

# cek similarity

by Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Institut Agama Islam  
Ngawi

---

**Submission date:** 23-Jan-2023 05:37PM (UTC-0500)

**Submission ID:** 1998028814

**File name:** 810-Article\_Text-2065-1-2-20230107\_tapna\_DP.docx (42.1K)

**Word count:** 4211

**Character count:** 26957

# PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI PADA KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA DONGENG SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Beby Zein Rismala<sup>1</sup>, Ermawati Zulikhatin Nuroh<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia<sup>1</sup>

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia<sup>2</sup>

[bebyrismala12@gmail.com](mailto:bebyrismala12@gmail.com)<sup>1</sup>

[ermawati@gmail.com](mailto:ermawati@gmail.com)<sup>2</sup>

17

## ABSTRACT

The purpose of this study was to describe students' responses to the use of animated videos in listening to fairy tales for class II at SDN Bringinbendo 2, Taman District, Sidoarjo Regency. From the explanation above strengthens research on using animated video media in learning listening skills students can be interesting and active so teachers must use media so students don't feel bored and understand easily. So that the teacher when learning does not use the lecture method only. Teachers must also be innovative in using media to be used during learning so that it can be in accordance with the desired learning, and students can also maximize learning, students are easy teachers who still tell fairy tales without using other media except thematic books that contain fairy tales "Ingenuity Grows Kindness" by reading it directly to students, and the teacher did not have time to make media because there was a lot of work. This has often been used so that students feel bored and mediocre in learning fairy tales. There are some students who do not listen because students feel bored and less interesting. This study used a descriptive qualitative method with a total of 10 students participating. This type of research uses case studies. This data collection by observation, questionnaires and interviews. Data collection techniques in this study used technical triangulation, data analysis used data reduction, data forms and conclusions. The findings show that animated videos are very suitable for listening to fairy tales because they make it easier for students to remember stories, knowing the story's message and animated videos make students more active, interested and enthusiastic. This media is very helpful for them in listening to fairy tales, and in this animated video there are animated images that can move and have sound.

**Keywords:** Learning Media, Animation Videos, Listening Skills, Fairy Tales

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan respons peserta didik pada penggunaan video animasi pada keterampilan menyimak cerita dongeng kelas II di SDN Bringinbendo 2 Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo. Dari paparan diatas menguatkan penelitian tentang menggunakan media video animasi dalam pembelajaran keterampilan menyimak siswa dapat menarik dan aktif sehingga guru harus menggunakan media agar siswa tidak merasa bosan dan mudah memahami. Sehingga guru saat pembelajaran tidak menggunakan metode ceramah saja. Guru juga harus inovatif dalam menggunakan media untuk digunakan saat pembelajaran agar bisa sesuai dengan pembelajaran yang di inginkan, serta siswa juga pada pembelajaran dapat maksimal, siswa mudah guru yang masih menyampaikan cerita dongeng tanpa menggunakan media lain kecuali buku

21

tematik yang terdapat cerita dongeng “Kecerdikan Menumbuhkan Kebaikan” dengan secara langsung dibacakan pada peserta didik, serta guru tidak sempat membuat media karena banyak pekerjaan. Hal ini sudah sering digunakan sehingga siswa merasakan bosan dan biasa saja dalam pembelajaran cerita dongeng. Ada beberapa siswa yang tidak menyimak karena siswa merasakan bosan dan kurang menarik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan jumlah partisipan sebanyak 10 siswa. Jenis penelitian ini menggunakan studi kasus. Pengumpulan data ini dengan observasi, angket dan wawancara. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan triangulasi teknik, analisis data ini menggunakan reduksi data, bentuk data dan kesimpulan. Temuan menunjukkan bahwa video animasi sangat cocok digunakan pada menyimak cerita dongeng karena dapat mempermudah siswa mengingat cerita, mengetahui amanat cerita dan video animasi membuat siswa lebih aktif, tertarik dan antusias. Media ini sangat membantu mereka dalam menyimak cerita dongeng, dan di dalam video animasi ini terdapat gambar animasi bisa bergerak dan terdapat suara.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Video Animasi, Keterampilan Menyimak, Cerita Dongeng

