

## **PENERAPAN MEDIA ANIMASI PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

Laelasari<sup>1, 3</sup>, Ani Siti Anisah<sup>2</sup>, Nurdin Muhamad<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> PGSD FPIK Universitas Garut  
<sup>1</sup>laelasari@gmail.com, <sup>2</sup>sitianisah@uniga.ac.id

### **ABSTRACT**

*The 2013 curriculum includes text-based Indonesian language teaching combined with science and social studies; However, students' listening comprehension and learning outcomes are still low and require improvement. The use of animation in learning is one way to overcome this problem. This research aims to find out whether the use of animation media for teaching Indonesian can improve student learning outcomes in class III elementary schools. This research uses the Taggart & Kemmis model combined with a classroom action research approach. Based on research results, the use of animation media in learning Indonesian in Class III can improve student learning outcomes. This is shown by an increase in learning outcomes such as the percentage of students who achieved the KKM in the pre-test (40%), post-test cycle I (60%), and post-test cycle II (80%). Therefore, it can be said that the use of animation media in Indonesian language classes for grade III elementary school students can improve their learning outcomes.*

*Keywords: Indonesian, Listening Ability, Animation Media, Class III Elementary School*

### **ABSTRAK**

Kurikulum 2013 mencakup pengajaran bahasa Indonesia berbasis teks yang dipadukan dengan sains dan IPS; namun, pemahaman menyimak dan hasil belajar siswa masih rendah sehingga memerlukan perbaikan. Penggunaan animasi dalam pembelajaran adalah salah satu cara untuk mengatasi masalah ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media animasi untuk pengajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model Taggart & Kemmis yang dipadukan dengan pendekatan penelitian tindakan kelas. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media animasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas III dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar seperti persentase siswa yang mencapai KKM pada pre-test (40%), post-test siklus I (60%), dan post-test siklus II (80%). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pemanfaatan media animasi pada kelas bahasa Indonesia pada siswa kelas III SD dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia; Kemampuan Menyimak; Media Animasi; Kelas III Sekolah Dasar

## **A. Pendahuluan**

Tujuan pengajaran bahasa Indonesia kepada siswa adalah untuk meningkatkan kemampuan mereka berkomunikasi secara efektif dalam bahasa Indonesia, yang mencakup berbicara, menyimak, membaca, dan menulis (Tarigan, 2015). Kurikulum 2013 menyajikan pembelajaran bahasa Indonesia melalui metodologi pembelajaran berbasis teks. Belajar bahasa Indonesia menjadi penghalang pelajaran lainnya (Akhyar, 2019). Menurut Ramadanaga (2016), bahasa Indonesia diajarkan dalam konteks sosiokultural akademik sebagai teks yang dapat membantu penggunanya mencapai aktualisasi diri. Teks adalah sebuah bahasa yang mempunyai ide, konsep, dan makna yang sepenuhnya dikontekstualisasikan. Teks dapat disajikan dengan gambar, animasi, film, dan elemen multimedia lainnya untuk membuat teks dalam multimedia. Hasil ujian Program for International Student Examination (PISA) tahun 2018 menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam bahasa Indonesia khususnya listening adalah sebesar 371 poin dengan rata-rata poin OECD sebesar 487. Ini termasuk nilai terendah yang pernah dicatat selama penilaian PISA

(Suprayitno, 2019). Kemudian di sekolah-sekolah Detroit, survei Tukin (2015) mengungkapkan bahwa 52% siswa memprioritaskan membaca dan 8% berfokus pada mendengarkan sepanjang kelas.

Menurut penelitian-penelitian sebelumnya, rendahnya tingkat konsentrasi siswa, kurangnya variasi dalam metode pengajaran, dan kurang dimanfaatkannya sumber belajar yang kreatif dan inovatif oleh guru merupakan faktor utama yang berkontribusi terhadap buruknya keterampilan mendengarkan siswa (Fadillah, 2021). Selain itu, Susanti (2020) menyatakan bahwa tiga kebiasaan berikut berkontribusi terhadap buruknya kemampuan mendengarkan siswa: 1) mereka terbiasa mendengarkan hanya sesekali; 2) mereka hanya mendengarkan bagian tertentu dari pidatonya; dan 3) mereka mengabaikan pentingnya keterampilan mendengarkan yang baik.

