



PENGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA ANAK PADA SISWA KELAS III SD INPRES CONGGORO KECAMATAN MANUJU

M. Akhyar Armar^{1*}, Tasrif Akib², Rahmatiah³

^{1*,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar

*Email: m.akhyar.armar30@gmail.com, tasrifakib@unismuh.ac.id, rahmatiah74@unismuh.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.6028>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak melalui penggunaan media video animasi pada siswa kelas III SD Inpres Conggoro Kecamatan Manuju. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 15 siswa kelas III. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui perkembangan aktivitas dan keterampilan menyimak siswa setelah diberikan tindakan melalui penggunaan media video animasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan keterampilan menyimak siswa dari siklus I ke siklus II. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan persentase sebesar 58,33% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 79,17% pada pertemuan kedua. Pada siklus II, persentase aktivitas siswa meningkat menjadi 83,33% pada pertemuan pertama dan 91,67% pada pertemuan kedua. Hasil tes menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 72,00 dengan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 7 orang (47%). Pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 83,33 dengan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 13 orang (87%). Persentase tersebut telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 85% siswa mencapai nilai sesuai KKTP. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas III SD Inpres Conggoro Kecamatan Manuju. Media video animasi membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan perhatian dan keaktifan siswa, serta memudahkan siswa dalam memahami isi cerita yang disimak.

Kata Kunci: Media Video Animasi, Keterampilan Menyimak, Cerita Anak, Siswa Sekolah Dasar, Penelitian Tindakan Kelas.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan literasi dan keterampilan berbahasa siswa secara menyeluruh, meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Namun, di antara keempat keterampilan tersebut, keterampilan menyimak masih menjadi permasalahan utama dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Sebagian besar siswa belum mampu menyimak secara efektif sehingga mengalami kesulitan dalam memahami informasi lisan, khususnya saat menyimak cerita anak (Mutmainna dkk., 2025). Hal ini sejalan dengan ayat Al-Qur'an Surah Al-A'raf (7): 204 yang mengandung perintah untuk menyimak dengan baik dan memperhatikan secara sungguh-sungguh, menunjukkan bahwa kegiatan menyimak merupakan proses aktif yang membutuhkan konsentrasi dan pemahaman.

Dalam konteks pendidikan, keterampilan menyimak menjadi kemampuan dasar yang harus dikembangkan agar siswa mampu memahami informasi yang disampaikan secara lisan dengan baik. Keterampilan menyimak merupakan proses aktif yang melibatkan kemampuan kognitif dalam memahami informasi faktual, struktural, dan konseptual yang disampaikan secara lisan (Amri dkk.,



2024). Kenyataannya, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, kegiatan menyimak sering kali belum mendapat perhatian yang optimal. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru, kurang didukung media yang menarik, serta masih menggunakan metode konvensional yang membuat siswa mudah bosan dan kurang fokus (Fatonah, 2019). Akibatnya, siswa belum mampu menangkap inti cerita, mengidentifikasi urutan peristiwa, maupun menyimpulkan pesan moral dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Inpres Conggoro Kecamatan Manuju, keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas III masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh rendahnya partisipasi siswa saat kegiatan menyimak berlangsung, kurangnya konsentrasi, serta hasil evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia yang belum mencapai ketuntasan belajar. Nilai rata-rata siswa masih berada di 40-50, sementara standar ketuntasan belajar yang ditetapkan melalui Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) adalah 75. Siswa cenderung pasif, mudah terdistraksi, dan mengalami kesulitan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi cerita yang disimak. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterampilan menyimak siswa belum berkembang secara optimal dan memerlukan solusi pembelajaran yang lebih inovatif.