## A. PENDAHULUAN

Pengajaran keterampilan menyimak di SD sudah diajarkan oleh guru untuk peserta didik. Salah satunya adalah pembelajaran menyimak cerita dongeng, seperti guru membacakan di depan kelas dan peserta didik menyimak cerita dongeng. Pembelajaran ini sering diterapkan oleh guru pada peserta didik, menjadikan pembelajaran tersebut kurang efektif pada era 4.0. Hal tersebut dikarenakan peserta didik sudah secara cepat mendapatkan informasi yang aktual yang di dapat melalui teknologi. Maka dari itu, guru harus membuat pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif saat melakukan pembelajaran menyimak dongeng ini. Guru pernah menggunakan video animasi yang terdapat di youtube untuk pembelajaran cerita dongeng melalui LCD proyektor, yang bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi menyimak cerita. Respons peserta didik yang antusias sekali melihat cerita bergambar yang terdapat suaranya, tetapi ada kendalanya seperti ada peserta didik yang sudah pernah menonton tayangan video yang ditayangkan guru tersebut yang terdapat di youtube. Jadi peserta didik kurang memperhatikan dan tidak fokus saat menonton video yang ditayangkan dari youtube. Tetapi guru menggunakan video animasi yang terdapat di youtube pada pembelajaran cerita dongeng sudah lama dan setelah itu guru tidak pernah menggunakan lagi.

Berdasarkan hasil observasi yaitu guru yang masih menyampaikan cerita dongeng tanpa menggunakan media lain kecuali buku tematik yang terdapat cerita dongeng “Kecerdikan Menumbuhkan Kebaikan” dengan secara langsung dibacakan pada peserta didik, serta guru tidak sempat membuat media karena banyak pekerjaan. Hal ini sudah sering digunakan sehingga siswa merasakan bosan dan biasa saja dalam pembelajaran cerita dongeng. Ada beberapa siswa yang tidak menyimak karena siswa merasakan bosan dan kurang menarik. Melihat dari permasalahan yang terjadi di SDN Bringinbendo 2

Taman peneliti menggunakan media lain diantaranya menggunakan video animasi, siswa kelas 2B yang berjumlah 10 siswa serta bertujuan agar siswa dalam pembelajaran cerita dongeng mudah memahami dan mengingat isi cerita serta menarik perhatian siswa dan siswa dapat melihat secara langsung video animasi yang menceritakan cerita dongeng. Menggunakan video animasi dapat membantu siswa memahami dan mudah mengingat isi cerita dongeng. Dengan adanya menggunakan media video animasi dalam pembelajaran, siswa lebih terlihat tertarik dan antusias dan juga siswa mudah dalam memahami dan mengingat isi cerita dongeng setelah menyimak cerita dongeng. Video animasi bisa membantu guru untuk digunakan saat pembelajaran cerita dongeng karena didalam video ada gambar animasi yang lucu dan menarik sesuai dengan tokoh yang diceritakan dan video animasi juga dapat menampilkan gambar dan suara (Aqib dalam Ikhbal et al., 2021).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ikhbal, Hidayat, & Rahayu (2021) pada jurnal yang berjudul “Analisis Keterampilan Menyimak Dongeng Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Media Animasi Vidio Pada Siswa Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian ini menyatakan penggunaan media vidio dalam pembelajaran materi menyimak dongeng siswa antusias dan menarik perhatian siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Azizah et al., 2020) yang berjudul “Analisis Teknik Menyimak Puisi Melalui Video Animasi Pada Siswa Kelas 2 SD Negeri Triharjo”. Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik yang digunakan untuk keabsahan data menggunakan teknik triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Hasil temuan dari penelitian ini dalam pembelajaran menggunakan video animasi siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan mampu meningkatkan siswa dalam keterampilan menyimak puisi. Siswa juga aktif saat menyampaikan tanggapan pertanyaan sesudah menyimak puisi yang disajikan melalui bentuk media video animasi. Permasalahan ini di karenakan guru yang membacakan puisi tanpa menggunakan media sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik sehingga siswa asik dengan dunianya sendiri, tidak mendengarkan dan mengganggu teman sebelahnya. Guru juga belum menemukan media yang pas untuk menarik siswa agar mau mendengarkan serta menyimak puisi yang dibacakan. Penelitian yang dilakukan oleh Riga Zahara Nurani, Fajar Nugraha, Geri Syahril Sidik (2018) yang berjudul “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng Di Era Digital”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif Kualitatif. Peserta didik antusias dalam pembelajaran menyimak dongeng yang menggunakan media audio visual sangat baik daripada pembelajaran dongeng guru yang secara langsung membacakan. Pada penggunaan media audio visual juga dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif pada proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat saat

guru memberi pertanyaan pada saat dongeng diputar, peserta didik merespon dengan baik pada saat guru memberikan pertanyaan.

Perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan peneliti yaitu peneliti membuat video animasi sendiri untuk pembelajaran keterampilan menyimak cerita dongeng di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan subjek berjumlah 10 siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Jenis penelitian ini yaitu studi kasus dan menggunakan teknik triangulasi teknik. Peneliti menarik kesimpulan bahwa menggunakan video animasi siswa menjadi tertarik dan aktif dalam keterampilan menyimak, daripada guru membacakan secara langsung. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan respons peserta didik pada penggunaan video animasi pada keterampilan menyimak cerita dongeng kelas II di SDN Bringinbendo 2 Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo. Dari paparan diatas menguatkan penelitian tentang menggunakan media video animasi dalam pembelajaran keterampilan menyimak siswa dapat menarik dan aktif sehingga guru harus menggunakan media agar siswa tidak merasa bosan dan mudah memahami. Sehingga guru saat pembelajaran tidak menggunakan metode ceramah saja. Guru juga harus inovatif dalam menggunakan media untuk digunakan saat pembelajaran agar bisa sesuai dengan pembelajaran yang diinginkan, serta siswa juga pada pembelajaran dapat maksimal, siswa mudah mengingat materi yang telah diajarkan guru.

Keterampilan menyimak merupakan suatu kemampuan utama yang harus dimiliki manusia, tidak hanya mampu menyimak ada berbicara, membaca, dan menulis yang harus dimilikinya karena empat keterampilan saling berhubungan erat (Tarigan dalam Nafi'ah, Siti, 2018). Menyimak merupakan suatu dasar untuk memahami keterampilan berbahasa, maka sangat penting untuk memaksimalkan pembelajaran menyimak di sekolah dasar. Akan tetapi realitanya peserta didik sangat sedikit yang mempunyai keterampilan menyimak. Hal ini diakibatkan peserta didik kurang tertarik pada pembelajaran sehingga sedikit yang memperhatikan ketika guru bercerita. Terdapat indikator dalam keterampilan menyimak yang harus diperhatikan peserta didik yaitu mampu memahami isi cerita, menceritakan kembali, memperbanyak pengetahuan serta dapat menarik pesan dari cerita yang telah disimak (Nurhayani dalam Aryani et al., 2021). Menyimak merupakan suatu kegiatan mendengarkan dan mendapatkan informasi dari berbagai media yang dipahami secara baik.

23 Terdapat dua jenis menyimak sebagai berikut (Tarigan dalam Fradana, Ahmad, 2020) Menyimak ekstensif merupakan proses menyimak yang dilakukan pada kehidupan sehari-hari seperti mendengarkan berita radio, menyimak tayangan acara film televisi dan lain-lain. Menyimak ekstensif memiliki beberapa jenis yaitu menyimak pasif merupakan kegiatan menyimak suatu bahasan yang dilakukan tanpa upaya sadar. Seperti berlatih dalam menguasai suatu bahasa daerah yang sebelumnya ia tidak dipahaminya, selepas dalam waktu satusampai dua tahun ia sudah menguasai dalam memahami pesan

pada bahasa daerah tersebut. Akhirnya dia terampil dalam menggunakan bahasa daerah tersebut. Terampil dalam penggunaan bahasa daerah tersebut yang dilakukan merupakan sebagai hasil dari menyimak pasif. Akan tetapi, pada akhirnya orang tersebut bisa dapat menggunakan bahasa daerah yang baik.

Dongeng merupakan sebuah cerita yang menceritakan khayalan, tidak nyata. Dongeng juga disebut karya sastra yang berupa cerita khayalan atau disebut fiksi dan serta merupakan racangan seorang pengarang yang memiliki nilai moral yang terkandung di dalam cerita dongeng (Bimo dalam Ihdina Khusnasani, Retno Winarni, 2017). Dongeng dijadikan salah satu untuk bahan materi yang ikut berperan dalam sebuah pembentukan karakter bagi anak. Melalui cerita dongeng anak sangat mudah memahami sifat, tokoh, dan sikap baik dan buruk. Dongeng memiliki beberapa macam contohnya dongeng legenda, fabel, mite dan sage (Kusumaningrum dalam Kusumadewi, 2021). Dongeng lebih sering digunakan saat kegiatan pembelajaran untuk menarik minat belajar anak, yang berisi tentang materi pelajaran Bahasa Indonesia.

Pada perkembangan teknologi saat ini sangat pesat. Di dalam dunia pendidikan guru harus memahami penggunaan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Hal ini juga dapat untuk mengantisipasi ketika dimasa mendatang ada perubahan sistem pembelajaran (Pathmantara dalam Wijaya et al., 2021). Media pembelajaran memiliki beberapa bagian yang harus perlu dipertimbangkan oleh guru agar dapat memilih media yang tepat dan sesuai untuk dimanfaatkan. Media juga terdapat banyak jenis sehingga guru sebaiknya bisa menggunakan dan dapat memodifikasi atau dapat membuat media untuk proses pembelajaran sehingga memudahkan untuk menyampaikan materi kepada siswa serta siswa tidak merasa bosan, memahami, menarik perhatian siswa dan siswa menjadi antusias. Saat membuat media guru juga bisa memanfaatkan bahan yang ada disekitarnya yang bisa dapat di manfaatkan dan juga bisa dimodifikasi sesuai dengan yang diinginkan untuk pembelajaran yang sesuai dengan materi ajarnya.

