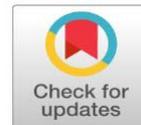




Pengaruh Strategi *Omaggio* Terhadap Kemampuan Menyimak Teks Hikayat Pada Siswa Kelas X Sma Muhammadiyah Kota Sukabumi Tahun Ajaran 2024/2025



*The Influence of the Omaggio Strategy on the Ability to Listen to Hikayat Text
In Class X Students of Muhammadiyah High School, Sukabumi City
Academic Year 2024/2025*

Salwa Laura Cantika^{a*}, Asep Firdaus^b

^{a,b}Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Corresponding author: Salwa Laura Cantika Pos-el: salwalaurapsi027@ummi.ac.id

Naskah Diterima Tanggal 12 Desember 2024— Direvisi Akhir Tanggal 10 Januari 2025— Disetujui Tanggal 07 Maret 2025

 : <https://doi.org/10.31002/transformatika.v9i2.2320>

Abstrak

Keterampilan menyimak adalah kemampuan dasar yang penting dalam pembelajaran bahasa, tetapi sering kali kurang berkembang akibat metode pembelajaran yang kurang menarik. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam menyimak teks hikayat, siswa sering mengalami kesulitan memahami isi teks secara mendalam. Fenomena ini dapat disebabkan oleh rendahnya keterlibatan siswa akibat penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang memanfaatkan teknologi atau media yang relevan dengan kebutuhan siswa masa kini. Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan yang inovatif untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam menyimak. Penelitian ini difokuskan untuk menganalisis sejauh mana strategi *Omaggio* yang didukung oleh media video animasi mampu memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan menyimak teks hikayat pada siswa kelas X. Tujuan dari penelitian ini yaitu menguji pengaruh strategi *Omaggio* dengan bantuan media video animasi terhadap kemampuan menyimak teks hikayat siswa kelas X SMA Muhammadiyah Kota Sukabumi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang berbentuk eksperimen dengan true experimental design yang melibatkan kelompok eksperimen yang menerapkan strategi *Omaggio* dan kelompok kontrol yang pembelajarannya menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil posttest menunjukkan rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 77,78 dengan total skor 2.100, sementara kelas eksperimen mencapai rata-rata nilai 84,4 dengan total skor 2.280. Adapun Uji-t menunjukkan nilai signifikan ($p < 0,05$), dengan perolehan hasil perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yang membuktikan bahwa strategi *Omaggio* secara signifikan meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Selisih total nilai sebesar 180 dan selisih rata-rata nilai sebesar 6,62 menunjukkan bahwa strategi *Omaggio* mempunyai pengaruh secara positif terhadap keterampilan menyimak teks hikayat siswa kelas X SMA Muhammadiyah Kota Sukabumi Tahun Ajaran 2024/2025.

Kata-kata kunci: Menyimak, Strategi *Omaggio*, Teks hikayat.

Abstract

Listening skills are basic skills that are important in language learning, but are often underdeveloped due to uninteresting learning methods. In the context of learning Indonesian, especially in listening to fable texts, students often have difficulty understanding the contents of the text in depth. This phenomenon can be caused by low student involvement due to the use of monotonous learning methods and the lack of utilization of technology or media that are relevant to the needs of today's students. Therefore, an innovative approach is needed to increase students' interest and ability in listening. This study focuses on analyzing the extent to which the Omaggio strategy supported by animated video media can provide a significant impact on improving the ability to listen to fable texts in class X students. The purpose of this study was to test the effect of the Omaggio strategy with the help of animated video media on the ability to listen to fable texts of class X students of SMA Muhammadiyah Kota Sukabumi. This study uses a quantitative method in the form of an experiment with a true experimental design involving an experimental group that applies the Omaggio strategy and a control group whose learning uses conventional learning methods. The posttest results showed an average value of the control class of 77.78 with a total score of 2,100, while the experimental class achieved an average value of 84.4 with a total score of 2,280. The t-test showed a significant value ($p < 0.05$), with the calculation results of $t_{count} > t_{table}$, which proves that the Omaggio strategy significantly improves students' listening skills. The difference in total value of 180 and the difference in average value of 6.62 indicate that the Omaggio strategy has a positive influence on the listening skills of fable texts of class X students of SMA Muhammadiyah Kota Sukabumi in the 2024/2025 Academic Year.

Keywords: : Omaggio Strategy, Listening, Hikayat Text.

How to cite: Laura Cantika, S., & Firdaus, A. (2025). Pengaruh Strategi Omaggio Terhadap Kemampuan Menyimak Teks Hikayat Pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Kota Sukabumi Tahun Ajaran 2024/2025. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 9(2), 456–473. <https://doi.org/10.31002/transformatika.v9i2.2320>

Copyright © 2025 Salwa Laura Cantika, Asep Firdaus



This is an open access article
under the [CCBY-4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam membentuk individu yang mampu memahami dan menghadapi tantangan zaman. Pendidikan berfungsi sebagai fondasi dalam mengembangkan suatu potensi seseorang secara menyeluruh, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Menurut Hasbullah (2017), pendidikan merupakan suatu proses pengajaran yang secara sadar melaksanakan pengembangan jasmani dan rohani peserta didik ke arah budi pekerti yang baik. Adapun dari segi pembelajaran, pendidikan yang bermutu harus mampu menciptakan lingkungan belajar

yang menyenangkan serta nyaman yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Langkah penting dalam mencapai tujuan ini dengan cara keterampilan berbahasa.

Menurut [Tarigan \(2021\)](#), keterampilan berbahasa mencakup empat aspek utama yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Berdasarkan keempat aspek tersebut, mendengarkan atau menyimak merupakan keterampilan yang paling mendasar dan reseptif, karena merupakan proses menerima, memahami, dan menafsirkan informasi dari apa yang didengar. Menurut [Dibia \(2018\)](#), menyimak merupakan salah satu bentuk komunikasi lisan reseptif yang mengharuskan pendengar memahami secara kritis apa yang didengarnya. Keterampilan menyimak yang baik memungkinkan siswa mendapatkan intisari, memahami konsep yang kompleks, dan mempelajari pola bahasa, struktur kalimat, dan intonasi yang benar. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut [Ginting \(2021\)](#), menyimak yaitu proses mendengarkan simbol-simbol kebahasaan dengan penuh perhatian, pemahaman, dan evaluasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, dan memahami pembicara dalam makna komunikasi yang disampaikan.

Salah satu bentuk teks yang memerlukan keterampilan menyimak yaitu hikayat. Hikayat merupakan salah satu jenis karya sastra lama berbentuk prosa yang mengisahkan cerita tentang tokoh-tokoh besar, kerajaan, atau hal-hal luar biasa yang sering kali mengandung nilai-nilai moral, budaya, dan religius. Adapun [Sukma \(2022\)](#) menyatakan bahwa hikayat adalah salah satu jenis karya sastra kuno yang ditulis dalam bentuk prosa yang bercerita tentang orang-orang besar, kerajaan, ataupun hal-hal luar biasa, yang seringkali berkaitan dengan nilai-nilai moral, budaya, dan agama.