Keterampilan menyimak memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Menyimak merupakan keterampilan dasar yang menjadi fondasi bagi keterampilan berbahasa lainnya, seperti berbicara, membaca, dan menulis (Agustiani & Suparman, 2024). Siswa yang memiliki keterampilan menyimak yang baik akan lebih mudah memahami instruksi guru, menyerap materi pelajaran, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan komunikatif. Rendahnya keterampilan menyimak dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa secara keseluruhan, sebagaimana tercermin dalam hasil PISA 2022 yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata global.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, salah satunya media video animasi. Media video animasi mampu mengombinasikan unsur visual dan audio secara bersamaan sehingga dapat membantu siswa memahami isi cerita dengan lebih mudah dan menyenangkan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar, karena dapat meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, serta pemahaman terhadap isi cerita (Agustiani & Suparman, 2024). Pemilihan media video animasi didasarkan pada karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai tampilan visual, gambar bergerak, dan cerita yang disajikan secara menarik (Jamil dkk., 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media video animasi dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas III SD Inpres Conggoro Kecamatan Manuju. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih inovatif, efektif, dan menyenangkan, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar.

Keterampilan menyimak merupakan proses aktif yang melibatkan kemampuan untuk mendengar, memahami, menafsirkan, dan merespon informasi yang disampaikan secara lisan. Menurut Juangsih (2017), menyimak bukan sekadar kegiatan pasif mendengarkan suara, melainkan proses kognitif dan afektif yang kompleks, termasuk konsentrasi, pemahaman konteks, serta pengolahan pesan yang didengarkan. Di tingkat sekolah dasar, keterampilan ini sangat penting untuk membantu siswa menangkap inti pesan dalam pembelajaran serta mengembangkan kemampuan bahasa yang lebih luas. Menyimak efektif menjadi dasar bagi keterampilan berbahasa lainnya seperti berbicara, membaca, dan menulis (Rahmayani, 2024).

Dalam konteks pendidikan dasar, keterampilan menyimak menjadi sangat krusial karena menjadi pintu masuk penguasaan bahasa dan pengetahuan. Menurut Amri (2024), keterampilan menyimak yang baik memungkinkan siswa untuk memahami instruksi guru, mengikuti pelajaran dengan baik, serta mampu menyerap materi pembelajaran secara optimal. Selain itu, keterampilan menyimak berperan penting dalam membentuk kemampuan sosial komunikasi anak yang turut menentukan keberhasilan interaksi dalam lingkungan sekolah maupun masyarakat (Nofita dkk.,



2025).

Berbagai faktor mempengaruhi kemampuan menyimak siswa di sekolah dasar. Secara internal, faktor seperti perhatian, motivasi, daya ingat, serta kemampuan kognitif menjadi penentu utama keberhasilan menyimak (Juangsih, 2017). Faktor eksternal meliputi metode pembelajaran, kualitas media yang digunakan, lingkungan pembelajaran, serta keterampilan guru dalam mengajar menyimak (Maruti, 2015). Media pembelajaran seperti video animasi terbukti dapat meningkatkan minat dan daya tangkap siswa melalui visualisasi dan audio yang menarik, sehingga memperbaiki kualitas keterampilan menyimak mereka (Frasiska, 2014).

Media pembelajaran video animasi adalah sebuah alat bantu belajar yang memanfaatkan gambar bergerak (animasi) yang dikombinasikan dengan audio untuk menyampaikan informasi, konsep, atau materi pembelajaran secara visual dan auditori hingga memudahkan pemahaman siswa (Wardhana, 2021). Video animasi memiliki keunggulan dalam menyajikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan menarik, serta mampu menjangkau berbagai gaya belajar siswa, baik visual maupun auditori (Zahra dkk., 2025).

Media pembelajaran video animasi juga dapat diartikan sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran yang dirancang secara sistematis dengan menggabungkan unsur gambar, gerak, suara, dan teks untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Arsyad, 2019). Penggunaan animasi dalam pembelajaran memungkinkan penyajian materi secara lebih dinamis, sehingga mampu membantu siswa memahami konsep yang sulit melalui representasi visual yang sederhana dan mudah dipahami (Mayer, 2020). Teori multimedia learning yang dikembangkan Mayer menegaskan bahwa penggunaan gambar dan suara secara simultan memungkinkan otak manusia memproses informasi dengan lebih efisien (Gusti dkk., 2024).