Tujuan Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk memudahkan pembelajaran sebagai berikut (Sanaky dalam Fitria, 2014), dapat memudahkan saat proses pembelajaran di kelas, meningkatkan kemampuan saat proses pembelajaran, menjaga keterkaitan antar materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran dan dapat menunjang konsentrasi pembelajaran saat proses pembelajaran. Jadi tujuan dari media pembelajaran yaitu untuk mempermudah guru untuk menyampaikan materi kepada siswa, sehingga dapat efisien saat proses pembelajaran dan dapat membantu siswa saat menerima sebuah konsep ataupun materi ajar.

Media memiliki beberapa jenis yang dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis yaitu (Susanti dalam Pranata et al., 2016) media audio merupakan media yang berkapasitas mengeluarkan suara dan media audio juga dapat menyampaikan pesan secara verbal atau

kata-kata serta penerapan cuma melalui indera pendengaran, contohnya seperti kaset, radio, dan sebagainya. Media visual berupa media berbentuk fisik nyata yang dapat menampilkan seperti gambar. Pada media pembelajaran ini, yang di dalamnya berisikan pesan, informasi yang khususnya pada materi pembelajaran yang disajikan secara kreatif dan menarik, serta pada saat diterapkan menggunakan indera penglihatan. Contohnya seperti lukisan, foto, alat peraga, dan sebagainya. Media audio visual merupakan media dapat menampilkan suara dan gambar. Pada media pembelajaran ini, yang di dalamnya berisikan pesan ataupun materi pembelajaran yang dibuat secara kreatif dan menarik, serta menggunakan indera penglihatan dan pendengaran contohnya seperti video, film.

Video animasi merupakan alat bantu untuk pembelajaran yang berupa gambar yang dapat bergerak seakan hidup. Animasi mampu menjadikan objek bisa dapat bergerak dan dapat merubah bentuk, warna dan ukuran. Pada video animasi untuk proses pembelajaran yang dapat disajikan video animasi kartun yang dapat diisikan materi pelajaran dan juga dapat dijadikan media pembelajaran di sekolah dasar karena karakteristik yang menarik serta memiliki kesan yang lucu dan sangat cocok untuk siswa sekolah dasar (Agustien dalam Julian, 2021). Media video yang mampu digunakan di berbagai macam pembelajaran di sekolah, salah satunya yaitu pembelajaran dongeng di sekolah dasar. Penggunaan video animasi terbukti lebih efisien dari media yang lainnya, karena gambar animasi kartun dapat menarik perhatian siswa untuk lebih memperhatikan cerita dongeng yang disimakinya. Sehingga siswa tidak merasakan bosan, maka pembelajaran akan berjalan secara lebih optimal dengan menggunakan media video animasi (Azizah & Nugraheni, 2020).

Manfaat menggunakan video animasi pada saat proses pembelajaran diantaranya (Afridzal, 2018) dapat memberikan pengalaman yang tidak mudah untuk dilupakan oleh siswa dan ditebak, memperlihatkan suatu peristiwa secara nyata yang pada mulanya tidak dapat dilihat sama siswa, dapat mempermudah interaksi guru dengan siswa sehingga dalam kegiatan pembelajaran bisa berjalan secara efektif dan dapat mempermudah siswa untuk memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih nyata. Media video animasi tidak hanya untuk menampilkan materi yang bisa dilihat tetapi juga dapat mengajak siswa untuk menggunakan indera pendengarannya. Dengan begitu siswa bisa mempunyai kesempatan dalam memperbanyak penggunaan kosakata lewat penglihatan serta indera pendengaran yang ditampilkan oleh media video animasi.

Penggunaan media video animasi memiliki tujuan untuk dapat menarik perhatian siswa serta dapat memotivasi belajar siswa. Dapat menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, dengan adanya media menjadikan bahan pengajaran makin jelas maknanya dan metode dalam mengajar akan makin bervariasi. Dalam video animasi terdapat latar, tokoh, serta alur cerita. Adanya bagian gambar juga menghasilkan alur cerita dialami lebih menarik. Tujuan media animasi yaitu dapat

