



PERAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS ANIMAKER DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

**Farinda Malikha Saputri¹, Bagas Krisna Mukti², Bintang Putri Puspo Negro³,
Vinna Rosidah⁴, Sri Mulyati⁵**

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

Surel: farindamalikha36@gmail.com

Abstract

This research is entitled The Role of Animaker-Based Audio Visual Media in Improving Listening Skills in Indonesian Language Learning in Elementary Schools. This study uses a library research method, which aims to explore the effectiveness of using animaker-based audio visual media in improving and listening skills in Indonesian language learning theory in elementary school students. The purpose of this study is to determine whether the effect of animaker-based audio visual learning media on listening skills on Indonesian language learning outcomes and can develop animaker-based learning media to improve students' listening skills. Based on the results and discussion in the study entitled "The Role of Animaker-Based Audio Visual Media in Improving Listening Skills in Indonesian Language Learning in Elementary Schools" can play a role in improving listening skills and skills in understanding visually related learning. We can see that the use of animaker-based audio visual media makes children more focused and actively participate in learning because learning activities involve audio, video and images that are attractive to students.

Keyword: Animaker-Based Audio Visual Media, Listening Skills

Abstrak

Penelitian ini dengan judul Peran Media Audio Visual Berbasis Animaker Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pustaka, yang bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media audio visual berbasis animaker dalam meningkatkan dan kemampuan menyimak teori pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar (SD). Tujuan pada penelitian ini untuk mengetahui apakah pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis animaker terhadap keterampilan menyimak pada hasil belajar bahasa Indonesia dan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis animaker untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian yang berjudul " Peran Media Audio Visual Berbasis Animaker Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar" dapat berperan untuk meningkatkan keterampilan menyimak serta keterampilan dalam memahami secara visual terkait pembelajaran. Hal ini dapat kita lihat pada penggunaan media audio visual berbasis animaker membuat anak menjadi lebih fokus dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran karena kegiatan pembelajarannya melibatkan audia, video serta gambar yang menarik bagi peserta didik

Kata Kunci: Media Audio Visual Berbasis Animaker, Keterampilan Menyimak

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa anak yang pertama kali dilatihkan pada lingkungan keluarga adalah mendengarkan/menyimak. Dalam proses menyimak ini terjadi meliputi proses mendengar, memahami dan mengartikan bunyi-bunyi yang masuk ke telinga. Pada dasarnya keterampilan menyimak adalah tindakan menyimak bunyi-bunyi bahasa yang didengar guna memahami makna atau pesan yang ingin disampaikan. Salah satu mata pelajaran yang sebaiknya diajarkan pada jenjang pendidikan dari Sekolah Dasar hingga Universitas adalah Bahasa Indonesia. Menurut Farhurohman (2017) kontribusi Bahasa Indonesia terhadap perkembangan meliputi berbagai bidang yaitu seperti pada bidang intelektual, social atau emosional siswa ketika mempelajari bentuk pembelajaran lainnya. Hal ini akan terus berkembang dengan seiring berjalannya waktu.

Bahasa Indonesia adalah salah satu faktor yang penting dalam suatu kehidupan manusia untuk bisa berinteraksi dengan manusia yang ada disekitarnya. Pada interaksi antar manusia ini bisa terjadi melalui tulisan maupun lisan. Pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan peserta didik dapat berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Pada pembelajaran bahasa Indonesia disekolah dasar meliputi empat aspek keterampilan yang diantara lainnya adalah menyimak, membaca, berbicara, dan menulis (Fatonah, 2019).

Menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang dilakukan di Sekolah Dasar. Dalam kegiatan menyimak terdapat suatu proses mendengar, memahami, mengapresiasi, dan menginterpretasi bunyi yang di

dengar ataupun diterima. Jadi keterampilan menyimak ini merupakan suatu proses dimana seseorang mendengarkan bunyi bahasa yang telah didengar dan dilihat agar dapat mendapatkan suatu pemahaman ataupun informasi yang telah didapatkan. Peserta didik tidak hanya dituntut untuk tampil menyimak, akan tetapi juga harus dapat memahami dan mengkomunikasikan keterampilan menyimak dengan baik (Sari et al., 2023).

Pada peran pentingnya, penguasaan menyimak dalam cerita pada kenyataannya masih kurang diperhatikan oleh siswa dan guru kurang memperhatikan perkembangan siswa. Akibatnya, kemampuan siswa untuk menyimak cerita tidak berkembang, dan mereka lebih cenderung mengabaikan kemampuan ini. Karena dianggap keterampilan yang paling mudah dibandingkan pada keterampilan berbahasa yang lainnya. Penyebab yang paling mendasar pada kemampuan menyimak yang rendah ini diakibatkan oleh kurangnya alat dan media pembelajaran menyimak yang digunakan oleh guru. Terkadang guru pada saat memberikan materi menyimak pun hanya dengan media pembelajaran yang seadanya saja. Dan sampai sekarang pun guru masih menjalankan pembelajaran yang belum memanfaatkan kemajuan dalam perkembangan yang berbasis IT (Informasi Technology) . Pada cara ini masih kurang tepat dengan perkembangan jaman yang sudah cukup maju ini.