Beberapa kelebihan media video animasi menurut Asfari dkk. (2022) antara lain: (1) meningkatkan motivasi belajar; (2) menyederhanakan konsep abstrak; (3) mendukung pembelajaran mandiri; (4) mengakomodasi berbagai gaya belajar; dan (5) interaktif dan komunikatif. Meski demikian, media ini juga memiliki keterbatasan, seperti kebutuhan sumber daya dan teknis, potensi ketergantungan, serta keterbatasan interaksi langsung.

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran keterampilan menyimak cerita anak telah menunjukkan perkembangan yang signifikan. Menurut Darman (2024), media video animasi membantu siswa sekolah dasar memahami isi cerita secara visual dan auditori, sehingga anak-anak lebih mudah menangkap alur, tokoh, latar, serta pesan moral dari cerita yang disimak. Penelitian yang dilakukan oleh Nofita dkk. (2025) mengungkapkan bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran menyimak cerita anak dapat meningkatkan tingkat perhatian dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Lebih lanjut, penelitian oleh Handayani & Winarni (2025) menunjukkan bahwa video animasi mampu meningkatkan fokus belajar siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual. Khaerati (2022) juga membuktikan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi tokoh, latar, dan alur cerita secara lebih tepat.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini antara lain: (1) Handayani dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan ketertarikan, motivasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia; (2) Jamil dkk. (2022) menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 46,34 pada pretest menjadi 84,96 pada posttest melalui penggunaan media animasi untuk keterampilan menyimak siswa kelas III; dan (3) Anugrah dkk. (2024) menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan video animasi memperoleh rata-rata posttest sebesar 82,85 dibandingkan kelas kontrol yang hanya memperoleh 74,63 pada keterampilan menyimak cerita siswa sekolah dasar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research. Menurut Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2019), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang



dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran. PTK dilaksanakan secara kolaboratif dan partisipatif untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak melalui penggunaan media video animasi.

Penelitian dilaksanakan di SD Inpres Conggoro Kecamatan Manuju pada semester genap bulan Juli 2026 tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 15 siswa, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tiga kali pertemuan.

Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap utama pada setiap siklus, yaitu: (1) perencanaan (planning), meliputi penyusunan modul ajar, penyiapan media video animasi, penyusunan lembar observasi dan tes soal; (2) pelaksanaan tindakan (acting), meliputi implementasi pembelajaran menggunakan media video animasi, siswa menyimak cerita dan menjawab pertanyaan; (3) observasi (observing), meliputi pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan penilaian tes akhir siklus; serta (4) refleksi (reflecting), meliputi analisis dan evaluasi hasil observasi dan tes untuk perbaikan siklus berikutnya.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) Lembar Observasi Aktivitas Siswa, digunakan untuk mengamati dan mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran menyimak dengan menggunakan media video animasi, meliputi aspek perhatian siswa, keaktifan menjawab pertanyaan, kemampuan menceritakan kembali isi cerita, dan keberanian menyampaikan pendapat; serta (2) Tes Keterampilan Menyimak, berupa soal tertulis yang berkaitan dengan isi cerita, seperti menentukan tokoh, alur, latar, dan pesan moral dari cerita yang disimak melalui video animasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: (1) Observasi, untuk memperoleh data mengenai aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung; dan (2) Tes, untuk mengukur peningkatan keterampilan menyimak cerita anak setelah penerapan tindakan pembelajaran pada akhir setiap siklus.