Namun, berdasarkan dari hasil observasi di kelas X SMA Muhammadiyah Kota Sukabumi menunjukkan bahwa kemampuan menyimak siswa masih rendah. Faktor utama yang menjadi kendala adalah dominasi metode ceramah yang cenderung pasif, kurangnya variasi media pembelajaran, dan gangguan dari penggunaan ponsel selama proses pembelajaran. Metode ceramah membuat siswa kurang aktif, sehingga mereka sulit fokus dan kurang termotivasi untuk menyimak. Selain itu, media pembelajaran yang monoton tidak menarik perhatian siswa, yang berdampak pada kurang optimalnya perkembangan keterampilan menyimak mereka. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan penerapan strategi pembelajaran yang inovatif, menarik, dan relevan. Salah satu alternatif yang ditawarkan adalah strategi *Omaggio* yang dipadukan dengan media video animasi untuk dijadikan solusi dalam mengatasi rendahnya kemampuan menyimak pada teks hikayat.

Menurut [Omaggio \(2001\)](#), strategi *Omaggio* menekankan pada pembelajaran berbasis konteks dan pengalaman nyata, yang memungkinkan siswa untuk memahami bahasa secara autentik. Strategi ini mengajak siswa untuk tidak hanya mendengarkan, tetapi juga menginterpretasikan dan menganalisis teks secara mendalam, sehingga mendukung pengembangan keterampilan menyimak aktif dan berpikir kritis. Media video animasi dipilih agar cerita lebih menarik untuk divisualisasikan dan meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Terdapat dua yang relevan dengan penelitian ini, penelitian pertama dilakukan oleh [Lukman \(2017\)](#) dengan judul "*Keefektifan Strategi Omaggio dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Fantasi Kelas VII SMP Unismuh Makassar*". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan Strategi *Omaggio* lebih efektif dibandingkan tanpa strategi tersebut, dibuktikan dari hasil uji-t pada posttest kelompok eksperimen dan kontrol (-t hitung 3,45; $p < 0,05$) serta uji-t *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen (-t hitung 5,047; $p < 0,05$).

Penelitian kedua dilakukan oleh [Nurmatiwi, dkk. \(2024\)](#) dengan judul penelitian "*Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Teks Hikayat Siswa Kelas X SMA 1 Pare Pare*". Penelitian ini menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 64 (prasiklus) menjadi 77 (siklus I) dan 83 (siklus II), dengan pencapaian KKM meningkat hingga 100%.

Berdasarkan dua penelitian, penelitian ini pengembangan penelitian sebelumnya dan berfokus pada kemampuan menyimak tes hikayat. Berbeda dengan penelitian Lukman yang menggunakan strategi *Omaggio* untuk teks fantasi, dan penelitian Nurmatiwi yang menggunakan media audiovisual untuk teks hikayat, penelitian ini memadukan strategi *Omaggio* dengan media video animasi. Penggunaan video animasi bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui visualisasi cerita hikayat yang lebih menarik dan jelas. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini diberi judul "*Pengaruh Strategi Omaggio terhadap Kemampuan Menyimak Teks Hikayat pada Siswa Kelas X di SMA Muhammadiyah Kota Sukabumi Tahun Ajaran 2024/2025*".

LANDASAN TEORI

Keterampilan Menyimak

Menurut [Ginting \(2021\)](#) menyimak merupakan proses aktif mendengarkan lambang-lambang lisan dengan perhatian, pemahaman, dan apresiasi untuk menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang disampaikan pembicara. Proses ini melibatkan lebih dari sekadar mendengar, karena menyimak memerlukan keterlibatan aktif dari pendengar untuk memahami informasi secara mendalam. Selaras dengan pendapat tersebut, menurut [Laila \(2020\)](#) menyimak mencakup kegiatan menerima, mengelola, dan menginterpretasi informasi dengan melibatkan panca indera. Kemampuan ini tidak datang secara alami, tetapi membutuhkan latihan secara rutin dan disiplin. Pada saat kegiatan pembelajaran menyimak, peserta didik dituntut untuk mendengarkan pesan-pesan verbal serta non-verbal pembicara, memahami isi, makna, dan maksud dari berbagai aspek lain yang sifatnya kompleks seperti suasana hati, kebiasaan, nilai, kepercayaan, motif, sikap, dorongan, kebutuhan dan pendapat pembicara.

Dalam konteks pendidikan, keterampilan menyimak dikembangkan melalui berbagai tahapan ([Yadav, dkk., 2023](#)). Dimulai dari menyimak reseptif (mendengarkan dan memahami), dilanjutkan dengan menyimak kritis (mengevaluasi informasi), hingga menyimak apresiatif (menghargai nilai estetika dalam komunikasi lisan) ([Vani & Naik, 2023](#)). Pendidik menggunakan berbagai metode untuk mengembangkan keterampilan ini, seperti diskusi terarah, mendengarkan cerita atau berita lalu menjawab pertanyaan, mencatat poin-poin penting, atau merangkum informasi yang didengar ([Artyushina & Sheypak, 2018](#)). Penelitian menunjukkan bahwa siswa menghabiskan sekitar 45-50% waktu pembelajaran mereka untuk menyimak, menekankan pentingnya keterampilan ini dalam proses belajar ([Zudeta & Mumpuniarti, 2019](#)).

Tantangan dalam pengembangan keterampilan menyimak meliputi berbagai faktor seperti gangguan eksternal (kebisingan), kendala internal (kelelahan, kurangnya minat), atau hambatan linguistik (keterbatasan kosakata) ([Rahila, dkk., 2023](#)). Di era digital, tantangan baru muncul dengan berkurangnya rentang perhatian akibat paparan terus-menerus pada informasi singkat dan cepat ([Elmetaher, 2021](#)). Untuk mengembangkan keterampilan menyimak yang efektif, diperlukan latihan konsisten seperti mendengarkan dengan sengaja, meminimalkan gangguan, mengajukan pertanyaan klarifikasi, membuat catatan, dan berlatih memparafrase atau merangkum informasi. Dalam konteks

profesional, keterampilan menyimak yang baik berkorelasi dengan peningkatan produktivitas, pengurangan kesalahpahaman, dan peningkatan kualitas hubungan kerja (Tinh, dkk., 2024).

Tujuan Menyimak

Kegiatan menyimak dilakukan untuk mencapai berbagai tujuan yang berkaitan dengan pemahaman dan pemrosesan informasi. Menurut Momang (2019), tujuan menyimak mencakup mendapatkan informasi umum, memahami hal-hal penting, mengetahui kejadian tertentu, serta memberikan pendapat dan penilaian atas informasi yang diterima. Selain itu, menyimak juga membantu seseorang menjadi lebih terbiasa dengan tata bahasa, kosa kata, memeriksa pemahaman terhadap isi yang didengar, serta melatih kemampuan berdiskusi. Dengan sering melakukan kegiatan menyimak, keterampilan berbahasa akan semakin berkembang, baik dalam memahami maupun menyampaikan informasi.

