

**PENGARUH PENGGUNAAN FILM ANIMASI TERHADAP  
KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA INDONESIA  
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**ALFINA DAMAYANTI  
NPM 2113053274**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH PENGGUNAAN FILM ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Oleh**

**ALFINA DAMAYANTI**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya keterampilan menyimak peserta didik kelas V dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil penggunaan media film animasi berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan menyimak peserta didik. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh peserta didik kelas VA dan VB SD Negeri 6 Metro Timur, dengan jumlah total 40 peserta didik yang dipilih menggunakan teknik sampel jenuh. Pengumpulan data dilakukan melalui tes keterampilan menyimak serta lembar observasi yang telah diuji validitasnya. Analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa penggunaan film animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan menyimak peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media film animasi berpengaruh ketika digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menyimak.

**Kata kunci:** Bahasa Indonesia, film animasi, keterampilan menyimak

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF USING ANIMATED FILM ON THE LISTENING SKILLS OF INDONESIAN LANGUAGE ON GRADE V ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

**By**

**ALFINA DAMAYANTI**

The problem in this study was the low listening skills of grade V students in learning Indonesian Language. The purpose of this study was to determine the results of animated film media affects the improvement of students' listening skills. The method used was an experiment with a non-equivalent control group design. The population in this study consisted of all VA and VB grade students of SD Negeri 6 Metro Timur, with a total of 40 students selected using the saturated sample technique. Data collection was carried out through listening skills tests and observation sheets that had been tested for validity. Data analysis using simple linear regression test shows that the use of animated films has a significant effect on improving students' listening skills. The results showed that animated film media has an effect when used as a tool in learning Indonesian, especially in improving listening skills.

**Keywords :** Indonesian language, animated movies, listening skills

**PENGARUH PENGGUNAAN FILM ANIMASI TERHADAP  
KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA INDONESIA  
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Oleh**

**ALFINA DAMAYANTI**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN FILM ANIMASI  
TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK  
BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS V  
SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Alfina Damayanti**

No. Pokok Mahasiswa : **2113053274**

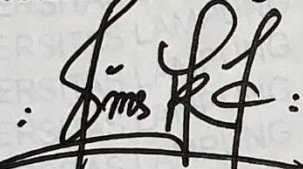
Program Studi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

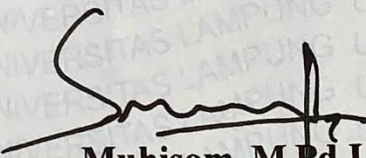
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



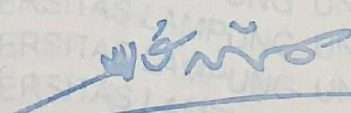
Dosen Pembimbing I

  
: **Siska Mega Diana, M.Pd.**  
NIK 231502871224201

Dosen Pembimbing II

  
: **Muhsom, M.Pd.I.**  
NIK 231502850709101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

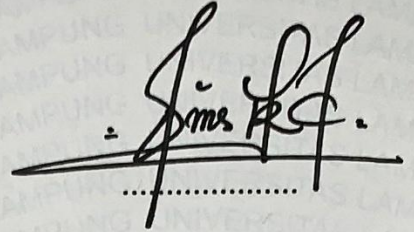
  
: **Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**  
NIP 197412202009121002