memperluas pikiran serta imajinasi pada siswa yang bisa di putar secara berulang kali (Musafarrohah & Rukmi, 2020). Mengenai penggunaan video animasi merupakan untuk melengkapi fungsi efektif seperti menarik perhatian, mengaitkan selama proses pembelajaran, dan mempertahankan motivasi. Dengan menggunakan video animasi siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran karena mereka tidak hanya mendengarkan saja tetapi juga ia mengamati, melihat, mendemonstrasikannya serta menganalisis.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, pada metode penelitian ini dirancang untuk memahami, menemukan serta mendapatkan informasi langsung dari guru atau peserta didik yang menjaadi sebagai objek pengamatan (Stenberg & Maaranen, 2020). Jenis penelitian ini menggunakan studi kasus. Kualitatif deskriptif studi kasus yaitu mengetahui peristiwa di dalam kehidupan nyata. Batasannya tidak jelas, dan ketika beberapa sumber data yang digunakan. Metode studi kasus memilih wilayah yang relatif kecil ataupun dalam beberapa individu untuk dipelajari (Obeng dalam Prasetyo & Rahayu, 2022). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian studi kasus yaitu dikelas 2B ini terdapat kasus kemampuan menyimak siswa yang masih rendah, metode yang digunakan oleh guru masih ceramah dan membacakan buku cerita sehingga siswa kurang antusias dan kurang aktif dalam menyimak.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 2B SDN Bringinbendo 2 Taman. Jumlah peserta didik yang berjumlah 10 siswa. Selanjutnya subjek lain yaitu peneliti sebagai guru yang mengajar keterampilan menyimak cerita dongeng di kelas dan guru kelas sebagai pengamat untuk mengamati peneliti. Peneliti menggunakan pembelajaran kolaboratif dan observasi partisipan pada penelitian ini. Metode pengumpulan data penelitian, peneliti menggunakan metode observasi partisipan, peneliti mengumpulkan data observasi ini sebagai hasilnya, peneliti juga akan mengetahui tindakan yang dilakukan siswa saat belajar, peneliti bekerja sama dengan guru kelas di sekolah tersebut untuk mengumpulkan data melalui observasi. Kuesioner tertutup, yang dimana peserta didik diberi lembar kertas pertanyaan yang harus diisi dengan tanda cheklis sesuai dengan jawaban yang dipilih. Kuesioner ini dapat digunakan untuk mendapatkan jumlah responden yang banyak, dari hasil kuesioner dapat digunakan sebagai acuan dalam mengumpulkan informasi (Pujihastuti, 2010). Wawancara, ada 10 pertanyaan tentang bagaimana perasaan siswa tentang video animasi. Peneliti memberikan beberapa pertanyaan yang relevan penggunaan video animasi pada keterampilan menyimak cerita dongeng. Jenis wawancara ini yaitu wawancara semi terstruktur (Sugiyono, 2016).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi teknik ini digunakan untuk mengecek keabsahan data dengan uji kredibilitas yang dapat diperoleh dari proses observasi, lalu dilanjutkan pada proses kuesioner, kemudian yang terakhir dengan proses wawancara atau *in depth interview* mendalam (Sugiyono, 2017). Peneliti menggunakan

model analisis data (Miles and Huberman dalam Sugiono, 2016). Pada penelitian ini, peneliti dengan menggunakan model analisis data yang terdapat tiga tahap Reduksi data peneliti mengolah data dari proses observasi, kuesioner tertutup. Data hasil observasi, kolaborasi membantu mengisi tabel observasi dan diminta untuk memberikan catatan pada tabel observasi berdasarkan kegiatan yang dilakukan peneliti di tabel observasi. Untuk hasil kuesioner yang diklasifikasikan dan dikategorikan sesuai dengan nomor pertanyaan, peneliti mengolah data kuesioner menggunakan Microsoft Excel. Data hasil wawancara semi terstruktur diolah dalam bentuk transkrip. Bentuk data yang dimana peneliti menampilkan data dari hasil observasi yang ditampilkan dari hasil catatan tabel observasi kolaborasi. Dari kuesioner ditampilkan data dalam bentuk diagram batang. Untuk hasil dari data wawancara, peneliti menampilkan data dalam transkrip setiap nomor yang berisi jawaban dari 5 responden. Peneliti menarik kesimpulan. Dari hasil observasi, peneliti menggambarkan setiap catatan lapangan dan setiap kegiatan yang dilakukan. Hasil dari diagram batang kuesioner, peneliti menggambarkan setiap bagian dari diagram batang menarik kesimpulan. Untuk tahap wawancara, peneliti menarik kesimpulan pada setiap jumlah pertanyaan yang berisi jawaban dari 5 responden. Melalui proses ini, sehingga data dapat dengan mudah dipahami dan juga dapat menjawab rumusan masalah.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari pengamatan peneliti, proses penggunaan video animasi pada keterampilan menyimak cerita dongeng siswa sangat menikmati dalam pembelajaran menyimak cerita dongeng. Pada kegiatan apersepsi peneliti melakukan tanya jawab mengenai cerita dongeng binatang (fabel) kepada siswa, mereka menjawab dengan antusias. Pada kegiatan inti pembelajaran tahap pertama peneliti mengkondisikan peserta didik untuk mengamati dan mendengarkan video animasi cerita dongeng yang ditayangkan di depan kelas dengan seksama, peserta didik aktif dalam mendengarkan video animasi. Peneliti memperkenalkan terlebih dahulu media video animasi untuk menyimak cerita dongeng dan menyampaikan tema cerita dongeng yang akan di pelajari yang berjudul "Kecerdikan Menumbuhkan Kebaikan". Siswa dibagikan LKPD dan siswa menjawab pertanyaan yang terdapat di LKPD yang berkaitan dengan isi cerita dongeng "Kecerdikan Menumbuhkan Kebaikan", peserta didik aktif dalam mengerjakan. Setelah selesai mengerjakan, guru dan siswa aktif dalam mendiskusikan hasil mengerjakan. Selesai berdiskusi siswa dipilih acak untuk maju ke depan kelas dan menceritakan kembali isi dongeng yang di dengarkan sesuai pemahaman siswa. Siswa yang telah ditunjuk untuk maju ke depan kelas untuk menceritakan isi cerita yang telah didengarkan sesuai dengan pemahamannya dan siswa yang tidak ditunjuk mereka memperhatikan dan mendengarkan dengan antusias saat mendengarkan temannya yang bercerita di depan kelas. Dalam