Menurut Rohana & Samsyudin (2021), tujuan menyimak dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kategori. Pertama, menyimak untuk belajar, yang dilakukan untuk memperoleh informasi baru, misalnya ketika mendengarkan ceramah atau podcast edukasi. Kedua, menyimak untuk kesenangan, yang bertujuan untuk menikmati apa yang didengar, seperti musik, film, atau konser. Ketiga, menyimak untuk mengulas, yang melibatkan evaluasi dan analisis pesan, seperti dalam diskusi panel atau debat. Keempat, menyimak secara apresiatif, di mana pendengar menikmati dan menghargai pesan secara mendalam, misalnya dalam pertunjukan teater atau pembacaan puisi. Kelima, menyimak dengan penuh perhatian, yang berfokus pada detail suara dan bunyi untuk membedakan makna, seperti saat mempelajari pengucapan bahasa asing. Dengan memahami berbagai tujuan ini, kegiatan menyimak dapat dioptimalkan untuk mendukung pembelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir kritis serta interpretasi pesan.

Jenis-Jenis Menyimak dan Ragam Menyimak

Menurut Tinambunan (2017), pengelompokan menyimak bervariasi menurut para ahli, tetapi pada dasarnya terdapat tiga jenis utama menyimak. Pertama, menyimak pasif, di mana penyimak hanya mengikuti alur pikiran dan gagasan pembicara tanpa melakukan evaluasi terhadap pesan yang diterima. Kedua, menyimak kritis, yang melibatkan kemampuan berpikir kritis untuk menganalisis, menemukan kelemahan, dan menilai pesan pembicara. Ketiga, menyimak aktif, yaitu proses menyimak yang mengolah pesan secara konstruktif untuk pemahaman yang lebih mendalam.

Menurut Tarigan (2021), ragam menyimak dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu menyimak ekstensif dan menyimak intensif. Menyimak ekstensif melibatkan aktivitas mendengarkan yang bersifat umum dan bebas tanpa pengawasan langsung, seperti menyimak sosial (interaksi sehari-hari), menyimak sekunder (mendengarkan media), menyimak estetik (menikmati seni suara), dan menyimak pasif (mendengarkan tanpa fokus penuh). Sebaliknya, menyimak intensif adalah proses menyimak yang diarahkan dan diawasi untuk tujuan tertentu. Contoh penerapannya yaitu meminta siswa menyimak tanpa teks tertulis, lalu mengisi bagian yang kosong dalam teks setelah beberapa kali mendengarkan. Jenis-jenis menyimak intensif meliputi menyimak kritis, konsentratif, kreatif, interogatif, eksploratif, dan selektif.

Teks Hikayat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), hikayat adalah karya sastra Melayu klasik berbentuk prosa yang berisi cerita, undang-undang, atau silsilah yang bersifat rekaan, keagamaan, atau historis, dan biasanya dibaca untuk hiburan atau memeramikan acara. Menurut Sumiati (2020), hikayat merupakan bentuk cerita rakyat yang awalnya disampaikan secara lisan secara turun-temurun sebelum dituliskan dalam aksara Arab Jawi berbahasa Melayu Klasik. Setelah dituliskan, prosa lisan tersebut dikenal sebagai hikayat. Dalam tradisi Nusantara, hikayat sering menceritakan kehidupan raja-raja perkasa di istana yang megah. Adapun menurut Sukma (2022) menyebut hikayat sebagai prosa fiksi lama yang menggambarkan kehidupan istana atau raja, dihiasi dengan peristiwa sakti dan ajaib, sehingga membedakannya dari karya sastra modern.

Teks hikayat memiliki fungsi sosial dan budaya yang sangat penting dalam masyarakat Melayu tradisional (Jannah, dkk., 2019). Selain sebagai hiburan, hikayat juga berfungsi sebagai media transmisi nilai-nilai budaya, ajaran moral, dan legitimasi kekuasaan raja (Whiteside, 2013). Melalui kisah-kisah kepahlawanan dan kebesaran kerajaan masa lalu, hikayat membantu memperkuat identitas kolektif masyarakat Melayu dan menanamkan nilai-nilai seperti kesetiaan pada pemimpin, kebijaksanaan, keberanian, dan ketaatan pada agama (Azmi, dkk., 2019). Dalam konteks istana, pembacaan hikayat sering menjadi bagian dari upacara kerajaan dan hiburan bagi kalangan bangsawan, sementara di kalangan rakyat biasa, hikayat disebarakan melalui tradisi lisan atau dibacakan oleh pawang cerita (Nagarajah & Yaapar, 2023).

Strategi *Omaggio*

Kemampuan menyimak menjadi salah satu keterampilan penting dalam era globalisasi, karena membuka peluang komunikasi lintas budaya. Hal ini mendorong pengembangan strategi pembelajaran yang efektif, seperti strategi *Omaggio* yang dirancang oleh Alice Omaggio dan Claudia Celce-Murcia (Ewusi-Boisvert & Racine, 2018). Strategi ini membantu siswa meningkatkan kemampuan menyimak melalui pendekatan terstruktur yang mengintegrasikan teori linguistik, psikologi kognitif, dan pedagogi Bahasa. Menurut Lukman (2017), yang dimaksud dengan strategi *Omaggio* yaitu sebuah pendekatan pembelajaran yang terdiri dari serangkaian langkah terstruktur dan terorganisir untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan menyimak mereka dalam aspek bahasa. Strategi *Omaggio* menekankan partisipasi aktif siswa, menjadikan pembelajaran lebih bermakna, meningkatkan pemahaman, keterlibatan emosional, serta retensi informasi (Anshar, 2018).

Keunggulan strategi *Omaggio* meliputi langkah-langkah yang terstruktur dan sistematis, fokus pada pengembangan pemahaman, serta fleksibilitas untuk disesuaikan dengan berbagai konteks pembelajaran. Langkah-langkah strategi *Omaggio* mencakup mengecek pemahaman, dikte dengan variasi, menyimak selektif, dan membuat ringkasan (Anshar, 2018). Dalam penerapannya di kelas X SMA Muhammadiyah Kota Sukabumi, strategi ini digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita hikayat melalui dua tahap utama. Tahap pra-menyimak melibatkan aktivitas mengingat teks hikayat sebelumnya, menyebutkan elemen cerita, dan mencatat kosa kata kunci. Tahap pasca-menyimak mencakup penyimak video animasi dengan cermat, pencatatan informasi penting, dan menjawab pertanyaan pemahaman. Dengan penerapan yang konsisten, strategi *Omaggio* membantu siswa mencapai kemahiran menyimak yang optimal dan meningkatkan kemampuan bahasa secara menyeluruh.

Media Video Animasi

Menurut Utama (2022) media audio visual yaitu media yang cara peroses penggunaannya menggunakan penglihatan serta pendengaran sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan suatu pesan. Adapun menurut Simamarta (2019), animasi merupakan sesuatu kegiatan yang dapat menghidupkan dan menggerakkan benda mati. yang disajikan yang di dalamnya berisikan gambar sehingga menimbulkan sebuah gerakan.