Teknik analisis data dilakukan dengan menggabungkan pendekatan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil observasi dan catatan lapangan selama pelaksanaan tindakan. Pendekatan deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil tes keterampilan menyimak dengan rumus persentase. Kriteria penilaian yang digunakan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Keterampilan Menyimak

Interval Nilai	Kriteria
81–100	Baik
61–80	Cukup
41–60	Kurang
0–40	Kurang Sekali

Sumber: Sugiyono (2013)

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 85% siswa kelas III SD Inpres Conggoro Kecamatan Manuju mencapai nilai ≥ 75 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada keterampilan menyimak cerita anak setelah diterapkannya media video animasi. Keberhasilan tindakan juga ditunjukkan oleh adanya peningkatan keterampilan menyimak siswa yang terlihat dari kemampuan siswa dalam memahami isi cerita, mengidentifikasi tokoh dan alur cerita, serta menjawab pertanyaan berdasarkan cerita yang disimak melalui video animasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Conggoro Kecamatan Manuju dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas III yang berjumlah 15 siswa. Data penelitian diperoleh melalui dua siklus kegiatan pembelajaran, yaitu Siklus I dan Siklus II, yang mencakup hasil tes keterampilan menyimak pada akhir setiap siklus serta hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Secara keseluruhan, perbandingan statistik deskriptif hasil evaluasi pada kedua siklus disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Statistik Deskriptif Siklus I dan Siklus II**

Statistik Deskriptif	Siklus I	Siklus II
N	15	15
Minimum	60	70
Maksimum	85	95
Mean	72,00	83,33
Std. Deviation	8,19	7,48

Sumber: Hasil Output Excel

Berdasarkan Tabel 2, nilai rata-rata peserta didik pada siklus I dari 15 siswa adalah 72,00 dengan nilai tertinggi 85 dan terendah 60. Pada siklus II, nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 83,33 dengan nilai tertinggi 95 dan terendah 70. Data ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada keterampilan menyimak cerita anak setelah diterapkannya media video animasi.

Hasil Penelitian Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama pada hari Rabu tanggal 22 Juli 2026, pertemuan kedua pada hari Jumat 24 Juli 2026, dan pertemuan ketiga pada hari Sabtu 25 Juli 2026. Hasil observasi aktivitas siswa pada Siklus I disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Memperhatikan video dengan baik	3	4
2	Tidak berbicara saat video diputar	3	3
3	Menjawab pertanyaan tentang isi dongeng	2	3
4	Aktif dalam diskusi kelompok	2	3
5	Berani menyampaikan pendapat	2	3
6	Mampu menceritakan kembali isi dongeng	2	3
	Jumlah Skor	14	19
	Skor Maksimal	24	24
	Persentase	58,33%	79,17%

Berdasarkan Tabel 3, pada pertemuan pertama persentase aktivitas siswa mencapai 58,33% yang termasuk dalam kategori cukup. Pada pertemuan kedua terjadi peningkatan menjadi 79,17% yang termasuk dalam kategori aktif. Secara keseluruhan, rata-rata persentase aktivitas siswa pada Siklus I sebesar 68,75% (kategori aktif).

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Pertemuan	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)
Pertemuan 1	14	24	58,33
Pertemuan 2	19	24	79,17
Rata-Rata Siklus I			68,75

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus I

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
81–100	Baik	2	13
61–80	Cukup	11	74
41–60	Kurang	2	13
0–40	Kurang Sekali	0	0
Jumlah		15	100



Berdasarkan Tabel 5, sebagian besar siswa berada pada kategori cukup (74%), dengan 2 siswa pada kategori baik (13%) dan 2 siswa pada kategori kurang (13%). Tidak terdapat siswa pada kategori kurang sekali.

Tabel 6. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

KKM	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0–74	Tidak Tuntas	8	53
75–100	Tuntas	7	47
Jumlah		15	100

Berdasarkan Tabel 6, dari 15 siswa terdapat 8 siswa (53%) yang tidak tuntas dan 7 siswa (47%) yang tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal belum tercapai karena belum memenuhi indikator keberhasilan 85%. Oleh karena itu, perlu dilanjutkan ke Siklus II dengan perbaikan pada proses pembelajaran.

