembelajaran yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, video tape dan film bergerak.

b. Media *audio-still-visual* adalah media yang memiliki ciri suara, objeknya dapat dilihat, namun tidak ada Gerakan. Media pembelajaran yang masuk dalam kelompok ini adalah film strip bersuara, slide bersuara, atau rekaman televisi dengan gambar tdiak bergerak (*television still recording*).

c. Media *audio-semi motion* adalah media yang memiliki unsur atau ciri suara dan Gerakan, namun tidak dapat menampilkan Gerakan secara utuh atau lengkap. Media pembelajaran yang masuk dalam kelompok ini adalah *teleboard*.

d. Media *motion-visual* adalah media yang memiliki unsur gambar (visual) dan objek yang bergerak (*motion*). Media pembelajaran yang masuk dalam kelompok ini adalah film bisu (bergerak namun tak memiliki suara), *phantomim*, dan lain sebagainya.

e. Media *still-visual* adalah media yang memiliki unsur objek tetapi tidak memiliki Gerakan (*motion*). Media pembelajaran yang masuk dalam kelompok ini adalah film strip, gambar atau grafik, halaman cetak, dan lain sebagainya.

f. Media *semi-motion* (semi gerak) adalah media yang memiliki unsur garis dan tulisan seperti *tele-autograf*.

g. Media audio adalah media yang hanya memiliki unsur suara (audio), seperti radio.

h. Media cetakan adalah media yang hanya memiliki unsur simbol-simbol verbal atau tulisan, seperti buku, modul, buletin dan lain sebagainya.

Siniar atau *podcast* adalah program yang tersedia di internet biasanya berbentuk rekaman asli audio atau video, tetapi bisa juga merupakan siaran televisi atau program radio, kuliah, pertunjukan, atau acara lain (Ainurrofiqin, 2021: 190). *Podcast* merupakan inovasi media berisi informasi dan hiburan yang dapat didengarkan secara langsung, dimanapun, dan kapanpun melalui media digital (Kusuma, 2021:99).

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) siniar adalah siaran berita, musik dan sebagainya yang dibuat dalam format digital (baik audio maupun video) yang diunduh melalui internet. Selanjutnya ada beberapa jenis siniar yang dikemukakan oleh Christin dkk (2021: 13-14) adalah sebagai berikut:

a. *Interview*

Siniar (*Podcast*) yang paling populer adalah interview dan salah satu bentuk yang paling umum adalah *one-on-one interview*.

a. Solo

Bentuk siniar (*podcast*) seperti ini adalah bentuk yang termudah dan anti ribet dikarenakan bentuknya seperti obrolan biasa.

b. Panel

Jenis siniar (*podcast*) yang cukup menarik untuk digunakan adalah jenis panel. Mirip dengan *interview* namun jumlah narasumbernya lebih banyak.

c. *Storytelling*

Siniar (*podcast*) yang cukup mudah untuk dibuat adalah dengan menggunakan *storytelling*. Bentuk *storytelling* memungkinkan seseorang bercerita dengan leluasa.

Menurut Rachmat (2019: 189-192) cerita inspiratif adalah cerita yang dapat memberikan inspirasi bagi siapa pun yang membaca atau mendengarnya. Sedangkan menurut Kosasih dan Hari (2020: 19) cerita inspiratif merupakan jenis teks narasi yang menyajikan suatu inspirasi keteladanan kepada banyak orang. Teks itu dapat menggugah seseorang untuk berbuat baik, sebagai hasil inspirasi dari cerita yang ada di dalamnya. Cerita seperti ini sering pula disebut dengan “cerita keteladanan” atau “cerita penuh hikmah”.