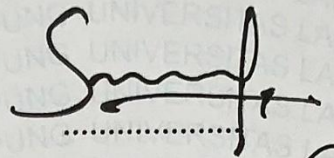
## MENGESAHKAN

### 1. Tim Penguji

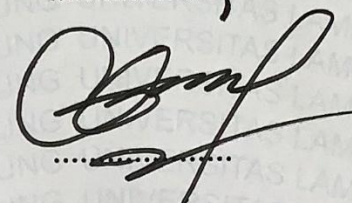
Ketua : **Siska Mega Diana, M.Pd**



Sekretaris : **Muhisom, M.Pd.I.**



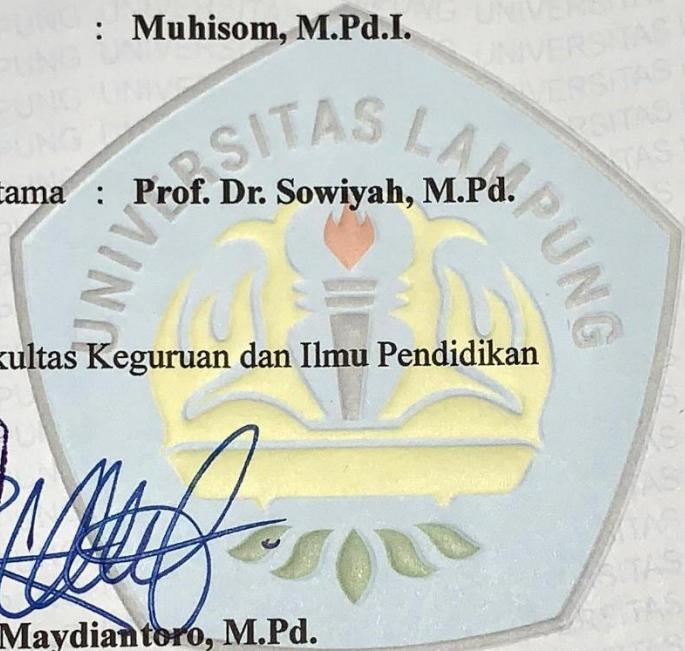
Penguji Utama : **Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.**



### 2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



  
**Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.**  
NIP 198705042014041001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **04 Agustus 2025**



## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alfina Damayanti

NPM : 2113053274

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Film Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian – bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Metro, 04 Agustus 2025

Yang Membuat Pernyataan



*ad*  
*Alfina*

**Alfina Damayanti**

NPM 2113053274

## RIWAYAT HIDUP



Alfina Damayanti lahir di Metro, Provinsi Lampung, pada 12 Februari 2003. Peneliti merupakan anak bungsu dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Saebani dengan Almh. Ibu Lulus Gianti Ningrum.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SDN 04 Metro Timur selesai pada tahun 2015
2. SMPN 03 Metro selesai pada tahun 2018
3. SMAN 05 Metro selesai pada tahun 2021

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Pada tahun 2024 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Banding, Kecamatan Rajabasa, Kabupaten Lampung Selatan.



## **MOTTO**

“Anda mungkin bisa menunda, tapi waktu tidak akan menunggu”

-Benjamin Franklin

## **PERSEMBAHAN**

### **Bismillahirrahmanirahiim**

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat-Nya yang tidak terhitung, serta dukungan dari orang-orang tercinta dengan bangga skripsi ini peneliti persembahkan untuk

### **Orangtuaku Tercinta**

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya, sebagai ungkapan cinta dan terima kasih yang tak terhingga. Untuk almarhumah ibunda tercinta,

Lulus Gianti Ningrum, terima kasih atas cinta dan doa yang selama ini ibu berikan. Semoga Allah Swt. memberikan tempat terbaik di sisi-Nya dan membalas semua kebaikan Ibu. Untuk bapak, Saebani, terima kasih atas kerja keras, doa, dan dukungan yang tiada henti. Semoga Allah selalu melimpahkan kesehatan, keberkahan, dan umur panjang. Segala pencapaian ini tidak lepas dari doa dan perjuangan Bapak dan Ibu.

Almamater tercinta “**Universitas Lampung**”

## SANWACANA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Film Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar", sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

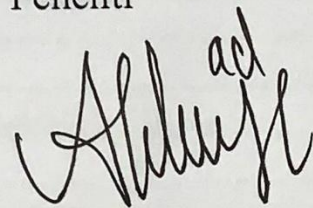
1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., LP.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurhawahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan administrasi surat dalam penyelesaian skripsi.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang senantiasa memfasilitasi peneliti serta memberikan motivasi yang sangat bermanfaat untuk penyelesaian skripsi.
5. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Penguji Utama yang telah senantiasa memberikan bimbingan dan arahan terhadap penyusunan skripsi.
6. Siska Mega Diana, M.Pd., Ketua Penguji, yang senantiasa meluangkan waktu memberi bimbingan, saran, dan nasihat kepada peneliti dalam penyusunan skripsi.
7. Muhsom, M.Pd.I. Sekretaris Penguji dan juga sebagai Dosen pembimbing akademik, yang telah membimbing, memberi dukungan dan motivasi kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang berharga bagi peneliti.