Menurut Hijriyah (2016) menjelaskan pengertian menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman,

argumentasi, dan interpretasi untuk memperoleh pesan, informasi yang disampaikan pembicara melalui ucapan ataupun bahasa lisan. Pendapat yang lainnya tentang menyimak menurut Marlianti et al (2023) bahwa menyimak adalah proses mendengarkan suara yang dilakukan dengan sengaja yang bertujuan untuk memahami apa yang didengar tersebut. Dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak merupakan kegiatan mendengarkan suara atau memperhatikan apa yang diucapkan untuk memahami apa yang didengar.

Audio visual merupakan media yang dikombinasikan dengan kaset audio yang memiliki unsur suara dan gambar yang dapat dilihat seperti video, suara dan sebagainya (Ansyah, 2023; Purwono, Joni, 2019). Menurut Gabriela (2021) media audio visual adalah kombinasi audio dan visual atau media pandang dan dengar. Audio visual akan menjadi penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah suatu kombinasi antara audio dan visual yang dapat dilihat dan didengarkan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak siswa yang memerlukan suatu media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar didalam kelas. Media pembelajaran sangat penting dalam membantu dalam kelancaran pada memahami materi pelajaran. Keberhasilan dalam suatu pembelajaran sangat bergantung pada bagaimana guru menyampaikan suatu materi pembelajaran. Dengan ini pentingnya bagi guru untuk mencari cara yang efektif dalam membantu siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi siswa

untuk belajar (WULANDARI, 2023), Salah satu media pembelajaran yang paling tepat digunakan adalah media pembelajaran audio visual.

Untuk mengatasi suatu masalah ini, solusi yang dapat diterapkan dengan penggunaan media pembelajaran yang berlangsung dikelas. Media pembelajaran sangat penting dilakukan guru untuk membantu siswa agar dapat bisa memahami suatu materi yang diajarkan. Oleh karena itu, pentingnya guru dalam menguasai TIK dengan baik. Karena jika guru tidak menguasai TIK, maka guru akan tertinggal dengan materi dan ilmu pengetahuan yang akan berlangsung saat ini. Media pembelajaran saat ini memiliki bermacam-macam, salah satunya merupakan media pembelajaran berbasis animaker (Febrianti, 2022).

Menurut Pratiwi (2022) menyimak memiliki beberapa indikator adalah sebagai berikut : 1) Siswa mampu memahami judul dari cerita yang disimak. 2) Siswa paham makna atau isi dari suatu cerita yang disimak. 3) Siswa mampu menulis cerita dengan menggunakan bahasa sendiri agar mudah dipahami. 4) Siswa mampu mengidentifikasi unsur instrinsik yang ada pada cerita. 5) Siswa mampu menceritakan kembali cerita yang sudah disimak. 6) Siswa mampu mengambil pelajaran dan menerapkan pada kehidupan sehari-hari.

Pada penelitian yang sebelumnya oleh Utamingrum (2015) dengan judul Pengaruh Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Keterampilan Menyimak Cerita Kelas V SD Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. Yang menunjukkan bahwa terdapat suatu pengaruh yang positif dalam penggunaan media pembelajaran Audio Visual

terhadap suatu hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SD Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Febrianti (2022) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Hasil Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas V SD Negeri 102 Bisoli Kecamatan Bangkala Barat Kabupaten Jeneponto. Berdasarkan pada hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa dalam penggunaan media audio visual yang berbasis animaker mempunyai suatu pengaruh yang positif untuk dapat menarik perhatian siswa dalam belajar agar lebih fokus terhadap keterampilan menyimak cerita dan hasil belajar Bahasa Indonesia. Sedangkan penelitian oleh (WULANDARI, 2023) dengan judul ” Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Pada Siswa Kelas V SD Negeri 151 Timbula Kabupaten Bulukumba” menunjukkan bahwa pada penggunaan media audio visual meningkat . Peningkatan tersebut dapat dilihat pada rata-rata siswa yang membaik. Dengan serangkaian gambar gerak yang diberikan suara yang membentuk dalam kesatuan lalu dirangkai menjadi sebuah alur dengan isi pesan-pesan yang ada didalamnya untuk tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Berdasarkan pada uraian yang telah dijelaskan menurut para peneliti bahwa dengan melalui media audio visual yang berbasis animaker diharapkan ada peningkatan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menyimak. Sehingga penggunaan media audio visual berbasis animaker ini dapat membantu menciptakan suatu kondisi kelas yang lebih interaktif dan menarik. Siswa pun

akan lebih terlibat dalam pembelajaran dengan lebih kondusif.