METODE

Metode penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif yaitu data yang akan diteliti berupa variabel yang sudah pasti serta menggunakan prosedur-prosedur secara statistik sehingga data yang dikumpulkan dapat digolongkan dan memberi informasi berupa suatu gejala masalah. Selanjutnya jenis penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu jenis eksperimen. Metode penelitian eksperimen menurut Sugiyono (2019: 72) metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Adapun desain dari penelitian ini yaitu *one-group pretest-posttest*. Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti ada dua berupa tes dan nontes. Untuk pengambilan data

berupa tes yaitu dengan cara *pretest-posttest*. Sedangkan pengumpulan data berupa nontes adalah dengan cara observasi di mana peneliti secara langsung mengamati perilaku siswa pada kegiatan pembelajaran serta melihat minat dan sikap siswa dalam kegiatan keterampilan menyimak. Kedua wawancara dilakukan oleh peneliti untuk mencari data atau latar belakang siswa. Wawancara yang dilakukan yaitu wawancara tidak terstruktur kepada guru bahasa Indonesia kelas IX di SMPN 13 kota Sukabumi.

Untuk prosedur penelitian dilakukan pada siswa kelas IX C SMPN 13 Sukabumi dengan memberikan tes untuk mengukur kemampuan menyimak. Tes yang pertama dilakukan *pretest* yaitu sebelum menggunakan audio siniar dan yang kedua *posttest* setelah menggunakan audio siniar. Kedua tes tersebut siswa hanya perlu menjawab soal pilihan ganda yang telah disiapkan oleh peneliti sebelumnya. Adapun untuk analisis data dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan audio siniar terhadap kemampuan menyimak siswa. Analisis data dengan menghitung nilai rata-rata dari setiap tes serta melakukan uji *paired sample test (dependen)* dan uji N-gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada kelas IX C di SMPN 13 Sukabumi untuk mengukur kemampuan menyimak siswa dalam materi teks cerita inspiratif. Adapun variabel pada penelitian ini memiliki dua variabel yaitu variabel terikat (*dependen*) dan variabel bebas (*independen*). Variabel terikat pada penelitian ini yaitu kemampuan menyimak sedangkan

variabel bebasnya merupakan media audio siniar.

1. Analisis Persiapan dan Pelaksanaan Pembelajaran

Pada tahap persiapan ini peneliti menyiapkan semua kebutuhan yang akan digunakan untuk pembelajaran seperti membuat RPP, menyiapkan bahan ajar sesuai dengan materi yang akan disampaikan yaitu teks cerita inspiratif. Persiapan dilakukan untuk kelancaran pembelajaran supaya berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan 3 kali pertemuan yang mencakup pelaksanaan *pretest, treatment* (perlakuan) menggunakan media audio siniar, dan *posttest*. Pelaksanaan pertama yaitu dilakukan *pretest* sebelum menggunakan media audio siniar atau sebelum diberikan perlakuan, untuk dua kali pertemuan berikutnya yaitu dengan memberikan perlakuan dan *posttest* terhadap sampel penelitian.

2. Analisis data

Tes yang dilakukan ini berupa *pretest-posttest* untuk mengukur kemampuan menyimak siswa kelas IX C dengan soal pilihan ganda. Setelah tes yang pertama *pretest* dilakukan maka didapatkan hasil rata-rata nilai siswa yaitu 61.14 yang dilakukan sebelum diberikan sebuah perlakuan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah nilai seluruh murid}}{\text{Jumlah siswa}}$$

$$\text{Mean} = \frac{2140}{35}$$

Mean = 61.14

Sumber: Liswanti dan Gregorius 2021:107

Sedangkan hasil tes yang kedua *posttest* setelah diberikannya perlakuan menggunakan media audio sinar dengan hasil nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 88.43 dengan menggunakan rumus untuk mencari nilai rata-rata sebagai berikut.

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah nilai seluruh murid}}{\text{Jumlah siswa}}$$

$$\text{Mean} = \frac{3095}{35}$$

$$\text{Mean} = 88.43$$

Pada *posttest* ini hasil nilai rata-rata yang diperoleh siswa mengalami peningkatan yang signifikan.