Media video animasi seperti yang dikemukakan oleh Haq & Irawati (2022) merupakan bentuk seni visual yang menggabungkan rangkaian gambar bergerak dengan suara untuk menciptakan ilusi gerak yang menarik dan dinamis. Teknik ini telah berkembang secara signifikan sejak pertama kali diperkenalkan pada awal abad ke-20, mulai dari animasi tradisional yang dibuat dengan menggambar setiap *frame* secara manual hingga animasi komputer yang menggunakan perangkat lunak canggih (Purwanti, dkk., 2021). Keunikan media animasi terletak pada kemampuannya untuk menggambarkan hal-hal yang mustahil divisualisasikan dengan *live-action*, memungkinkan kreator untuk mengekspresikan ide-ide abstrak, cerita fantasi, atau konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami (Dewi & Dewi, 2023).

Dalam dunia pendidikan dan komunikasi, media video animasi telah terbukti sangat efektif untuk menyampaikan informasi kompleks dengan cara yang menarik dan mudah dicerna (Tang, 2024). Penelitian menunjukkan bahwa konten visual bergerak dapat meningkatkan retensi informasi hingga 65% dibandingkan dengan teks statis. Animasi juga memiliki daya tarik universal yang melampaui batasan bahasa dan budaya, menjadikannya alat yang sangat berharga untuk komunikasi global, kampanye pemasaran, dan materi pendidikan (Kusuma, dkk., 2021). Di era digital saat ini, platform seperti *YouTube*, *Netflix*, dan media sosial telah memperluas jangkauan animasi, memungkinkan kreator independen untuk menjangkau audiens global tanpa perlu infrastruktur distribusi tradisional.

Perkembangan teknologi telah secara dramatis mengubah industri animasi, dengan teknik-teknik seperti CGI (*Computer-Generated Imagery*), motion capture, dan animasi 3D yang menciptakan pengalaman visual yang semakin realistis dan imersif (Rahayu & Yatri, 2021). Saat ini, industri animasi global bernilai lebih dari \$270 miliar dan terus berkembang dengan adopsi teknologi seperti kecerdasan buatan, realitas virtual, dan realitas tertambah. Animasi tidak lagi hanya dianggap sebagai hiburan untuk anak-anak tetapi telah berkembang menjadi medium seni dan komunikasi yang dihormati, dengan festival film animasi internasional, penghargaan khusus dalam industri perfilman, dan program pendidikan khusus di universitas-universitas terkemuka. Masa depan media video animasi tampak cerah dengan batas-batas kreativitas dan teknologi yang terus didorong oleh para inovator dan seniman di seluruh dunia (Baca Kusuma, dkk., 2019; Lestari & Mustadi, 2020; Farida, 2022; Hilman, dkk., 2024).

Dalam kajian sastra modern, teks hikayat menjadi sumber berharga bagi pemahaman tentang sejarah, budaya, dan perkembangan bahasa Melayu (Dhakal, 2021). Para filolog dan sejarawan telah berusaha menganalisis dan menelusuri naskah-naskah hikayat yang tersebar di berbagai perpustakaan dan museum di seluruh dunia, termasuk di Belanda, Inggris, dan Malaysia (Hutchinson, 2016). Upaya digitalisasi dan transliterasi naskah-naskah kuno ini telah memungkinkan akses yang lebih luas bagi peneliti dan masyarakat umum (Zhai, 2024). Meskipun sebagian besar elemen fantastis dalam hikayat tidak dapat diverifikasi secara historis, namun detail-detail tentang kehidupan sosial, politik, ekonomi, dan budaya yang terkandung di dalamnya memberikan gambaran

berharga tentang masyarakat Melayu pada masa lampau, menjadikan hikayat sebagai warisan budaya yang sangat penting untuk dilestarikan dan dipelajari (Aurell, 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka video animasi dapat dikatakan sebagai suatu media pembelajaran yang dapat yang dapat memuat gambar yang dapat bergerak serta dikombinasikan dengan suara yang sesuai dan dapat menarik perhatian. Apabila video animasi dikaitkan dengan materi pembelajaran akan menjadi lebih menarik perhatian siswa dalam proses belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif. Menurut Sugiyono (2022), metode penelitian adalah metode yang terstruktur dan sistematis. Metode penelitian adalah cara terstruktur dan sistematis yang didasarkan pada ilmu pengetahuan untuk mengumpulkan data guna menjawab pertanyaan penelitian atau memecahkan masalah. Berdasarkan pengertian tersebut, metode penelitian dapat diartikan sebagai langkah-langkah yang digunakan peneliti untuk memecahkan masalah atau menguji hipotesis. Adapun menurut Sujarweni (2021), penelitian kuantitatif menghasilkan temuan yang diperoleh melalui prosedur statistik atau pengukuran. Metode ini memudahkan peneliti untuk mendapatkan data yang valid serta menjaga keberlanjutan proses penelitian.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, dan metode pengumpulan datanya dilakukan melalui tes, observasi dan dokumentasi. Adapun tujuan penelitian eksperimen adalah untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam kondisi terkendali. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengukur pengaruh strategi *Omaggio* yang diajarkan melalui video animasi terhadap kemampuan menyimak siswa kelas X SMA Muhammadiyah Kota Sukabumi tahun ajaran 2024/2025. Teknik sampling yang digunakan adalah *teknik sampel random*, di mana pemilihan sampel dilakukan secara acak untuk memastikan representasi yang adil dan menghindari bias dalam pengambilan data sehingga mendukung keandalan desain penelitian sebagai komponen penting dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian.

Desain penelitian merupakan komponen penting dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, sebagaimana dijelaskan oleh Mustafa (2020) bahwa desain ini berfungsi untuk mengontrol berbagai faktor yang dapat memengaruhi keakuratan hasil. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menggunakan *posttest only control design*, yaitu sebuah desain eksperimental di mana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masing-masing hanya diberikan pengukuran setelah perlakuan (*posttest*), tanpa melibatkan pengukuran awal (*pretest*). Menurut Sugiyono (2022), desain *posttest only control design* melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menerima perlakuan berupa strategi *Omaggio* dan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan tersebut. Penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah Kota Sukabumi dengan sampel penelitian yaitu kelas X-B dan kelas X-C tahun ajaran 2024/2025 yang dipilih secara acak menggunakan teknik sampel random. Setiap kelas terdiri atas 27 siswa, sehingga total sampel dalam penelitian ini berjumlah 54 siswa. Definisi operasional variabel penelitian ini mencakup strategi *Omaggio* dengan media video animasi sebagai variabel independen, yang merupakan pendekatan pembelajaran terstruktur untuk melatih siswa dalam menyimak, menganalisis, dan memahami teks hikayat. Variabel dependen