Siswa kelas 3 SDIT Ar-Rasyid Cikajang menunjukkan kemahiran bahasa Indonesia yang buruk, dan mereka sering kesulitan memahami mata pelajaran tersebut, sehingga memerlukan remediasi pada sebagian

besar ujian. Pasalnya, pembelajaran IPA dan IPS dicampur dengan pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum 2013 sehingga membuat siswa kebingungan. Hasil tes tahun 2022 menunjukkan adanya permasalahan pembelajaran konseptual.

Salah satu cara potensial untuk mengatasi masalah ini adalah pemanfaatan media pendidikan (Liza, 2017). Rowntree (dalam Miftah, 2013) menegaskan bahwa media pendidikan dapat berfungsi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi waktu belajar. Karena media animasi menyajikan informasi melalui suara dan visual untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan, maka media ini termasuk dalam kategori media audio visual, yang juga mencakup media animasi video (Susanti, 2020). Salah satu manfaat media animasi adalah memudahkan guru mengkomunikasikan materi pelajaran dan membantu pemahaman siswa (Munir, 2015). Oleh karena itu, tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar pada kelas bahasa Indonesia kelas III SD.

## **B. Metodologi Penelitian**

Penelitian tindakan di kelas (Action Research). Model Kemmis & Taggart (Ningrum, 2014) adalah desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Empat langkah paradigma ini adalah perencanaan (planning), tindakan (activity), pengamatan (observation), dan refleksi (refleksi). Ini didefinisikan sebagai sistem penelitian spiral reflektif diri. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2023–2024 di SDIT Ar – Rasyid Kecamatan Cikajang Kabupaten Garut. Subjek penelitian yang berjumlah 39 orang adalah siswa kelas III SDIT Ar – Rasyid yang terdiri dari 22 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

Ada dua tahap dalam proyek penelitian tindakan kelas ini: siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari empat komponen dasar yang diselesaikan dalam tiga kali pertemuan: tahap perencanaan (planning), tindakan (kegiatan), observasi (pengamatan), dan refleksi (refleksi).



Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2016)

Tes, observasi, dan wawancara merupakan metode pengumpulan data yang digunakan.

Dengan menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2021), metode analisis data kualitatif dibagi menjadi tahapan sebagai berikut: 1) pengumpulan/akuisisi data. 2) reduksi data/pengurangan data. 3) penyajian dan tampilan data. Analisis data kuantitatif yang digunakan untuk menganalisis hasil observasi tindakan siswa dan guru. Rumus dibawah ini dapat digunakan untuk mengetahui hasil observasi aktivitas guru:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P adalah Presentase Ketuntasan

F adalah Jumlah skor nilai yang diperoleh

N adalah Jumlah skor nilai maksimal

Analisis Hasil Tes Individu menggunakan rumus:

$$\text{Nilai rata-rata} = x \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan:

X adalah Nilai rata-rata  
 $\sum X$  adalah Jumlah semua nilai peserta didik

$\sum N$  adalah Jumlah peserta didik

Untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{jumlah siswa mencapai kkm}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100$$

Keterangan:

P adalah Presentase Ketuntasan

Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan SDIT AR RASYID Kota Garut, maka dihitung indikator keberhasilan penelitian. Sesuai Kurikulum SDIT AR RASYID 2023, KKMnya adalah 70, dengan proporsi 80% ke atas.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari hasil pre-test tanggal 4 September 2023 dapat disimpulkan status awal siswa kelas III SDIT Ar-Rasyid yang menjadi subjek penelitian tindakan kelas:

Tabel 1

Daftar Nilai *Pre-test* Sebelum Tindakan

N	Na	A	Tu	Bel	1	IH	70	✓
o	ma	wal	ntas	um	5	S	.50	
	Siswa			Tuntas	1	KJ	60	✓
				s	6	NT	.00	
1	AA	60		✓	1	KA	60	✓
		.50			7	R	.00	
2	AA	70	✓		1	KA	60	✓
		.00			8	J	.00	
3	AC	50		✓	1	LH	60	✓
	N	.50			9		.50	
4	AB	50		✓	2	M	80	✓
	B	.00			0	RS	.50	
5	AZ	80	✓		2	MF	40	✓
	H	.00			1	A	.50	
6	AA	80	✓		2	M	60	✓
		.50			2	NA	.50	
7	AM	40		✓	2	MA	60	✓
	AH	.00			3	H	.00	
8	AN	70	✓		2	MB	60	✓
	R	.50			4	R	.50	
9	A	60		✓	2	MF	80	✓
	WN	.50			5	A	.00	
1	AD	70	✓		2	M	70	✓
0	M	.50			6	RF	.50	
1	CR	40		✓	2	M	50	✓
1		.50			7	RA	.50	
1	DN	70	✓		2	MZ	50	✓
2	F	.00			8	A	.50	
1	FA	50		✓	2	NA	60	✓
3	R	.50			9	R	.50	
1	IA	80	✓		3	NB	70	✓
4	AM	.00			0		.00	