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori diatas dapat disimpulkan bahwa Bahasa Indonesia adalah salah satu faktor yang penting dalam suatu kehidupan manusia untuk bisa berinteraksi dengan manusia yang ada disekitarnya. Dalam kegiatan menyimak terdapat suatu proses mendengar, memahami, mengapresiasi, dan menginterpretasi bunyi yang di dengar ataupun diterima. Karena dianggap keterampilan yang paling mudah dibandingkan pada keterampilan berbahasa yang lainnya. Keterampilan menyimak merupakan kegiatan mendengarkan suara atau memperhatikan apa yang diucapkan untuk memahami apa yang didengar. Sedangkan media audio visual adalah suatu kombinasi antara audio dan visual yang dapat dilihat dan didengarkan. Terkadang guru pada saat memberikan materi menyimak pun hanya dengan media pembelajaran yang seadanya saja. Dan sampai sekarang pun guru masih menjalankan pembelajaran yang belum memanfaatkan kemajuan dalam perkembangan yang berbasis IT (Informasi Technology) . Pada cara ini masih kurang tepat dengan perkembangan jaman yang sudah cukup maju ini. Dari uraian diatas peneliti mengambil judul “Peran Media Audio Visual Berbasis Animaker Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar”.

Dengan ini rumusan masalah dalam penelitian ini adalah peran penggunaan media audio visual berbasis animaker dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Pada penelitian ini diharapkan bisa memberikan suatu contoh yang jelas

mengenai media audio visual berbasis animaker untuk menunjang proses pembelajaran dan mengetahui faktor-faktor yang menjadi suatu kendala dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, diharapkan penerapan media ini bisa meningkatkan hasil belajar siswa dengan lebih efektif.

Tujuan pada penelitian ini adalah agar peneliti mengetahui apakah pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis animaker terhadap keterampilan menyimak pada hasil belajar bahasa Indonesia dan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis animaker untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Diharapkan melalui penerapan ini media audio visual berbasis animaker bisa memberikan wawasan yang berharga tentang efektivitas media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan guru, serta memberikan suatu landasan untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih modern dan menarik. Pada penggunaan media ini, siswa lebih berusaha mengamati dan memahami apa yang disampaikan pada saat pembelajaran. Dan siswa memiliki sikap yang mandiri, kreatif dan inovatif. Karena didalam vidio tersebut terdapat gambar, audio, animasi yang mampu menarik perhatian siswa pada saat dilakukan pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis animaker (Mulyani, 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pustaka, yang bertujuan untuk mengeksplorasi peran media audio visual dalam meningkatkan dan kemampuan menyimak teori pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. Penelitian pustaka di

jelaskan oleh Anggito dan Setiawan (2018), langkah peneliti ini harus mendeskripsikan suatu obyek, fenomena, atau setting sosial yang akan dituangkan dalam tulisan yang bersifat naratif. Dalam penulisan laporan penelitian kualitatif berisi kutipan-kutipan data (fakta) yang dituangkan di lapangan untuk memberikan dukungan terhadap apa yang disajikan dalam laporannya. Sedangkan menurut Munthe et al (2023) Penelitian studi pustaka merupakan penelitian yang dilaksanakan melalui pengumpulan data atau karya tulis ilmiah dan melakukan telaah untuk memecahkan suatu masalah secara kritis terhadap bahan-bahan pustaka yang relevan dan sesuai dengan topik kajian.

Penggunaan studi kepustakaan pada penelitian ini dikarenakan peneliti mengingimkan sudut pandang berbeda melalui hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu menegani peran media audio-visual berbasis animaker terhadap keterampilan menyimak siswa agar menciptakan keputusan dan hasil yang valid. Dengan menggunakan metode ini, peneliti bisa mendapatkan wawasan yang lebih rinci dan luas tentang bagaimana peran media audio berbasis animaker dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kajian terhadap berbagai hasil penelitian yang digunakan sebagai sumber data utama dalam penelitian ini, maka ditemukan bahwa media audio visual berbasis Animaker berperan dalam meningkatkan keterampilan menyimak pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Menurut Putri et al (2023) media merupakan segala sesuatu yang dapat merangsang perhatian, pikiran, dan

perasaan dalam proses belajar dari pengirim ke penerima. Sejalan dengan pendapat Arda et al (2015), media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa atau sebaliknya. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Ansyah, Alfianita, Syahkira, et al., 2024).