Hasil Penelitian Siklus II

Pelaksanaan Siklus II dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama pada hari Selasa tanggal 28 Juli 2026, pertemuan kedua hari Rabu tanggal 29 Juli 2026, dan pertemuan ketiga pada hari Kamis 30 Juli 2026. Hasil observasi aktivitas siswa pada Siklus II disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Memperhatikan video dengan baik	4	4
2	Tidak berbicara saat video diputar	3	4
3	Menjawab pertanyaan tentang isi dongeng	3	4
4	Aktif dalam diskusi kelompok	3	3
5	Berani menyampaikan pendapat	3	3
6	Mampu menceritakan kembali isi dongeng	4	4
	Jumlah Skor	20	22
	Skor Maksimal	24	24
	Persentase	83,33%	91,67%

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Pertemuan	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)
Pertemuan 1	20	24	83,33
Pertemuan 2	22	24	91,67
Rata-Rata Siklus II			87,50

Berdasarkan Tabel 7 dan 8, pada Siklus II terjadi peningkatan aktivitas siswa yang signifikan. Persentase aktivitas siswa pada pertemuan pertama mencapai 83,33% dan meningkat menjadi 91,67% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata 87,50%. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada Siklus II berhasil meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menyimak cerita anak menggunakan media video animasi.

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus II

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
81–100	Baik	10	66
61–80	Cukup	5	34
41–60	Kurang	0	0



0-40	Kurang Sekali	0	0
Jumlah		15	100

Berdasarkan Tabel 9, mayoritas siswa (66%) berada pada kategori baik dan 34% siswa berada pada kategori cukup. Tidak terdapat siswa pada kategori kurang maupun kurang sekali. Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan Siklus I.

Tabel 10. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

KKM	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0-74	Tidak Tuntas	2	13
75-100	Tuntas	13	87
Jumlah		15	100

Berdasarkan Tabel 10, dari 15 siswa terdapat 13 siswa (87%) yang tuntas dan hanya 2 siswa (13%) yang tidak tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai karena telah melebihi indikator keberhasilan 85%. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara bertahap mulai dari Siklus I hingga Siklus II menggunakan model Kemmis dan McTaggart. Berdasarkan paparan data hasil penelitian, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media video animasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan menyimak cerita anak. Efektivitas media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar berkaitan erat dengan aspek psikologi belajar siswa. Penggunaan video animasi mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan menarik perhatian mereka selama proses pembelajaran. Unsur visual dan audio yang terdapat dalam video animasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan.

Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perbandingan hasil belajar siswa pada Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I, dari 15 siswa terdapat 8 siswa (53%) yang belum mencapai ketuntasan belajar dan 7 siswa (47%) yang telah tuntas, dengan nilai rata-rata 72,00. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu 13 siswa (87%) mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 83,33. Adapun perbandingan peningkatan dari Siklus I ke Siklus II secara ringkas disajikan pada Tabel 11.

Tabel 11. Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Rata-rata Nilai	72,00	83,33	+11,33
Ketuntasan Klasikal	47%	87%	+40%
Rata-rata Aktivitas Siswa	68,75%	87,50%	+18,75%
Nilai Tertinggi	85	95	+10
Nilai Terendah	60	70	+10

Berdasarkan refleksi pada Siklus I, dilakukan beberapa perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran di Siklus II. Guru lebih memaksimalkan penggunaan media video animasi dalam menyampaikan materi serta memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk bertanya, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat. Selain itu, guru memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami isi cerita.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Handayani dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan ketertarikan, motivasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian Jamil dkk. (2022) juga memiliki kesesuaian dalam hal penggunaan media animasi untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar, dengan peningkatan nilai rata-rata dari 46,34 pada pretest menjadi 84,96 pada posttest. Demikian pula penelitian Anugrah dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan video animasi memperoleh rata-rata posttest sebesar 82,85 dibandingkan kelas kontrol yang hanya 74,63.