3	RK	70	✓		
1	A	.50			Tabel 2
3	RR	50	✓		Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia Kelas III
2	A	.00			Kompetensi Dasar
3	RA	60	✓		<b>3.4</b> Mencermati kosakata
3	S	.50			dalam teks tentang konsep
3	SA	50	✓		ciri-ciri, kebutuhan
4	A	.50			(makanan dan tempat
3	SA	50	✓		hidup), pertumbuhan, dan
5	V	.50			perkembangan makhluk
3	SA	50	✓		hidup yang ada di
6	A	.00			lingkungan setempat yang
3	SS	60	✓		disajikan dalam bentuk
7		.00			lisan, tulis, visual, dan/atau
3	SA	60	✓		eksplorasi lingkungan.
8	AK	.00			<b>4.4</b> Menyajikan laporan
3	ZS	60	✓		tentang konsep ciri-ciri,
9	A	.50			kebutuhan (makanan dan
	Jumlah		13	26	tempat hidup), pertumbuhan
	Hasil pre-test menunjukkan				dan perkembangan
	bahwa hasil belajar siswa pada kelas				mahluk hidup yang ada di
	bahasa Indonesia masih jauh dari				lingkungan setempat secara
	KKM. Hanya sekitar 35% siswa yang				tertulis menggunakan
	berhasil mencapai KKM. Dalam siklus				kosakata baku dan kalimat
	I meliputi tahapan penelitian sebagai				efektif.
	berikut:				Pembelajaran ilmu tanaman
	Siklus I diawali dengan tahap				diintegrasikan dengan pembelajaran
	perencanaan dimulai dari penetapan				teks laporan bahasa Indonesia, dan
	materi. Adapun kompetensi dasar				pengajaran kompetensi dasar sangat
	yang perlu dicapai oleh siswa pada				menekankan pada pemahaman
	materi Bahasa Indonesia adalah				mendengarkan (Indradi, 2016).
	sebagai berikut:				Setelah pemilihan materi, peneliti

membuat video animasi, RPP, soal tes, LKS, dan lembar observasi.

Setelah semuanya siap, kami melanjutkan ke tahap implementasi yang melibatkan tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 11 September 2023. Tujuan pertemuan pertama adalah untuk memperjelas bagaimana media animasi membantu pemahaman teks. Peneliti menggunakan aset animasi yang dibuat sebelumnya untuk mengilustrasikan terminologi. Sepanjang latihan, siswa fokus pada media animasi. Ketika peneliti merenung setelah pertemuan pertama, banyak siswa yang masih percaya bahwa pelajaran tersebut tentang mempelajari buku IPA karena tidak cukupnya siswa yang memperhatikan dengan seksama selama proses pembelajaran. Meskipun demikian, sejumlah besar siswa sudah mulai menyadari dan fokus pada fakta bahwa proses pembelajaran melibatkan pembelajaran bahasa Indonesia dalam hal pemahaman konten. Setelah proses pembelajaran selesai, setiap siswa menerima lembar kerja dari guru, dengan bimbingan dari peneliti.



Gambar 2. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Karena belum berpengalaman dalam menonton video animasi, sebagian siswa baru maju ke tahap mendengarkan dan memahami pada pertemuan 1 siklus I. Akibatnya, mereka belum mampu menafsirkan informasi yang ada di LKPD. Kesimpulan tersebut diambil dari evaluasi hasil observasi dan hasil pengisian LKPD. kartun (Taringan, 2015).