kegiatan penutup pembelajaran guru refleksi hasil belajar dengan siswa ditanya isi cerita dan nilai moral, siswa menjawab dengan antusias.

Hasil dari penyebaran angket yang diperoleh dari 10 siswa mengenai pendapat tertulis mereka tentang penggunaan video animasi pada keterampilan menyimak cerita dongeng,



**Gambar 1. Hasil Kuesioner Video Animasi**

4 siswa “sangat setuju” untuk belajar menyimak cerita dongeng menggunakan video animasi, karena mereka telah dapat menyimak dengan seksama saat mendengarkan cerita dongeng. Mereka lebih mudah untuk menyimak cerita dongeng serta mengingat isi cerita di media ini, sehingga mereka sangat tertarik dan fokus mendengarkan. Bagi mereka media ini sangat mudah digunakan untuk menyimak cerita dongeng dan mereka merasa media ini sangat tepat. 3 siswa “setuju” untuk belajar menyimak cerita dongeng menggunakan video animasi, karena siswa mudah mencerna cerita dongeng saat menyimak dan bisa di tonton bersama-sama. Siswa dapat mengingat isi cerita yang terdapat pada cerita dongeng, sehingga siswa antusias. Menurut mereka, video animasi yang di dalamnya terdapat gambar binatang animasi yang menceritakan dan dapat bergerak. Video animasi sangat cocok untuk pembelajaran menyimak dongeng. 1 siswa “tidak setuju” untuk belajar menyimak cerita dongeng menggunakan video animasi, karena siswa tidak fokus menyimak, terlalu asik sendiri pada hal yang tidak penting. Sehingga siswa juga mengalami kesulitan untuk mengingat isi cerita dongeng menggunakan media ini, dan siswa merasa tidak tertarik. 2 siswa “sangat tidak setuju” untuk belajar menyimak cerita dongeng menggunakan video animasi, karena siswa terlalu

menyepelkan menyimak cerita dongeng menggunakan media video animasi, sehingga sangat tidak memahi isi cerita dongeng dan menurutnya itu hal yang biasa saja dan siswa merasa sangat tidak tertarik. Menurut siswa, media ini merupakan media yang sangat biasa saja digunakan pada pembelajaran menyimak cerita dongeng.

Dari hasil wawancara, menunjukkan respon sebgaiian besar siswa setuju tentang penggunaan video animasi untuk pembelajaran menyimak, mereka menyatakan bahwa ini adalah pertama kalinya mereka belajar menyimak cerita dongeng menggunakan video animasi dan membuat mereka aktif dan senang media ini digunakan lagi, karena adanya gambar di video dan memudahkan mereka untuk belajar cerita dongeng serta mengingat isi cerita dongeng. Mereka bisa mengetahui amanat cerita dongeng dengan mudah menggunakan video animasi, karena di dalam video cerita dongeng ada gambar animasi yang menggambarkan perilaku atau contoh yang bisa di ambil, bagi mereka media ini tidak sulit digunakan saat menyimak cerita dongeng.