Dalam dunia pendidikan media pembelajaran merupakan media atau alat pengajaran dalam pembelajaran melalui simulasi dari inti pengajaran yang disampaikan secara deskriptif maupun demonstrasi yang mempunyai fungsi sebagai penyampaian pesan, sehingga dalam konteks pembelajaran media merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta dapat merangsang peserta didik dalam belajar (Ansyah, Ardhita, Rahma, et al., 2024).

Fungsi media sendiri adalah 1) Dapat memudahkan dalam proses pembelajaran bagi guru dan peserta didik 2) Media dapat merubah yang abstrak menjadi konkrit sehingga dapat memberikan pengalaman yang nyata 3) Dengan adanya media dapat menarik perhatian siswa 4) Menjadikan peserta didik untuk lebih semangat dalam belajar. 5) Membuat seluruh indera aktif dalam proses belajar. (Gusmaidar, 2016).

Dengan demikian media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat merangsang perhatian, pikiran, dan perasaan dalam proses belajar dari pengirim ke penerima. Media berperan penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dengan membantu penyampaian informasi dari guru kepada siswa secara

efektif. Fungsi media meliputi memudahkan proses pembelajaran, merubah konsep abstrak menjadi konkrit, menarik perhatian siswa, meningkatkan semangat belajar, dan membuat seluruh indera aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik.

Penerapan media audio dalam pembelajaran merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan siswa, terutama dalam aspek pendengaran. Media audio berbeda dengan media grafis karena berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal. Beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio menurut Fahreza dan Julianda (2018), antara lain Radio, Alat perekam pita magnetic (kaset tape recorder) dan Laboratorium bahasa. Ini berarti bahwa media audio dapat menyajikan informasi melalui suara, kata-kata, atau bunyi-bunyian, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa

Media audio dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar. Sejalan dengan Ansyah dan Salsabilla, (2024; Sanjaya, (2008) media atau bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif atau pita suara atau piringan suara yang dapat merangsang pikiran dan perasaan pendengar sehingga terjadi proses belajar. Pengertian lain dari media audio oleh Ramlah (2022) media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Informasi yang disampaikan kedalam

lambing-lambang auditif yang terdiri; magnetic, piringan hitam, dan laboratorium bahasa. Berdasarkan ulasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media audio interaktif mampu membantu guru untuk melatih peserta didik dalam menyimak dan berkonsentrasi pada suatu informasi dari mata pelajaran yang diajarkan. Dengan demikian, penerapan media audio dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterampilan siswa tetapi juga mempermudah proses belajar mengajar dengan cara yang menarik dan interaktif.

Selain itu, penggunaan media audio dan media pembelajaran audio visual juga mempermudah proses belajar. Media pembelajaran audio visual dalam bentuk CD memudahkan guru untuk menyajikan materi tidak hanya berpusat kepada guru tetapi juga mengarah ke peserta didik dalam pemecahan masalah. Guru dapat mendesain media pembelajaran dengan cara yang lebih variatif dan kreatif, sehingga dapat menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar peserta didik di dalam kelas. Misalnya, seperti siswa yang lebih memahami pembelajaran dengan media visual akan lebih mudah memahami materi melalui gambar dan animasi, sementara ada siswa yang lebih auditori akan mendapatkan manfaat dari narasi atau dialog yang disertakan dalam media audio visual yang disajikan guru.

Penggunaan media audio visual seperti CD yang disajikan guru dalam medianya dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta dinamis. Hal ini sangat penting untuk mencegah kebosanan dan menjaga perhatian siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga mendukung tercapainya

tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Melalui penggunaan media audiovisual berbasis CD, pembelajaran di kelas dapat menjadi lebih efisien, karena anak-anak dapat memahami dan menginternalisasi informasi dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Menurut Febliza dan Afdal (2015) menyatakan bahwa media audio visual adalah sebuah cara pembelajaran dengan menggunakan media yang mengandung unsur suara dan gambar, dimana dalam proses penyerapan materi melibatkan indra penglihatan dan indra pendengaran. Dapat disimpulkan bahwa media audio visual yaitu media yang menggabungkan unsur gambar sekaligus suara dalam satu unit media yang membantu menyampaikan penjelasan dari pengajar kepada peserta didik untuk mencapai indikator (Gabriela, 2021). Sejalan dengan pendapat Sanjaya (2010) menyatakan bahwa media Audio visual adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung. Berdasarkan pengertian media audio visual dari para ahli tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah cara pembelajaran yang menggabungkan unsur suara dan gambar, melibatkan indra penglihatan dan pendengaran untuk membantu menyampaikan penjelasan dari pengajar kepada peserta didik dengan cara yang lebih interaktif dan lengkap, mengaktifkan mata dan telinga selama proses belajar mengajar.