Peneliti kemudian melanjutkan ke pertemuan kedua yang dijadwalkan pada 12 September 2023. Pada konferensi kedua, para peneliti mempresentasikan temuannya tentang bagaimana media animasi dapat membantu menciptakan frasa yang efektif dalam teks. Dengan menggunakan media animasi yang telah disiapkan, peneliti menjelaskan kalimat sukses dan hubungan antara kosakata dan kalimat efektif. Siswa menikmati belajar dan dapat mendengarkan konten sampai akhir kelas; mereka

tidak terganggu oleh animasi dalam materi pendidikan. Selain itu, karena guru lebih fokus pada proses mendengarkan pada pertemuan 2 untuk mengukur pemahaman siswa terhadap konten, siswa lebih aktif merespons media animasi yang disediakan. Setiap siswa menerima lembar kerja dari guru setelah proses pembelajaran selesai.



Gambar 2. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Berdasarkan hasil observasi dan pengisian LKPD terlihat bahwa kemampuan menyimak dan menyimak siswa mengalami peningkatan. Pada pertemuan kedua ini, beberapa siswa sudah mampu memahami isi materi. Menurut Talingan (2015), kemampuan menyimak pada tahap pemahaman adalah kemampuan siswa dalam memahami dengan baik isi materi yang disampaikan. melalui media lisan atau audio atau multimedia.

Pertemuan 3 dilaksanakan pada tanggal 13 September 2023. Pertemuan 3 difokuskan untuk

pelaksanaan *post-test* hasil siklus I. Hasil *post-test* disajikan sebagai berikut:



Gambar 3. Pelaksanaan Post-Test Siklus I

Data hasil *post-test* disajikan sebagai berikut:

Tabel 3

Hasil Belajar Post-Test Siklus I

No	Nama Siswa	Pre test	Tuntas	Belum Tuntas
1	AA	70. 50	✓	
2	AA	70. 00	✓	
3	AC N	50. 50		✓
4	AB B	50. 00		✓
5	AZ H	80. 00	✓	
6	AA	80. 50	✓	
7	A MAH	40. 00		✓
8	AN R	70. 50	✓	



9	A	60.	✓	2	M	80.	✓
	WN	50		5	FA	50	
1	AD	70.	✓	2	M	80.	✓
0	M	50		6	RF	00	
1	C	40.	✓	2	M	60.	✓
1	R	50		7	RA	00	
1	D	70.	✓	2	M	70.	✓
2	NF	00		8	ZA	00	
1	FA	50.	✓	2	NA	60.	✓
3	R	50		9	R	50	
1	IA	80.	✓	3	NB	70.	✓
4	AM	00		0		00	
1	IH	70.	✓	3	RK	70.	✓
5	S	50		1	A	50	
1	KJ	70.	✓	3	R	50.	✓
6	NT	00		2	RA	50	
1	KA	60.	✓	3	RA	70.	✓
7	R	00		3	S	50	
1	KA	70.	✓	3	SA	80.	✓
8	J	50		4	A	00	
1	LH	60.	✓	3	SA	70.	✓
9		50		5	V	00	
2	M	80.	✓	3	SA	50.	✓
0	RS	50		6	A	00	
2	M	50.	✓	3	SS	70.	✓
1	FA	50		7		00	
2	M	70.	✓	3	SA	60.	✓
2	NA	00		8	AK	00	
2	M	70.	✓	3	ZS	70.	✓
3	AH	50		9	A	00	
2	M	60.	✓	Jumlah		24	15
4	BR	00					

Dari tabel tersebut terlihat bahwa 15 siswa (atau 40%) tidak memenuhi KKM, sedangkan 24 siswa (atau 60%) memenuhi KKM. Siswa memperoleh nilai maksimal 80,50 dan nilai minimal 40,00. Pembelajaran akan dilanjutkan pada siklus II karena dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian siswa belum memenuhi syarat KKM.

Setelah itu, kami melanjutkan ke tahap observasi. Peneliti telah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, sesuai dengan penelitian yang dilakukan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, peneliti telah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan kegiatan atau tahapan yang tercantum dalam RPP. Sejalan dengan penegasan Linda (2016) bahwa media animasi berfungsi untuk memperjelas topik yang akan diajarkan kepada siswa, penggunaan animasi membantu sejumlah siswa memperhatikan pelajaran. Sejumlah kemampuan mendengarkan siswa meningkat ketika menggunakan media animasi; hal ini terlihat baik pada proses pembelajaran maupun temuan postes siklus I. Melihat hasil post-test yang menunjukkan hanya

60% siswa yang tuntas, memungkinkan dilakukan refleksi. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih kurang dan belum mencapai tujuannya. Perhatian siswa terkadang dapat terpecah antara mendengarkan isi dan mendengarkan animasi karena mereka masih membiasakan diri mempelajari materi dalam bentuk animasi. Pembelajaran siklus II diperlukan mengingat keterbatasan ini.