dalam penelitian ini adalah kemampuan menyimak siswa, yang diukur berdasarkan kemampuan memahami tema, alur, latar, tokoh, dan amanat dalam teks hikayat. Indikator pengukuran strategi *Omaggio* meliputi fokus siswa saat menyimak video animasi, pencatatan informasi penting, dan kemampuan menjawab pertanyaan analitis. Sementara itu, indikator kemampuan menyimak mencakup pemahaman terhadap unsur intrinsik teks hikayat, seperti tema, alur, tokoh, dan amanat.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 soal, yang dirancang berdasarkan indikator kemampuan menyimak. Validitas instrumen diuji melalui validasi ahli untuk memastikan kesesuaian soal dengan tujuan penelitian, sedangkan reliabilitasnya diuji menggunakan teknik statistik guna menjamin konsistensi hasil pengukuran. Selain itu, teknik observasi dan dokumentasi juga digunakan untuk mendukung data penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan nontes, dengan prosedur penelitian yang melibatkan kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran menggunakan strategi *Omaggio* dengan media video animasi, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran dengan metode konvensional. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur kemampuan siswa. Hasil *posttest* dari kedua kelompok dianalisis secara statistik untuk menentukan pengaruh signifikan dari penerapan strategi *Omaggio* terhadap kemampuan menyimak siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah Kota Sukabumi pada bulan November 2024. Penelitian melibatkan dua kelas, yaitu kelas X-B sebagai kelas eksperimen dan kelas X-C sebagai kelas kontrol. Pemilihan kelas dilakukan secara acak (*random sampling*) untuk memastikan bahwa setiap kelas memiliki peluang yang sama untuk ditetapkan sebagai kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Pendekatan ini bertujuan untuk mengurangi bias dalam distribusi karakteristik siswa di kedua kelompok, sehingga hasil penelitian lebih objektif dan valid dalam mengevaluasi pengaruh strategi *Omaggio* pada kemampuan menyimak teks hikayat.

Data penelitian ini diperoleh dengan melakukan *posttest* yang diberikan setelah selesai proses pembelajaran. *Posttest* diberikan kepada dua kelompok yaitu eksperimen yang mendapat perlakuan berupa penerapan strategi *Omaggio* dengan menggunakan media video animasi, dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional. Selain itu, lembar observasi digunakan untuk memantau aktivitas siswa selama pembelajaran, meliputi partisipasi siswa, konsentrasi, dan reaksi terhadap materi yang disampaikan. Adapun untuk data *posttest* dianalisis menggunakan uji hipotesis untuk membandingkan hasil belajar antara kelas kontrol dan eksperimen serta mengidentifikasi perbedaan kinerja menyimak setelah dilakukan perlakuan.

Kemampuan Menyimak Teks Hikayat Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Kota Sukabumi Tahun Ajaran 2024/2025 Pada Kelas Kontrol Sebelum Menggunakan Strategi Omaggio dengan Media video animasi

Berdasarkan hasil *posttest* di kelas kontrol sebelum siswa diberikan perlakuan menggunakan strategi *Omaggio* dengan media video animasi, diketahui bahwa kemampuan siswa kelas X SMA Muhammadiyah Kota Sukabumi dalam menyimak teks hikayat masih tergolong rendah. *Posttest* di kelas kontrol dilakukan untuk mengukur keterampilan awal siswa dalam menyimak teks hikayat. Pada kegiatan ini, peneliti membacakan satu teks hikayat dan memberikan instruksi kepada siswa untuk menyimak

teks tersebut dengan cermat. Setelah itu, siswa diminta mengerjakan lembar kerja berupa soal pilihan ganda yang menguji kemampuan mereka dalam mengidentifikasi unsur-unsur teks hikayat. Adapun hasil dari *posttest* kelas control yaitu sebagai berikut.

Tabel 1.
Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

NO	KODE SISWA	NO SOAL																		SKOR	NILAI	KET.		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18				19	20
1	001X-B/2024	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80	Baik
2	002X-B/2024	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	15	75	Baik
3	003X-B/2024	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17	85	Sangat Baik
4	004X-B/2024	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85	Sangat Baik
5	005X-B/2024	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15	75	Baik
6	006X-B/2024	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15	75	Baik
7	007X-B/2024	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	14	70	Cukup
8	008X-B/2024	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85	Sangat Baik
9	009X-B/2024	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	14	70	Cukup
10	010X-B/2024	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	14	70	Cukup
11	011X-B/2024	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85	Sangat Baik
12	012X-B/2024	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	15	75	Baik
13	013X-B/2024	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	16	80	Baik
14	014X-B/2024	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	75	Baik
15	015X-B/2024	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	15	80	Baik
16	016X-B/2024	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	15	75	Baik
17	017X-B/2024	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	14	70	Cukup
18	018X-B/2024	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	14	80	Baik
19	019X-B/2024	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	17	85	Sangat Baik
20	020X-B/2024	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	13	75	Baik
21	021X-B/2024	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	14	80	Baik
22	022X-B/2024	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17	85	Sangat Baik
23	023X-B/2024	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	15	75	Baik
24	024X-B/2024	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	14	70	Cukup
25	025X-B/2024	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90	Sangat Baik
26	026X-B/2024	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85	Sangat Baik
27	027X-B/2024	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	13	65	Cukup
Jumlah		27	27	27	17	18	15	17	21	20	16	22	16	22	22	21	22	22	20	20	20	413	2100	
Rata-Rata		1	1	1	0,63	0,67	0,56	0,63	0,78	0,74	0,59	0,81	0,59	0,81	0,78	0,81	0,81	0,74	0,74	0,74	15,30	77,78		

Berdasarkan data yang telah disajikan, rata-rata skor hasil *posttest* untuk kelas kontrol secara keseluruhan adalah 15,30, dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa mencapai 77,78. Dari hasil *posttest* tersebut, diketahui bahwa nilai terendah yang diraih oleh siswa kelas kontrol adalah 65, sedangkan nilai tertinggi mencapai 90. Jika dilihat dari nilai presentase lebih lanjut, maka jumlah siswa dengan rentang nilai 60-74% adalah sebanyak 7 orang, sementara 16 siswa berada dalam rentang nilai 75-84%, dan 5 siswa mendapatkan rentang nilai 85-100%. Adapun frekuensi *posttest* kelas kontrol yaitu sebagai berikut.

Tabel 2.
Frekuensi *Posttest* Kelas Kontrol Kemampuan Menyimak Teks Hikayat

Nilai (N)	Frekuensi (F)	FN	%
90	1	90	3,7 %
85	7	595	25,9 %
80	5	400	18,5 %
75	8	600	29,6 %
70	5	350	18,5 %
65	1	65	3,7 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat frekuensi hasil *posttest* kemampuan menyimak teks hikayat pada kelas kontrol. Nilai tertinggi yang dicapai adalah 90, dengan frekuensi sebanyak 1 siswa atau 3,7%. Sebanyak 7 siswa (25,9%) memperoleh nilai 85, menjadikannya frekuensi tertinggi dalam distribusi nilai tersebut. Selain itu, 5 siswa (18,5%) memperoleh nilai 80, sedangkan 8 siswa (29,6%) mencapai nilai 75, yang

merupakan frekuensi terbesar kedua. Nilai terendah, yaitu 65, dicapai oleh 1 siswa atau 3,7%. Berdasarkan data ini, sebagian besar siswa di kelas kontrol mendapatkan nilai pada rentang 75-85, yang mengindikasikan kemampuan menyimak mereka berada pada kategori cukup hingga baik. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki tingkat pemahaman yang memadai terhadap teks hikayat, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai di luar rentang tersebut. Secara keseluruhan, hasil ini memberikan gambaran tentang distribusi kemampuan menyimak di kelas kontrol.