Media pembelajaran bisa membantu guru dalam proses belajar secara terampil dan menjadikan peserta didik tertarik, antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis seperti pembelajaran berupa buku, papan tulis, gambar, video atau bersifat audio visual (Parnabhakti & Puspaningtyas, 2020). Salah satunya yaitu media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran audiovisual dalam aplikasi animaker. Animaker merupakan sebuah aplikasi yang berupa video animasi berupa gambar gerak, memiliki transisi, bisa menambahkan suara, dan beberapa karakter lainnya yang bisa membuat siswa tertarik dalam media tersebut. Menurut Yasa (2023) animaker merupakan sebuah aplikasi yang mempunyai platform berbagai fitur seperti karakter kartun dengan berbagai ekspresi wajah, bisa juga menambahkan rekaman suara, foto. Maka dari itu dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual berbasis animaker dalam proses pembelajaran tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar sehingga hasil belajar yang didapat oleh peserta didik dapat maksimal. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, dalam penelitian (Pratiwi, 2022). Dengan demikian, Media pembelajaran audiovisual berbasis Animaker adalah suatu bentuk media pembelajaran yang menggunakan teknologi animasi untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual dan audio secara sekaligus.

Media pembelajaran audio visual berbasis animaker cocok diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran menyimak merupakan suatu pembelajaran Bahasa Indonesia yang harus ada di sekolah SD/MI. Dengan adanya pembelajaran menyimak dapat memberikan manfaat. Masih banyak siswa yang belum paham dari apa yang diceritakan dan tidak bisa diungkapkan kembali oleh mereka cerita

tersebut. Dalam hal ini beberapa penelitian mengungkapkan bahwa menyimak dalam suatu kegiatan berbahasa adalah salah satu kegiatan yang cukup mendasar dalam kemampuan berkomunikasi. Seseorang dituntut untuk bisa menyimak apa yang diucapkan oleh seseorang baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat (Ayu & Wayan, 2021). Serta menyimak juga memiliki tujuan untuk memperoleh suatu informasi, menangkap isi serta memahami apa yang disampaikan oleh pembicara melalui suatu ujaran. Kegiatan dari menyimak harus memiliki suatu tujuan yang jelas, jika tujuan menyimak tersebut tidak jelas maka nantinya akan menimbulkan tidak tercapainya tujuan menyimak tersebut. Menurut Zhou et al (2021) menyimak memiliki beberapa tujuan diantaranya 1) dapat memperoleh suatu pengetahuan dalam belajar, 2) kegiatan menyimak untuk mengapresiasi darimateri singkat 3) Kegiatan menyimak untuk merasakan keindahan.4) Kegiatan menyimak mempunyai tujuan dengan melangsungkan komunikasi untuk menyampaikan suatu ide atau gagasan kepada orang lain 5) Membedakan simbol simbol bunyi dengan tepat dan jelas.

Dari penjelasan tersebut dapat dilihat bahwa keterampilan menyimak merupakan kegiatan mendasar dalam berkomunikasi dan menyimak juga mempunyai beberapa tujuan yang jelas. Dalam keterampilan menyimak, menyimak memiliki indikator adalah sebagai berikut: 1) Peserta didik mampu memahami judul dari cerita yang disimak. 2) Peserta didik paham makna atau isi dari cerita yang disimak. 3) Peserta didik mampu menuliskan cerita dengan menggunakan bahasa sendiri. 4)

Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik yang ada pada cerita. 5) Peserta didik mampu menceritakan kembali cerita yang sudah disimak. 6) Peserta didik mampu mengambil pelajaran atau hikmah dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dari cerita yang disimak (Ansyah, Alfianita, & Syahkira, 2024).

Dalam penjelasan tersebut, keterampilan menyimak siswa memiliki beberapa indikator yang harus terpenuhi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam menyimak cerita dongeng. Namun, dalam penerapannya, masih terdapat beberapa masalah yang menyebabkan keterampilan menyimak siswa kurang baik. Salah satu masalah utama adalah pendidik yang masih menganggap remeh kemampuan menyimak siswa, sehingga tidak memberikan perhatian yang cukup pada keterampilan ini. Selain itu, kurangnya media yang digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam menyimak sebuah dongeng juga menjadi hambatan. Dengan demikian, pembelajaran terlihat monoton dan tidak menarik bagi siswa.

Penggunaan media audio visual tidak hanya meningkatkan kemampuan menyimak Bahasa Indonesia, tetapi juga membantu mengembangkan kreativitas, pengertian visual, dan pemahaman siswa terhadap bahasa. Penggunaan media audio visual dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam menyimak Bahasa Indonesia. Penggunaan gambar, video, dan audio, memungkinkan siswa lebih terlibat dalam memahami materi pelajaran. Penggunaan media audio visual dapat menghadapi tantangan seperti akses terbatas terhadap perangkat dan material yang berkualitas, kesulitan dalam menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, serta kurangnya pelatihan dan

pemahaman guru dalam mengimplementasikan media tersebut.