Arsyad (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam proses pembelajaran sehingga



dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik. Penerapan prinsip penelitian tindakan kelas dan penggunaan media pembelajaran tersebut menjadi dasar dalam melakukan perbaikan pembelajaran dari Siklus I ke Siklus II. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak di sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi mampu meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas III SD Inpres Conggoro Kecamatan Manuju. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, nilai rata-rata siswa sebesar 72,00 dengan ketuntasan klasikal 47%, meningkat pada Siklus II menjadi 83,33 dengan ketuntasan klasikal 87%. Peningkatan juga terlihat pada aktivitas siswa, dengan rata-rata persentase aktivitas pada Siklus I sebesar 68,75% meningkat menjadi 87,50% pada Siklus II. Media video animasi terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan perhatian dan keaktifan siswa, serta memudahkan siswa dalam memahami isi cerita yang disimak.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, T., & Suparman, F. (2024). Kemampuan Menyimak Sebagai Keterampilan Berbahasa Aktif Reseptif Pada Siswa SMKN I Kota Sukabumi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(23), 761–769. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14582134>
- Amri, M. H., Hamzah, R. A., & Aulia, N. (2024). Pengembangan Keterampilan Menyimak pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Insan Mulia*, 1(2), 43–49. <https://doi.org/10.59923/jiim.v1i2.256>
- Anugrah, C. G., Pagarra, H., & Nurhaedah. (2024). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Pedagogik dan Teknologi (JIPTek)*, 2(4), 20–34. <https://doi.org/10.70217/jiptek.v2i4.226>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2019). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran (Edisi revisi)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asfari, A. I., Nuraeni, Y., & Yenni, Y. (2022). Analisis Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Gondrong 2 Kota Tangerang. *As-Sabiqun*, 4(4), 1058–1075. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i4.2143>
- Darman, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. 4(1), 1–9.
- Fatonah, D. (2019). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa SD Negeri 1 Sukamaju. *Scholastica Journal*, 2(2). <https://doi.org/10.31851/sj.v2i2.7566>
- Frasiska, Y. M. (2014). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Kelompok A Melalui Metode. 173–190.
- Gusti, N. I., Putu, A. Y. U., & Puspita, R. D. W. I. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*.
- Handayani, K., & Winarni, R. (2025). Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia Keterampilan Menyimak Sekolah Dasar (SD). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 863–871. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25151>
- Jamil, L., Bakri, M., & Arsyad, S. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Di UPT SPF SD Inpres Lanraki 2 Kota Makassar. *EMBRIO PENDIDIKAN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 189–200. <https://doi.org/10.52208/embrio>
- Juangsih, J. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang Dan Pengajarannya. 15(2), 12–22.
- Khaerati, S. N. M. (2022). Hubungan antara keterampilan menyimak dengan keterampilan menulis



- bahasa Arab pada peserta didik kelas X MA DDI Ujung Lare Parepare. Tesis. IAIN Parepare.
- Kunandar. (2018). Penelitian tindakan kelas. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Maruti, E. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Dan Membaca Berbasis Multimedia Interaktif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. 49–58.
- Mayer, R. E. (2020). Multimedia learning (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Munir. (2017). Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Mutmainna, N., Amrah, & Abdullah, M. N. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Peserta Didik Kelas V. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(04), 150–163. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38181>
- Nofita, D., Ocktaviani, C. N., & Suciana, F. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Video Animasi terhadap Kemampuan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. 3(April), 239–247.
- Pradana, S. (2025). Efektivitas Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar, 1(1), 33–39.
- Rahmayani, S. (2024). Peningkatan Keterampilan Menyimak Peserta Didik dengan Menggunakan Model Discovery Learning pada Tingkat Sekolah Dasar.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). Pengembangan media pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia.
- Syahida. (2025). Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Kelas V SD Negeri 90 Palembang. 10(September), 213–225.
- Wardhana, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. V(November).
- Zahra, A., Dewi, I., Puspita, M., & Darwanto, D. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Di Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur. Al-Irsyad: Journal of Education Science, 4(2), 584–597. <https://doi.org/10.58917/aijes.v4i2.283>