Kemampuan Menyimak Teks Hikayat Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Kota Sukabumi Tahun Ajaran 2024/2025 Pada Kelas Eksperimen Menggunakan Strategi Omaggio dengan Media video animasi

Setelah mengetahui keterampilan awal siswa dalam menyimak teks hikayat melalui *posttest* di kelas kontrol, Kegiatan selanjutnya yaitu menilai kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik teks hikayat setelah diberikan perlakuan melalui kegiatan *posttest*. Perlakuan yang diberikan berupa penerapan strategi *Omaggio* dengan media video animasi. Dalam pelaksanaannya, peneliti mengarahkan perhatian siswa pada teks hikayat yang dibacakan, kemudian membacakan teks tersebut dengan perlahan dan berhenti pada bagian-bagian tertentu. Selanjutnya, peneliti dan siswa bersama-sama memberikan tanggapan terhadap isi teks hikayat, diikuti dengan siswa merangkum dan menyimpulkan kembali informasi yang telah diidentifikasi dari teks hikayat tersebut. Setelah proses identifikasi selesai, siswa diberikan lembar kerja berupa 20 soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman mereka. Adapun hasil dari *posttest* kelas eksperimen yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.

Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

NO	KODE SISWA	NO SOAL																				SKOR	NILAI	KET.	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				
1	001X-CJ2024	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	96	Sangat Baik		
2	002X-CJ2024	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80	Baik		
3	003X-CJ2024	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	85	Sangat Baik	
4	004X-CJ2024	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	85	Sangat Baik	
5	005X-CJ2024	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	19	96	Sangat Baik	
6	006X-CJ2024	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	18	90	Sangat Baik
7	007X-CJ2024	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95	Sangat Baik	
8	008X-CJ2024	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85	Sangat Baik	
9	009X-CJ2024	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18	90	Sangat Baik	
10	0010X-CJ2024	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85	Sangat Baik	
11	0011X-CJ2024	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	95	Sangat Baik	
12	0012X-CJ2024	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85	Sangat Baik	
13	0013X-CJ2024	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	16	80	Baik	
14	0014X-CJ2024	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17	75	Baik	
15	0015X-CJ2024	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	16	80	Baik	
16	0016X-CJ2024	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90	Sangat Baik	
17	0017X-CJ2024	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	15	75	Baik	
18	0018X-CJ2024	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17	85	Sangat Baik	
19	0019X-CJ2024	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	16	80	Baik	
20	0020X-CJ2024	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18	90	Sangat Baik	
21	0021X-CJ2024	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	17	85	Sangat Baik	
22	0022X-CJ2024	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	16	80	Baik	
23	0023X-CJ2024	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	15	75	Baik	
24	0024X-CJ2024	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	14	70	Cukup	
25	0025X-CJ2024	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	17	85	Sangat Baik	
26	0026X-CJ2024	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	15	75	Baik	
27	0027X-CJ2024	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18	90	Sangat Baik	
Jumlah		27	27	26	22	24	22	23	25	19	22	19	24	24	33	23	22	21	21	20	458	2280			
Rata-Rata		1	1	0,96	0,81	0,89	0,81	0,85	0,93	0,70	0,81	0,70	0,89	0,89	0,89	0,85	0,81	0,81	0,78	0,74	16,96	84,44			

Berdasarkan data yang telah disajikan, rata-rata skor hasil *posttest* untuk kelas eksperimen secara keseluruhan adalah 16,96 dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa mencapai 84,4. Dari hasil *posttest* tersebut, diketahui bahwa nilai terendah yang diraih oleh siswa kelas eksperimen adalah 70, sedangkan nilai tertinggi mencapai 95. Jika dilihat

dari nilai presentase lebih lanjut, maka jumlah siswa dengan rentang nilai 60-74% adalah sebanyak 1 siswa, sementara 9 siswa berada dalam rentang nilai 75-84%, dan 17 siswa mendapatkan rentang nilai 85-100%. Adapun frekuensi *posttest* kelas eksperimen yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.

Nilai (N)	Frekuensi (F)	FN	%
95	4	380	14,8 %
90	5	450	18,5%
85	8	680	29,6%
80	5	400	18,5%
75	4	300	14,8%
70	1	70	3,7%

Berdasarkan tabel frekuensi di atas, menunjukkan bahwa frekuensi hasil *posttest* kemampuan menyimak teks hikayat pada kelas eksperimen. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 95, dengan frekuensi sebanyak 4 siswa (14,81%). Nilai 90 diperoleh oleh 5 siswa (18,51%), sedangkan nilai 85 memiliki frekuensi tertinggi yaitu 8 siswa (29,62%). Nilai 80 diperoleh oleh 5 siswa (18,51%), diikuti oleh 4 siswa (14,81%) yang memperoleh nilai 75. Nilai terendah, yaitu 70, hanya diperoleh oleh 1 siswa (3,7%).

Berdasarkan data tersebut, mayoritas siswa kelas eksperimen memperoleh nilai pada rentang 85–95, yang mencerminkan kategori sangat baik. Selain itu, masih terdapat beberapa siswa dengan nilai pada rentang kategori baik (75–84), yang menunjukkan adanya variasi dalam tingkat kemampuan menyimak siswa. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki distribusi nilai yang cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata kemampuan menyimak pada kelas kontrol.

Pengaruh Strategi Omaggio Terhadap Kemampuan Menyimak Teks Hikayat Pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Kota Sukabumi Tahun Ajaran 2024/2025

Berdasarkan hasil analisis statistik menggunakan uji-t untuk dua sampel berpasangan (Independent Sample T-test), diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan strategi *Omaggio*. Dengan kata lain, penerapan strategi *Omaggio* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur teks hikayat. Temuan ini memperkuat bukti bahwa strategi *Omaggio* yang berbasis pada interaksi aktif antara siswa dan guru serta pemanfaatan media pembelajaran yang relevan, mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Secara khusus, pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam menyimak dan mengidentifikasi unsur-unsur teks hikayat. Adapun perbandingan kemampuan menyimak teks hikayat pada kelas kontrol dan eksperimen pada kelas kontrol dan eksperimen pada hasil *posttests* dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 5.