3. Analisis Data Hasil *Pretest-Posttest* dengan Menghitung Presentase Ketuntasan Menggunakan Uji N-gain dengan SPSS 25

Setelah melakukan dua kali tes yaitu *pretest-posttest* akhirnya didapatkan hasil nilai siswa dari *pretest-posttest* lalu uji N-gain untuk mendapatkan perbedaan hasil belajar sebelum mendapat perlakuan dan setelah mendapat perlakuan. Dapat dilihat pada tabel 4.3 yang merupakan tabel perhitungan nilai N-gain atau menghitung selisih antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Untuk mencari nilai N-gain maka peneliti menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{N-gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Descriptive Statistics

	N	Mini mum	Maxi mum	Mea n	Std. Deviatio n
ngain_sko r	35	.43	1.00	.7181	.12705
ngain_per sen	35	42.86	100.00	71.8133	12.70524
Valid N (listwise)	35				

Grafik 4.1
Statistik Deskriptif

Kriteria peningkatan hasil belajar

Interval koefisien	Kriteria
N-gain < 0,3	Rendah
0,3 ≤ N-gain < 0,7	Sedang
N-gain ≥ 0,7	Tinggi

Sumber: Hake (dalam Purnamawati dkk, 2017:213)

Pada grafik 4.1 merupakan hasil nilai N-gain yang didapatkan dengan menggunakan rumus N-gain dapat dilihat pada kolom mean nilai N-gain 0.7181 itu merupakan selisih nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan yang tinggi. Bisa dikategorikan tinggi karena sesuai dengan kriteria untuk nilai N-gain jika nilai N-gain ≥ 0,7 berarti termasuk pada kriteria tinggi dan untuk selisih nilai *pretest-posttest* pada penelitian ini memiliki nilai selisih 0.7181 yang termasuk kategori tinggi. Nilai rata-rata yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) yaitu 61.14 sedangkan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan (*posttest*) mendapat nilai rata-rata

88.43 sehingga dapat terlihat nilai rata-rata *pretest-posttest* mengalami peningkatan yang signifikan.

4. Analisis Hasil Evaluasi Pembelajaran dengan Uji T Dua Sampel yang Berpasangan (*Paired*) dengan SPSS 25

Uji t ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan atau adanya pengaruh terhadap variabel terikat sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan.

	Paired Differences						Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		Lower	
Paired Sample 1	-5.82	7.29	.990	-7.79	-3.85	-3.85	.000

Grafik 4.2

Hasil Perhitungan Paired Sample Test

Grafik di atas merupakan hasil uji t berpasangan dengan satu sampel yang sama menggunakan SPSS 25. Karena hanya

menggunakan satu sampel yang sama namun mendapat dua perlakuan yang berbeda. Pada uji t *paired sample test (dependen)* ini yang kita cari adalah nilai t hitung dan nilai signifikan (*two tailed*). Dapat dilihat pada kolom t nilai -27.552 adalah nilai t hitung dan 0.00 untuk nilai sig (*two tailed*). Nilai sig (*two tailed*) atau bentuk pengambilan keputusan dua arah sesuai dengan penelitian ini karena untuk pengambilan keputusan uji hipotesisnya adalah berdasarkan nilai probabilitas dua arah. Hal ini dikarenakan sampel yang digunakan hanya satu sampel namun mendapat dua perlakuan yang berbeda dan bentuk hipotesis dua arah karena akan diambil keputusan apakah ada pengaruh atau tidak ada pengaruh terhadap penggunaan audio siniar terhadap kemampuan menyimak. Dari uji t *paired sample test (dependen)* didapatkan hasil nilai probabilitas sebesar 0.00.