Media audiovisual berbasis Animaker dalam pembelajaran terbukti memberikan pengaruh dalam membantu peserta didik memahami materi yang disajikan oleh guru, khususnya dalam kegiatan menyimak. Materi yang disampaikan tersaji secara audio visual. Sehingga peserta didik tidak hanya mendengarkan saja tetapi juga melihat dari paparan yang guru berikan melalui media ini lebih mudah dipahami oleh peserta didik dibandingkan dengan penyampaian materi secara monoton, yang cenderung membuat peserta didik cepat bosan.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting dikarenakan dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara (Ainina, 2014; Efendi, 2020; Nugrawiyati, 2018). Peran media tidak terlihat jika penggunaannya tidak sesuai dengan isi tujuan Pendidikan yang dirumuskan. Oleh karena itu, tujuan pendidikan harus dijadikan acuan untuk penggunaan media. Pada pemilihan media pembelajaran pula harus menyesuaikan situasi serta kondisi yang dihadapi karena hal tersebut dapat berdampak pada tingkat penguasaan atau prestasi belajar peserta didik.

Dari Penelitian yang dilakukan oleh Aryani dan Rodiyana (2021) mengenai kelebihan serta keuntungan penggunaan media audio-visual dalam bentuk animasi pada pemahaman menyimak sekolah dasar. Kelebihan dari media animasi ini adalah kemampuannya untuk melibatkan siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Media ini juga dapat memfasilitasi penyajian informasi yang kompleks

dengan cara yang lebih sederhana, sehingga mengurangi beban guru. Selain itu, penggunaan animasi dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan, yang bermanfaat bagi siswa.

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran audio-visual dalam bentuk animasi ini dibuktikan oleh Ahmad et al (2018) pada penelitiannya yang meneliti penggunaan keefektifan penggunaan media pembelajaran ini dalam keterampilan menyimak pada kelas kelas 4 sekolah dasar yang ada di Oeba Kupang. Perbandingan dari tiga tahap, yaitu pra-tindakan, siklus 1, dan siklus 2, menunjukkan bahwa nilai rata-rata tes pra-tindakan, yaitu 54,4, termasuk dalam kategori kurang. Sebaliknya, nilai rata-rata siklus I mencapai 73,2, yang menunjukkan tingkat kinerja yang cukup. Oleh karena itu, nilai rata-rata untuk keterampilan menyimak meningkat 18,8 poin (atau 34,6%) dari tes awal ke siklus pertama. Peningkatan dari nilai target adalah 3,2 poin. Pada Siklus II, nilai rata-rata adalah 84,2, yang menunjukkan peningkatan sebesar 11 poin (atau 15%) dari Siklus I. Selain itu, peningkatan hasil tes juga diiringi dengan perubahan perilaku siswa kelas VI SD Negeri Oeba 3 Kupang ke arah yang lebih konstruktif setelah terpapar dengan cerita anak melalui media animasi audio visual. Hal ini dibuktikan dengan hasil nontes yang meliputi data observasi, catatan harian, wawancara, dan dokumentasi foto. Pada tahap pembelajaran awal, cukup banyak siswa yang menunjukkan perilaku pasif, lesu, dan kurang perhatian, yang menunjukkan kurangnya keterlibatan dengan panduan instruksional yang diberikan oleh instruktur. Namun, pada fase pembelajaran berikutnya, para siswa menunjukkan perubahan penting dalam perilaku mereka, menunjukkan

peningkatan tingkat keterlibatan aktif, pengaruh positif, dan rasa keseriusan dan komitmen yang tinggi terhadap materi dan tugas yang disajikan oleh instruktur. Selain itu, mereka juga menunjukkan antusiasme dan ketertarikan yang jelas terhadap proses pembelajaran, yang berkontribusi terhadap pemahaman materi yang efektif dan keberhasilan penyelesaian tugas yang diberikan.

Disambung dengan Penelitian lain yang serupa dari Sa'ida (2021) bahwa penggunaan media animasi audio visual terbukti memberikan dampak positif terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V di MI Al Hikmah Jakarta. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata posttest keterampilan menyimak siswa di kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan media animasi audiovisual lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata posttest keterampilan menyimak siswa di kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional atau tanpa menggunakan media. Nilai rata-rata posttest untuk kelas eksperimen adalah 88,25, sedangkan kelas kontrol mencapai nilai rata-rata 80,80. Temuan ini diperkuat oleh hasil uji hipotesis yang menggunakan uji T-test. Hasilnya menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok, dengan nilai rata-rata 2,65 untuk kelompok eksperimen dan 2,00 untuk kelompok kontrol. Hasil ini mendukung penolakan hipotesis nol (H_0) dan penerimaan hipotesis alternatif (H_1), sehingga memberikan bukti yang kuat bahwa penggunaan media animasi audiovisual meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak di antara siswa kelas lima di MI Al-Hikmah Jakarta.

Dilanjutkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wulan et al (2022) bahwa dari ketiga tahap

pengimplementasian media audio-visual dalam bentuk animasi kepada 20 siswa di SDN Nagri Tengah Purwakarta ini memfasilitasi pemahaman yang lebih cepat terhadap isi cerita, meningkatkan keterlibatan aktif, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran menyimak cerita. Secara khusus, 60% siswa, atau 12 orang, menunjukkan kemahiran dalam menyimak pemahaman, melebihi KKM yang ditetapkan. Temuan ini memperkuat pernyataan bahwa media audio-visual berdampak positif terhadap kemampuan siswa dalam menyimak cerita.

Hal ini dilihat dari pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual memberikan dampak yang signifikan terhadap siswa dampak yang sangat terasa kepada siswa adalah minat belajar siswa. Penggunaan media mampu membangkitkan minat belajar siswa untuk meningkatkan keterampilan bahasa siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual animaker ini dilakukan untuk melihat hasil belajar menyimak bahasa Indonesia sama halnya dengan beberapa penelitian yang relevan.

Selanjutnya hasil dari penelitian lain juga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audiovisual pada pembelajaran bahasa Indonesia pada materi cerita rakyat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan pada hasil belajar yang diperoleh. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan menyimak siswa melalui penggunaan media audio dan audio visual, dimana media audio visual lebih besar pengaruhnya dibandingkan

dengan media audio terhadap kemampuan menyimak cerita.

Penggunaan media audio-visual berbasis animasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Media ini melibatkan siswa secara aktif, meningkatkan motivasi belajar, dan memfasilitasi pemahaman materi yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana. Penelitian sejenis menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest keterampilan menyimak siswa di kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan media animasi audiovisual lebih tinggi. Selain itu, media ini membangkitkan ketertarikan dan motivasi siswa untuk meningkatkan perhatian menyimak, sehingga siswa mampu menyimak dengan baik dan mengerjakan evaluasi dengan hasil yang maksimal. Dengan demikian, penggunaan media audio-visual berbasis animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam keterampilan menyimak bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian yang berjudul “ Peran Media Audio Visual Berbasis Animaker Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar” dapat berperan untuk meningkatkan keterampilan menyimak serta keterampilan dalam memahami secara visual terkait pembelajaran. Hal ini dapat kita lihat pada penggunaan media audio visual berbasis animaker membuat anak menjadi lebih fokus dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran karena kegiatan pembelajarannya melibatkan audio, video serta gambar

yang menarik bagi peserta didik. Dari beberapa penelitian juga menilai bahwa penggunaan media audio-visual ini lebih efektif dari pada pembelajaran konvensional biasa dalam peningkatan hasil belajar menyimak. Walaupun pasti tetap ada tantangan lain seperti kurangnya perangkat dan akses, terkendala dalam pemahaman guru dalam penerapan medianya. Media audio-visual ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, dinamis, dan sesuai dengan kebutuhan siswa, serta mendorong pemahaman materi secara lebih mendalam dan interaktif. Dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis animaker dalam bentuk animasi pada pemahaman menyimak sekolah dasar juga memiliki kelebihan untuk melibatkan siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Media ini juga dapat memfasilitasi penyajian informasi yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana, sehingga mengurangi beban guru. Selain itu, penggunaan animasi dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan, yang bermanfaat bagi siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, A., Hajar, S., & Almu, F. F. (2018). Peningkatan keterampilan menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual siswa kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 3(1).
- Ainina, I. A. (2014). Pemanfaatan media audio visual sebagai sumber pembelajaran sejarah. *Indonesian Journal of History Education*, 3(1).
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*.

CV Jejak (Jejak Publisher).

- Ansyah, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- Ansyah, Y. A., Alfianita, A., & Syahkira, H. P. (2024). OPTIMIZING MATHEMATICS LEARNING IN FIFTH GRADES: THE CRITICAL ROLE OF EVALUATION IN IMPROVING STUDENT ACHIEVEMENT AND CHARACTER. *PROGRES PENDIDIKAN*, 5(3), 302–311. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/PROSPEK/article/view/1120>
- Ansyah, Y. A., Alfianita, A., Syahkira, H. P., & Syahril, S. (2024). Peran Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6(2), 173–184. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v6i2.15030>
- Ansyah, Y. A., Ardhita, A. A., Rahma, F. M., Sari, K., & Khairunnisa, K. (2024). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA KEMAMPUAN LITERASI BACA TULIS SISWA SEKOLAH DASAR. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(3), 598–606. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i3.60183>
- Ansyah, Y. A., & Salsabilla, T. (2024).