Statistik Deskriptif	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Jumlah Siswa	27	27

Rata-rata	77,78	84,4
Median	15,00	17,00
Modus	75	85
Standar Deviasi	1,281	1,334
Varians	1,641	1,806
Kemiringan (skewness)	-236	-015
Keruncingan (kurtosis)	-401	-878
Nilain Minimum	13	14
Nilai Maksimum	18	19

Berdasarkan [tabel](#) perbandingan diatas, menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam kemampuan menyimak. Dengan jumlah siswa sama (27 siswa), rata-rata nilai kelas eksperimen (84,4) lebih tinggi dibanding kelas kontrol (77,78). Nilai median dan modus di kelas eksperimen juga lebih tinggi (17,00 dan 85) dibandingkan kelas kontrol (15,00 dan 75). Dari segi penyebaran data, standar deviasi kelas eksperimen sedikit lebih besar (1,334) dibanding kontrol (1,281), menunjukkan variasi nilai lebih tinggi. Nilai kemiringan (skewness) kelas eksperimen (-0,15) lebih simetris dibanding kontrol (-0,236), sedangkan keruncingan (kurtosis) kelas eksperimen (-0,878) menunjukkan puncak data lebih landai dibanding kontrol (-0,401). Rentang nilai kelas eksperimen (14–19) juga lebih tinggi dibanding kelas kontrol (13–18). Secara keseluruhan, strategi yang diterapkan pada kelas eksperimen terbukti meningkatkan kemampuan menyimak, terlihat dari rata-rata nilai yang lebih tinggi, distribusi data yang lebih baik, dan performa keseluruhan yang lebih unggul. Adapun hasil uji independent t-test dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Tabel 6.
Uji independent t-test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.161	.690	3.939	52	.000	1.407	.357	.690	2.124
	Equal variances not assumed			3.939	51.881	.000	1.407	.357	.690	2.124

Berdasarkan [tabel](#) di atas, maka diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$) pada tabel menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian, maka diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan strategi Omaggio terhadap keterampilan menyimak teks hikayat siswa kelas X SMA Muhammadiyah Kota Sukabumi tahun ajaran 2023/2024.

Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan uji t untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata kemampuan menyimak antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai t hitung dibandingkan dengan t tabel pada tingkat signifikansi tertentu untuk menentukan apakah hasil penelitian mendukung hipotesis. Jika t hitung lebih besar

dari t tabel, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan, yang menunjukkan bahwa strategi *Omaggio* efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Adapun perhitungan uji hipotesis nilai posttest antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sebagai berikut.

H^0 = Tidak ada pengaruh strategi *Omaggio* terhadap keterampilan menyimak teks hikayat

H^1 = Terdapat pengaruh strategi *Omaggio* terhadap keterampilan menyimak teks hikayat siswa.

PENUTUP

Berdasarkan data *posttest* hasil penelitian mengenai pengaruh strategi *Omaggio* terhadap keterampilan menyimak teks hikayat, terdapat perbedaan hasil signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen di SMA Muhammadiyah Kota Sukabumi Tahun Ajaran 2024/2025 menunjukkan dampak yang cukup signifikan. Kelas kontrol, yaitu siswa kelas X-B, yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional, mencatat nilai *posttest* keseluruhan sebesar 2.100 dengan rata-rata nilai 77,78. Meskipun terjadi peningkatan kemampuan menyimak dibandingkan dengan sebelum pembelajaran, hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan konvensional memiliki keterbatasan dalam mendorong pemahaman siswa terhadap teks hikayat secara mendalam.

Sementara itu, kelas eksperimen X-C, yang menerapkan perlakuan berupa penerapan strategi *Omaggio* dengan media video animasi, menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Nilai *posttest* keseluruhan kelas eksperimen mencapai 2.280, dengan rata-rata nilai 84,44. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan strategi *Omaggio* berhasil meningkatkan keterampilan menyimak siswa secara efektif. Strategi ini tidak hanya membantu siswa memahami unsur-unsur intrinsik teks hikayat seperti alur, tokoh, latar, tema, dan amanat, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dukungan media video animasi terbukti mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan fokus, dan mempermudah pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Perbandingan hasil *posttest* antara kedua kelas menunjukkan pengaruh positif yang signifikan dari penerapan strategi *Omaggio*. Selisih total nilai sebesar 180 dan selisih rata-rata nilai sebesar 6,66 mengindikasikan bahwa strategi ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa.

Berdasarkan hasil pengujian statistik uji-t untuk membandingkan nilai rata-rata *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun hasil analisis pengujian statistik uji-t dua sampel independen (Independent Sample T-test), menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang mengindikasikan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penerapan strategi *Omaggio* dengan dukungan media video animasi secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak teks hikayat dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Adapun nilai t-hitung yang diperoleh adalah 3,85, sedangkan nilai t-tabel pada taraf signifikansi 0,05 ($df = 38$) adalah 2,02. Karena nilai t hitung lebih besar daripada t tabel ($3,85 > 2,02$), maka hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara kedua kelompok ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan diterima.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel berjudul "Pengaruh Strategi Omaggio Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Hikayat Pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Kota Sukabumi Tahun Ajaran 2024/2025" dapat diselesaikan dengan baik. Saya mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah mendukung penelitian ini, terutama kepada Bapak Asep Firdaus M.Hum sebagai Dosen pembimbing, pihak SMA Muhammadiyah Kota Sukabumi yang telah memberikan izin penelitian, para siswa kelas X yang berpartisipasi, para guru yang membantu dalam proses penelitian, serta para penelaah jurnal yang telah memberikan kritik dan saran konstruktif dalam penyempurnaan artikel ini. Saya menyadari bahwa artikel ini masih memiliki keterbatasan, oleh karena itu, saya sangat terbuka terhadap kritik dan saran demi pengembangan penelitian lebih lanjut.

Ketersediaan Data dan Materi

Semua data yang dihasilkan dan dianalisis selama penelitian ini tidak dapat diakses oleh publik karena masalah kerahasiaan, tetapi tersedia dari penulis yang bersangkutan berdasarkan permintaan yang wajar.

Konflik Kepentingan

Para penulis menyatakan bahwa tidak memiliki konflik kepentingan.

Kontribusi Penulis

Dalam penelitian ini, setiap penulis memiliki peran dan kontribusi yang berbeda namun saling melengkapi. **Salwa Laura Cantika** bertanggung jawab dalam merancang konsep penelitian, menyusun landasan teori, menyusun instrumen penelitian, berpartisipasi dalam pengumpulan data, pelaksanaan eksperimen di kelas, serta penyusunan hasil dan pembahasan penelitian. Sementara itu, **Asep Firdaus M.Hum** sebagai Dosen pembimbing berperan dalam memberikan masukan kritis terhadap metode penelitian yang digunakan, memastikan bahwa desain penelitian sesuai dengan standar ilmiah, serta mengarahkan mahasiswa dalam pengolahan dan analisis data agar hasil penelitian lebih valid dan dapat diandalkan. Selain itu, dosen pembimbing juga membantu dalam penyempurnaan naskah artikel, baik dari segi substansi maupun kebahasaan, sehingga layak untuk dipublikasikan dalam jurnal ilmiah. Dengan pengalaman dan keahliannya, dosen pembimbing juga memberikan wawasan serta perspektif akademik yang memperkaya diskusi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshar. (2018). *Keefektifan Penggunaan Strategi Omaggio Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Inperes Ulo Panincong Kec. Tanete Riaja. Kab. Barru*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Artyushina, G., & Sheypak, O. (2018). Mobile Phones Help Develop Listening Skills. *Informatics*, 5, 32. <https://doi.org/10.3390/informatics5030032>.
- Aurell, J. (2021). What is a Classic in History?. *Journal of The Philosophy of History*, 1-38. <https://doi.org/10.1163/18722636-12341454>.
- Azmi, S., Hassan, H., & Fakhruddi, W. (2019). The Narrative Structure and Ideational Meaning of Malay Short Stories. *International Journal of Engineering and Advanced Technology*. <https://doi.org/10.35940/ijeat.e1166.0585c19>.