Melihat hasil post-test yang menunjukkan hanya 60% siswa yang tuntas, memungkinkan dilakukan refleksi. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih kurang dan belum mencapai tujuannya. Perhatian siswa terkadang dapat terpecah antara mendengarkan isi dan mendengarkan animasi karena mereka masih membiasakan diri mempelajari materi dalam bentuk animasi. Pembelajaran siklus II diperlukan mengingat keterbatasan ini.

Bagian perencanaan Siklus II meliputi penetapan rencana pembelajaran, soal tes, LKS, media animasi, dan lembar observasi. Siklus II dimulai dengan langkah yang sama. Tahap pelaksanaan tindakan yang

berlangsung selama tiga kali pertemuan merupakan langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti setelah segala sesuatunya siap. Pada tanggal 18 September 2023 telah dilaksanakan pertemuan pertama. Pada pertemuan pertama, peneliti menggunakan media animasi untuk membantu menyampaikan bahasa laporan.



Gambar 4. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

Pada pertemuan pertama, sebagian besar siswa menunjukkan keterampilan mendengarkan yang baik dengan mempertahankan fokus selama bagian tengah proses pembelajaran, yang memungkinkan mereka menafsirkan apa yang telah mereka pelajari. Setiap siswa menerima lembar kerja dari guru setelah pembelajaran selesai.

Pertemuan kedua berlangsung tanggal 19 September 2023. Guru membahas cara menulis teks laporan dengan bantuan media animasi pada pertemuan kedua.



Gambar 5. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

Sepanjang latihan, siswa fokus pada media animasi. Selain mampu menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran, seluruh siswa menunjukkan kemampuan mendengarkan yang baik pada pertemuan kedua. Mereka juga mampu mengintegrasikan pengajaran sains dengan pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, anak-anak juga berpartisipasi dalam proses pembelajaran pada pertemuan kedua ini dengan cara memberikan respon dan berbicara. Setiap siswa menerima LKPD dari guru setelah proses pembelajaran selesai.

Tanggal 20 September 2023 merupakan tanggal dilaksanakannya Pertemuan 3. Pelaksanaan post-test berdasarkan hasil siklus II menjadi fokus utama pertemuan 3.



Gambar 6. Pelaksanaan Post-Test Siklus II

Data hasil post-test disajikan sebagai berikut:

Tabel 5  
 Hasil Belajar Post-Test Siklus II

No	Nama Siswa	Posttest	Tuntas	Belum Tuntas
1	AA	80.00	✓	
2	AA	80.50	✓	
3	A CN	60.00		✓
4	AB B	70.50	✓	
5	AZ H	80.00	✓	
6	AA	80.50	✓	
7	A MAH	70.00	✓	
8	A NR	80.50	✓	
9	A WN	70.50	✓	

1	A	80.	✓
0	DM	00	
1	C	60.	✓
1	R	50	
1	D	60.	✓
2	NF	50	
1	FA	70.	✓
3	R	50	
1	IA	90.	✓
4	AM	00	
1	IH	80.	✓
5	S	50	
1	KJ	80.	✓
6	NT	00	
1	KA	60.	✓
7	R	00	
1	KA	80.	✓
8	J	00	
1	LH	80.	✓
9		50	
2	M	90.	✓
0	RS	00	
2	M	60.	✓
1	FA	50	
2	M	90.	✓
2	NA	00	
2	M	80.	✓
3	AH	00	
2	M	80.	✓
4	BR	00	
2	M	80.	✓
5	FA	00	

2	M	70.	✓
6	RF	50	
2	M	60.	✓
7	RA	00	
2	M	80.	✓
8	ZA	00	
2	N	70.	✓
9	AR	00	
3	N	70,	✓
0	B	50	
3	R	80.	✓
1	KA	50	
3	R	60.	✓
2	RA	00	
3	R	80.	✓
3	AS	00	
3	SA	80.	✓
4	A	50	
3	SA	80.	✓
5	V	50	
3	SA	80.	✓
6	A	50	
3	SS	60.	✓
7		50	
3	SA	80.	✓
8	AK	50	
3	ZS	80.	✓
9	A	00	
Jumlah			31 8