Media merupakan peralatan untuk membantu guru untuk mempermudah saat proses pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dan dapat membantu mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran (Briggs dalam Yaumi, 2018). Dari pendapat beberapa siswa guru jarang menggunakan video animasi untuk pembelajaran menyimak dongeng. Berdasarkan hasil yang telah diuraikan peneliti mendapatkan beberapa temuan. Peneliti mendapatkan bahwa penggunaan video animasi untuk pembelajaran menyimak cerita dongeng merupakan hal yang baru dan sebgaiian besar dari mereka tertarik dalam hal ini. Ketika peneliti mengamati keadaan di kelas selama penggunaan media video animasi, media tersebut bukanlah media yang sulit dan mudah diterima siswa, mereka juga aktif dan antusias dan senang ketika media ini digunakan (Prasrihamni, 2019) .

Sesuai dengan asumsi peneliti, bahwa video animasi membuat siswa merasa nyaman dan tidak bosan untuk menyimak cerita dongeng, siswa mudah meinginagat isi cerita dongeng dan amanat cerita yang terdapat di cerita dongeng, karena ditunjukkan dengan video gamabar aniamsi, suara dan nyata, sehingga memudahkan mereka untuk keterampilan menyimak dongeng dan sangat tepat untuk digunakan. Penggunaan video animasi memiliki manfaat yang dapat merangsang anak tertarik dalam materi pembelajaran yang disampaikan karena terdapat gambar bersuara serta bergerak yang dapat menarik sesuai pada usia anak (Aswita, Dian, 2022) .Beberapa siswa mengemukakan pendapat bahwa media vedio animasis setuju digunakan kembali saat meyimak cerita dongeng, karena terdapat gambar animasi, menaraik dan dapat membuat siswa suka serta aktif. Pada media animasi ini dapat mempermudah proses pembelajaran yang berbentuk gambar yang bergerak seolah hidup, sedangkan animasi bisa memberi objek yang bisa bergerak serta dapat mengubah bentuk, warna dan juga ukuran. Media ini juga dapat menarik minat, minat yaitu munculnya dari diri sendiri yang ingin

memperhatikan objek tersebut. Kemudian setelah menarik perhatian siswa, siswa secara langsung tertarik serta spontan untuk melihat dan mendengarkan video animasi (Agustien dalam Sunami & Aslam, 2021).

Video animasi ini yang dirancang semenarik mungkin yang dapat membuat siswa memperhatikan dan juga semangat dalam belajar. Video animasi ini sama seperti audio visual. Audio visual yang di dalamnya menggabungkan antara suara dan gambar (Sari & Miaz dalam Sunami & Aslam, 2021). Adanya perbedaan video animasi ini ditambahkan animasi yang dapat bergerak gambarnya seketika menjadi hidup yang dapat menarik di dalam video tersebut. Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan video gambar seperti animasi, suara yang dapat bergerak.

#### **D. PENUTUP**

Peneliti menyimpulkan pada penelitian ini bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak cerita dongeng merupakan media yang tepat digunakan karena mudah dipahami siswa, karena di dalam video diperjelas terdapat gambar animasi dan terdapat suara seseorang yang menceritakan tentang cerita dongeng sesuai tokoh yang diperankan. Video animasi menjadi salah satu alternatif dalam pengajaran dan pembelajaran menyimak cerita dongeng. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respons sebagian besar siswa setuju dengan media ini, mereka memberikan penjelasan bahwa mereka merasa senang, aktif, nyaman dan antusias saat belajar menyimak cerita dongeng “Kecerdikan Menumbuhkan Kebaikan”. Kebanyakan dari mereka merasa terbantu untuk belajar menyimak cerita dongeng menggunakan media video animasi.

Bagi peneliti dan pembaca lainnya media ini tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan pada media ini adalah mudah untuk membuatnya dan mudah digunakan dan menarik untuk pembelajaran, karena ada beberapa macam aplikasi yang tersedia untuk membuat video animasi dan mengedit video animasi. Kekurangan dari media ini membutuhkan waktu untuk membuat dan mengedit agar sesuai dengan di inginkan. Pada penelitian ini ada keterbatasan yaitu ada beberapa siswa dari hasil angket masih ada tidak setuju dan sangat tidak setuju penggunaan video animasi pada keterampilan menyimak cerita dongeng. Saran untuk peneliti lain dan pembaca lainnya apabila hendak menggunakan media ini agar lebih inovatif dalam mengajarkan keterampilan menyimak dongeng dan bisa dikembangkan lagi, agar siswa semuanya tertarik, sehingga tidak ada siswa yang merasa tidak tertarik.