- Model Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.* Cahya Ghani Recovery.
- Arda, A., Saehana, S., & Darsikin, D. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk siswa SMP Kelas VIII. *Mitra Sains*, 3(1), 69–77.
- Aryani, S., & Rodiyana, R. (2021). Media Audio Visual untuk Keterampilan Menyimak Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 266–270.
- Ayu, D. S. G., & Wayan, E. N. (2021). BERMAIN SAINS SEBAGAI METODE YANG EFEKTIF DALAM PEMBELAJARAN SAINS UNTUK ANAK USIA DINI. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 126–136.
<https://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/PW/article/view/151>
- Efendi, R. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Di Sma Negeri 4 Palembang. *Jurnal Pengabdian Sriwijaya*, 8(2), 1016–1021.
- Fahreza, F., & Julianda, R. (2018). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan prestasi belajar pada pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Langung. *Visipena*, 9(1), 31–46.
- Farhurohman, O. (2017). Implementasi pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23–34.
- Febliza, A., & Afdal, Z. (2015). *Statistika Dasar Penelitian Pendidikan. Pekanbaru: Adefa Grafika.*
- Febrianti, D. N. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Hasil Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas V SD Negeri Jaya Guna Kecamatan Margatiga Kabupaten Lampung Timur.* IAIN Metro.
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104–113.
<https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>
- Hijriyah, U. (2016). Menyimak Strategi dan implikasinya dalam kemahiran berbahasa. In *Menyimak Strategi Dan Implikasinya Dalam Kemahiran Berbahasa.*
- Marlianti, N., Muktadir, A., & Koto, I. (2023). Pengembangan Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu untuk Mensukseskan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 2(1), 218–228.
- Mulyani, N. F. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, 5(2), 192–203.
<https://doi.org/10.36339/jhest.v5i2.107>

- Munthe, D. A. Y., Hasibuan, T. P., Sukma, D. P., Irfani, S. Y., & Deliyanti, Y. (2023). Analisis kemampuan menyimak siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 2(2), 48–56.
- Nugrawiyati, J. (2018). Media audio-visual dalam pembelajaran bahasa arab. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 6(1), 97–111.
- Parnabhakti, L., & Puspaningtyas, N. D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint melalui Google Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 8–12.
- Pratiwi, R. (2022). Penggunaan media audio visual berbasis animaker terhadap hasil belajar menyimak pada pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar: indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1247–1255.
- Purwono, Joni, D. (2019). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran.*, 2(2), 127–144.
- Putri, N. S., Nisa, K., & Nurwahidah, N. (2023). Buku Cerita Bergambar Bermuatan Karakter Gemar Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 2070–2077.
- Ramlah, S. A. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO INTERAKTIF PADAMATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS XI DI SMA NEGERI 11 MAKASSAR.*
- Sa'ida, N. (2021). Implementasi Model Pembelajaran STEAM pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(2), 123–128. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n2.p123-128>
- Sanjaya, W. (2008). Perencanaan dan desain pembelajaran. *Jakarta: Kencana*, 216.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Sari, Y., Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Putri, P. A. (2023). STUDI LITERATUR: UPAYA DAN STRATEGI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 8(1), 9–26. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.53931>
- Utamingrum, S. (2015). Pengaruh Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. *Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.*
- Wulan, N. S., Mustikaati, W., Azizah, E., Aidilafitri, D., Giyantika, F. N.,



Anjani, J. F., Imanulloh, M. A., Aliyah, S. N. J., Taufik, I. N., & Yuliawati, Y. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menyimak Cerita bagi Siswa Sekolah Dasar di Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 2(1), 65–70.

WULANDARI, S. R. I. (2023). *PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA SISWA KELAS V SD NEGERI TIMBULA KABUPATEN BULUKUMBA*.

Yasa, I. G. B. K. (2023). Teachers' and students' perception of animation video by Animaker in blended learning. *International Journal of English Education and Linguistics (IJoEEL)*, 5(1), 109–119.

Zhou, B., Carrillo-Larco, R. M., Danaei, G., Riley, L. M., Paciorek, C. J., Stevens, G. A., Gregg, E. W., Bennett, J. E., Solomon, B., & Singleton, R. K. (2021). Worldwide trends in hypertension prevalence and progress in treatment and control from 1990 to 2019: a pooled analysis of 1201 population-representative studies with 104 million participants. *The Lancet*, 398(10304), 957–980.