Tabel di atas menunjukkan bahwa delapan siswa (20%) tidak memenuhi KKM, sedangkan 31 siswa (80%)

memenuhi KKM. Siswa memperoleh nilai maksimal 90,00 dan nilai minimal 60,00. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian siswa telah memenuhi syarat KKM. Penelitian ini telah efektif mencapai tujuannya yaitu 80% siswa tuntas KKM pada kelas bahasa Indonesia yang mencakup keterampilan mendengar dan mendengarkan, sesuai hasil post-test siklus II.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran peneliti efektif, dibuktikan dengan perhitungan kemampuan mengajar peneliti pada siklus II sebesar 95%, hal ini menunjukkan bahwa peneliti merupakan guru yang berkemampuan luar biasa pada siklus II. Introspeksi: 80% siswa kelas III SDIT Ar-Rasyid Cikajang mampu memperoleh nilai KKM, oleh karena itu penelitian tindakan kelas ini dilanjutkan hingga siklus II.

### **E. Kesimpulan**

Penelitian menghasilkan kesimpulan bahwa konten berbahasa Indonesia dapat disampaikan dengan menggunakan media animasi. Guru dapat lebih menjelaskan konsep-konsep dalam bahasa Indonesia yang sulit diungkapkan dengan kata-kata

saja dengan menggunakan media animasi. Selain itu, media animasi membantu siswa meningkatkan pemahaman mendengarkan mereka; mereka sudah mampu mendengarkan, memahami, menafsirkan, menilai, dan menjawab. Hal ini terlihat dari hasil pre-test, post-test siklus I, dan post-test siklus II pemahaman siswa meningkat hingga mencapai batas yang diinginkan (80% siswa mendapat nilai di atas KKM). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar mendapat manfaat dari penggunaan media animasi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Akhyar, F. (2019). Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Dalam Kurikulum 2013 Sekolah Dasar. Prosiding Seminar Nasional "Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya Di Era Digital", 77-90.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fika, N. A. (2022). Pengembangan Media Animasi Berbantu Powtoon Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 4(2), 220-231.
- Fikri, dkk. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Hopkins. (1993). *Desain Penelitian Tindakan Kelas (Model Ebbut)*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Kemmis, S. Dan R. Mc Taggart, *The Action Research Planner*, (Victoria: Deakin University, 1988).
- KBBI. (2023). *Pengertian Bahasa*. (Online). (<https://kbbi.web.id/Batam>) . Diakses 11 Agustus 2023
- Masyithoh, S., & Fadilah, S. N. A. (2021). *Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar*.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Mulyasa. (2010). *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan)*. Bandung: Rosda, Cetakan Kesembilan.
- Munir, 2015. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Ramadania, F. (2016). Konsep Bahasa Berbasis Teks Pada Buku Ajar Kurikulum 2013. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*. 1 (1), 228.
- Sanjaya, W. (2014). *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, Dan Prosedur*. Jakarta: Kencana.Sukardi. (2022). *Metode Penelitian Tindakan*

- Kelas: Implementasi Dan Pengembangannya. Jakarta: Pt. Bumi Aksara. *Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(2), 251-258.
- Simanjuntak, L., Silaban, P. J., & Sitepu, A. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Animasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3559-3565.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D, Bandung: Cv.Afabeta.
- Susanti, E. (2020). Keterampilan Menyimak. Bogor: In Media.
- Suprayitno, T. (2019). Pendidikan Di Indonesia: Belajar Dari Hasil Pisa 2018, Project Report. Jakarta: Badan Penelitian Dan Pengembangan.
- Suyoto. (2021). Teknik Penulisan Penelitian Tindakan Kelas. Surakarta: Unisri Press.
- Taringan, Hg. (2015). Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Cv. Angkasa.
- Triyadi, S. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia. *JUDIKA (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 3(2).
- Wardah, N.S. (2020). Penelitian Tindakan Kelas. Boyolali: Lakeisha.
- Yusantika, F. D., Suyitno, I., & Furaidah, F. (2018). Pengaruh media audio dan audio visual terhadap kemampuan menyimak siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori,*