# cek similarity

## ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	Mayang Ayu Sunami, Aslam Aslam. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	2%
2	<a href="http://jurnal.umj.ac.id">jurnal.umj.ac.id</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://ejournal.unesa.ac.id">ejournal.unesa.ac.id</a> Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
5	<a href="http://pdfs.semanticscholar.org">pdfs.semanticscholar.org</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://bagawanabiyasa.wordpress.com">bagawanabiyasa.wordpress.com</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a> Internet Source	1%

8	<a href="http://zombiedoc.com">zombiedoc.com</a> Internet Source	1 %
9	<a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet Source	1 %
10	<a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet Source	<1 %
11	<a href="http://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet Source	<1 %
12	Submitted to Universitas Negeri Manado Student Paper	<1 %
13	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="http://eprints.umm.ac.id">eprints.umm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="http://garuda.kemdikbud.go.id">garuda.kemdikbud.go.id</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="http://journal.stkipsubang.ac.id">journal.stkipsubang.ac.id</a> Internet Source	<1 %
17	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	<1 %
18	<a href="http://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://ojs.stiami.ac.id">ojs.stiami.ac.id</a> Internet Source	<1 %

20

[repository.uinsu.ac.id](https://repository.uinsu.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

21

Suci Astafrina, Hadiyanto Hadiyanto, Nur Azmi Alwi, Yanti Fitria. "Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022

Publication

&lt;1 %

22

[adoc.pub](https://adoc.pub)

Internet Source

&lt;1 %

23

[bundamala10.wordpress.com](https://bundamala10.wordpress.com)

Internet Source

&lt;1 %

24

[journal.universitaspahlawan.ac.id](https://journal.universitaspahlawan.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

25

[kotakpenelusuran.blogspot.com](https://kotakpenelusuran.blogspot.com)

Internet Source

&lt;1 %

26

[www.ia-education.com](https://www.ia-education.com)

Internet Source

&lt;1 %

27

[123dok.com](https://123dok.com)

Internet Source

&lt;1 %

28

Submitted to Universitas Sebelas Maret

Student Paper

&lt;1 %

29

[etheses.iainponorogo.ac.id](https://etheses.iainponorogo.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

30	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	<1 %
31	<a href="http://guruberbagi.kemdikbud.go.id">guruberbagi.kemdikbud.go.id</a> Internet Source	<1 %
32	<a href="http://lppm.ipb.ac.id">lppm.ipb.ac.id</a> Internet Source	<1 %
33	<a href="http://repository.uksw.edu">repository.uksw.edu</a> Internet Source	<1 %
34	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	<1 %
35	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
36	Adi Sumarsono, Murni Sianturi. "Peluang Media Interaktif dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar", <i>Jurnal Pendidikan Edutama</i> , 2019 Publication	<1 %
37	Rendi Marlianda, Hary Soedarto Harjono, Rustam Rustam. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PUISI SISWA KELAS X SMA", <i>SeBaSa</i> , 2022 Publication	<1 %
38	<a href="http://a-research.upi.edu">a-research.upi.edu</a> Internet Source	<1 %

39	<a href="http://digilib.uinsby.ac.id">digilib.uinsby.ac.id</a> Internet Source	<1 %
40	<a href="http://ejournal.iai-tribakti.ac.id">ejournal.iai-tribakti.ac.id</a> Internet Source	<1 %
41	<a href="http://eprints.unm.ac.id">eprints.unm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
42	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	<1 %
43	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
44	<a href="http://library.iainnumetrolampung.ac.id">library.iainnumetrolampung.ac.id</a> Internet Source	<1 %
45	<a href="http://mahesainstitute.web.id">mahesainstitute.web.id</a> Internet Source	<1 %
46	<a href="http://ptksemuamatapelajaran.blogspot.com">ptksemuamatapelajaran.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
47	<a href="http://repository.iainbengkulu.ac.id">repository.iainbengkulu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
48	<a href="http://repository.its.ac.id">repository.its.ac.id</a> Internet Source	<1 %
49	<a href="http://repository.uinjambi.ac.id">repository.uinjambi.ac.id</a> Internet Source	<1 %
50	<a href="http://www.guruupdates.com">www.guruupdates.com</a> Internet Source	<1 %

51

Noviardani Kartika Prameswari, Nasyrotul Ummah. "Analysis of animation videos in online learning in class IV students of MI Imam Syafi'i", JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2022

Publication

<1 %

52

Ika Firma Ningsih Dian Primasari, Zulela Zulela, Fahrurrozi Fahrurrozi. "Model Mathematics Realistic Education (Rme) Pada Materi Pecahan Di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021

Publication

<1 %

53

[journal.unpas.ac.id](http://journal.unpas.ac.id)

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

# cek similarity

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---

PAGE 10

---

PAGE 11

---