Diketahui nilai probabilitas 0.00 karena jika nilai probabilitas < 0.05 maka H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan atau adanya pengaruh penggunaan media audio siniar terhadap kemampuan menyimak siswa kelas IX C di SMPN 13 Sukabumi. Maka uji hipotesis untuk uji t *paired sample test (dependen)* bentuk dua arah dengan pengambilan keputusan berdasarkan nilai probabilitas jika < 0.05 H_0 ditolak dengan kata lain maka H_1 diterima karena nilai probabilitas $0.00 < 0.05$ yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media audio siniar terhadap kemampuan menyimak cerita inspiratif siswa kelas IX C di SMPN 13 Sukabumi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap kemampuan menyimak siswa kelas IX C di SMPN 13 Sukabumi dengan menggunakan media audio siniar, diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Kemampuan menyimak siswa kelas IX C SMPN 13 Sukabumi sebelum menggunakan audio siniar sangat rendah berdasarkan *pretest* dengan nilai rata-rata 61.14.
2. Selanjutnya pada *posttest* kemampuan menyimak siswa kelas IX C SMPN 13 Sukabumi dengan menggunakan media audio siniar mendapat nilai rata-rata 88.43.
3. Penggunaan media audio siniar terhadap kemampuan menyimak mendapat nilai selisih antara *pretest-posttest* sebesar 0.7181 dengan kriteria tinggi. Berdasarkan nilai probabilitas $0.00 < 0.05$ maka audio siniar berpengaruh terhadap kemampuan menyimak siswa kelas IX C SMPN 13 Sukabumi.

Sehingga simpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media audio siniar terhadap kemampuan menyimak siswa sangat berpengaruh dengan kriteria tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Ainurrofiqin, Moh.(2021).*99 Strategi Branding di Era 4.0: Kupas Tuntas Metode Jitu Membangun Citra Baik, Meyakinkan Pelanggan, dan Membangun Kesadaran Merek*.Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.

Christin, Maylanny, dkk.(2021).*Transmedia Storytelling*.Bande Aceh: Syiah Kuala University Press.

Gereda, Agustinus.(2020).*Keterampilan Berbahasa Indonesia Menggunakan Bahasa Indonesia Secara Baik dan Benar*.Tasikmalaya: Edu Publisher

Hamid, Mustofa Abi, dkk.(2020).*Media Pembelajaran*.Medan: Yayasan Kita Menulis.

Hasan, Muhammad, dkk.(2021).*Pengembangan Media Pembelajaran*.Klaten: Tahta Media Grup.

Kosasih, E dan Hari Wibowo.(2020).*Materi Utama Bahasa Indonesia Berbasis Teks & Pembahasan dan Latihan Soal-soal Hots untuk SMP kelas VII, VIII, IX*.Bandung: UPI Press

Kusuma, Emy Rizta.(2021).*Media Podcast Dongeng Nusantara Sebagai Alternatif Membangun Budaya Literasi Anak di Era Kelimpahan*.Malang: Unisma Press

Laila, Askarman.(2020).*Menyimak Efektif*.Banyumas: Lutfi Gilang.

Laila, Dahratul.(2020).”Inovasi Perangkat Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Podcast”.Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020.

Liswanti, Ester dan Gregorius Ari Nugrahanta.(2021).*Mengoptimalkan Karakter Kontrol Diri Anak dengan Sarana Permainan Tradisional*.Yogyakarta: PT Kanisius

Purnamawati, Dian, dkk.(2017).”Keefektifan Lembar Kerja Siswa Berbasis Inkuiri untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir

Tingkat Tinggi". Jurnal Ilmiah Pendidikan
Fisika Al-BiRuNi 06 (2), 209-219.

Rachmat, Erwan.(2019).*Explore Bahasa
Indonesia Jilid 3 untuk SMP/MTs Kelas
IX*.Bandung: Penerbit Duta.

Sumiharsono, Rudi dan Hisbiyatul
Hasanah.(2017).*Media
Pembelajaran*.Jember: Pustaka Abadi.

Sugiyono.(2017).*Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.Bandung:
CV Alfabeta