- Dewi, I., & Dewi, D. (2023). Implementation of Animation Video Media with the help of the animeker application to Improve Student Learning Outcomes. *Science Education and Application Journal*. <https://doi.org/10.30736/seaj.v5i1.736>.
- Dhokal, L. (2021). Exploration of literary text and cultural system of a particular society: An approach of New Historicism. *International journal of applied research*, 7, 428-431. <https://doi.org/10.22271/ALLRESEARCH.2021.V7.I1F.8233>.
- Dibia, I. K. (2018). *Apresiasi Bahasa dan Sastra Indonesia*. Raja Grafindo Persada.
- Elmetaher, H. (2021). Developing English Listening Skills: Can Active Learning Help?. *Mextesol Journal*. <https://doi.org/10.61871/mj.v45n3-15>.
- Ewusi-Boisvert, E., & Racine, E. (2018). A Critical Review of Methodologies and Results in Recent Research on Belief in Free Will. *Neuroethics*, 11, 97-110. <https://doi.org/10.1007/S12152-017-9346-3>.
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. Plusminus: *Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1521>.
- Ginting, L. S. D. (2021). *Bahasa Indonesia SD 2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Gramedia.
- Haq, R., & Irawati, L. (2022). Influence of using animated video media in online learning at junior high school. *Curricula: Journal of Curriculum Development*. <https://doi.org/10.17509/curricula.v1i1.47790>.
- Hasbullah. (2017). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Hilman, I., Nugraha, F., Akmal, R., & Cahyadi, L. (2024). Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v8i2.3152>.
- Hutchinson, B. (2016). Lateness and Modern European Literature. . <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780198767695.001.0001>.
- Jannah, E., Suwignyo, H., & Harsiati, T. (2019). Analisis Nilai-nilai Karakter Hasil Karya Menulis Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. <https://doi.org/10.17977/JPTPP.V4I2.11928>.
- Kusuma, W., Setuju, S., & Ratnawati, D. (2019). Development of learning media lathe machining based on animation video. *TAMAN VOKASI*. <https://doi.org/10.30738/JTV.V7I1.4779>.
- Kusuma, W., Sudira, P., Hasibuan, M., & Daryono, R. (2021). The Perceptions of Vocational School Students of Video Animation-Based Learning Media to Operate Lathes in Distance Learning. *Journal of Education Technology*. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i2.33139>.
- Laila, A. (2020). *Menyimak Efektif*. Lutfi Gilang.
- Lestari, B., & Mustadi, A. (2020). Animated Video Media vs Comic on Storytelling Skills: Which One is More Effective?. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 8, 167-182. <https://doi.org/10.17478/jegys.664119>.
- Lukman. (2017). *Keefektifan Strategi Omaggio dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Fantasi Kelas VII SMP Unismuh Makassar*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Makassar,
- Momang, H. D. (2019). Pengembangan Model Buku Ajar Digital Keterampilan Menyimak Berdasarkan Pendekatan Autentik. *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, 7.1 (2021), 71-93 <https://doi.org/10.22219/kembara.v7i1.16202>

- Mustafa, P. S. d. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga*. Universitas Negeri Malang.
- Nagarajah, K., & Yaapar, M. (2023). From Hikayat Hang Tuah to Bharat Ek-Khoj: A Malay Culture Hero in an Indian Docudrama. *KEMANUSIAAN The Asian Journal of Humanities*. <https://doi.org/10.21315/kajh2023.30.1.4>.
- Nurfaziah, R. (2017). *Pengaruh Metode Pembelajaran Listening Team Terhadap Keterampilan Menyimak Cerpen Siswa Kelas XI SMAN 4 Kota Sukabumi Tahun Pelajaran 2016/2017*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Sukabumi,
- Nurmatiwi, R, S., & Muin, N. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Teks Hikayat Siswa Kelas X SMAN 1 Pare Pare. *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 347-362. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.16915>
- Omaggio, A. (2001). *Teaching and Language In Context*. Wendy Nelson.
- Purwanti, P., Darusman, Y., & Zahrah, R. (2021). Learning Using Animated Video Media to Improve Student Learning Outcomes. , 4, 47. <https://doi.org/10.20961/SHES.V4I1.48565>.
- Rahayu, N., , Z., & Yatri, I. (2021). Animated Video Media Based on Adobe After Effects (AEF) Application: An Empirical Study for Elementary School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012116>.
- Rahila, C., Batubara, M., & Marlina, M. (2023). The Influence of YouTube on Listening Skills. *Journal of Linguistics, Literature, and Language Teaching (JLLLT)*. <https://doi.org/10.37249/jllt.v3i1.507>.
- Rohana, & Syamsudin. (2021). *Keterampilan Bahasa Indonesia Pendidikan Dasar*. Universitas Negeri Makasar.
- Simamarta, J., dkk. (2019). *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*. Jakarta Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabet.
- Sujarweni, V. W. (2021). *Metodologi Penelitian*. Pustaka Baru.
- Sukma, P. R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual dalam Menganalisis Hikayat*. Universitas Islam Sumatera Utara.
- Sumiati. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Bahasa Indonesia*. . Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Direktorat Sekolah Menengah Atas.
- Tang, L. (2024). The Use of Digital Media Arts in Animation Filmmaking in the Age of Digital Intelligence. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 9. <https://doi.org/10.2478/amns-2024-0264>.
- Tarigan, H. G. (2021). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Tinambunan. (2017). *Memaksimalkan Kemampuan Berbicara & Menyimak* (Pertama ed.). Forum Kerakyatan.
- Tinh, D., Nguyen., Nam, T., & Bon, B. (2024). Students' Strategies for Improving Their Listening Comprehension. *International Journal of English Language Studies*. <https://doi.org/10.32996/ijels.2024.6.2.17>.
- Utama, P. D. K. (2022). Keefektifan Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur Teks Berita Menggunakan Model Jigsaw Berbantuan Media Audio Visual Peristiwa Aktual Pada Siswa Kelas VIII SMP. (Under Graduates thesis). UNNES,

- Vani, S., & Naik, N. (2023). Significance of Listening Skills in Enhancing the Communication Skills. SMART MOVES JOURNAL IJELLH. <https://doi.org/10.24113/ijellh.v11i7.11442>.
- Whiteside, T. (2013). Immune modulation of T-cell and NK (natural killer) cell activities by TEXs (tumour-derived exosomes).. Biochemical Society transactions, 41 1, 245-51 . <https://doi.org/10.1042/BST20120265>.
- Yadav, S., Gupta, R., & Mishra, P. (2023). Listening Skill A Significant Part for Efficacious Coherent Speech. European Economic Letters. <https://doi.org/10.52783/eel.v13i3.600>.
- Zhai, X. (2024). An analysis of the value and linguistic features of contemporary literary texts based on knowledge graph. Applied Mathematics and Nonlinear Sciences, 9. <https://doi.org/10.2478/amns-2024-0493>.
- Zudeta, E., & Mumpuniarti, M. (2019). Listening Skill of Mild Intellectual Disability. Proceedings of the International Conference on Special and Inclusive Education (ICSIE 2018). <https://doi.org/10.2991/ICSIE-18.2019.20>.