9. Kepala Sekolah dan Guru serta peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Timur yang telah memberikan izin, arahan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian
10. Kakakku tersayang Mira Handayani, terima kasih kepada kakak tersayang, satu – satunya saudara perempuan saya atas kasih sayang, semangat, dan dukungan yang begitu berarti selama ini
11. Sahabatku sekaligus teman seperjuanganku Ardila, Winia, Dhea, dan Titi, terima kasih telah membantu, menemani, memberikan semangat dan memotivasi peneliti sejak awal perkuliahan, penyusunan skripsi hingga saat ini masih bersama.
12. Sahabatku Fauriza dan Athaya, terima kasih selalu memberikan semangat, dukungan, kasih sayang dan motivasi kepada peneliti.
13. Rekan - rekan mahasiswa S1 PGSD FKIP kelas J Angkatan 2021 dan teman – teman KKN Desa Banding.

Semoga Allah Swt. melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 04 Agustus 2025  
Peneliti



**Alfina Damayanti**  
NPM. 2113053274

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>

### **I. PENDAHULUAN .....**

**1**

1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Batasan Masalah .....	7
1.4 Rumusan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
1.6 Manfaat Penelitian .....	8

### **II. TINJAUAN PUSTAKA .....**

**10**

2.1 Keterampilan .....	10
2.2 Pengertian Menyimak .....	11
2.2.1 Tujuan Menyimak .....	12
2.2.2 Jenis – jenis Menyimak .....	13
2.2.3 Tahapan Menyimak .....	15
2.2.4 Proses Menyimak .....	16
2.2.5 Faktor – faktor yang Mempengaruhi dalam Menyimak .....	17
2.3 Pengertian Keterampilan Menyimak .....	19
2.3.1 Indikator Keterampilan Menyimak .....	20
2.4 Kemampuan Menyimak Peserta Didik di Sekolah Dasar .....	22
2.5 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD .....	23
2.5.1 Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	24
2.6 Pengertian Media Pembelajaran .....	26
2.6.1 Tujuan Media Pembelajaran .....	27
2.6.2 Fungsi Media Pembelajaran .....	28
2.6.3 Jenis – jenis Media Pembelajaran .....	30
2.7 Pengertian Media Film Animasi .....	31
2.7.1 Jenis – jenis Film Animasi .....	32
2.7.2 Pembelajaran Film Animasi .....	33
2.7.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Film Animasi .....	34
2.8 Penelitian Relevan .....	35
2.9 Kerangka Pikir .....	36

2.10	Hipotesis Penelitian .....	38
<b>III.</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
3.1	Jenis Penelitian.....	39
3.2	Desain Penelitian .....	39
3.3	Prosedur Penelitian .....	40
3.3.1	Tahap Persiapan.....	40
3.3.2	Tahap Pelaksanaan.....	41
3.3.3	Tahap Penyelesaian .....	41
3.4	Setting Penelitian .....	42
3.4.1	Tempat Penelitian .....	42
3.4.2	Waktu Penelitian.....	42
3.4.3	Subjek Penelitian.....	42
3.5	Populasi dan Sampel Penelitian .....	42
3.5.1	Populasi Penelitian .....	42
3.5.2	Sampel Penelitian .....	43
3.6	Variabel Penelitian .....	44
3.7	Definisi Konseptual dan Definisi Operasional .....	44
3.7.1	Definisi Konseptual .....	44
3.7.2	Definisi Operasional.....	45
3.8	Teknik Pengumpulan Data .....	48
3.8.1	Tes.....	48
3.8.2	Observasi .....	48
3.8.3	Dokumentasi.....	48
3.9	Instrumen Penilaian .....	49
3.10	Uji Prasyarat Instrumen Tes .....	49
3.10.1	Uji Validitas.....	49
3.10.2	Uji Reliabilitas .....	51
3.10.3	Uji Daya Pembeda Soal .....	52
3.10.4	Uji Tingkat Kesukaran Soal .....	52
3.11	Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis .....	53
3.11.1	Teknik Analisis Data.....	53
3.11.2	Uji Prasyarat Analisis Data .....	54
3.11.2.1	Uji Normalitas .....	54
3.11.2.2	Uji Homogenitas .....	55
3.11.3	Analisis Uji Hipotesis.....	55
<b>IV.</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>57</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	57
4.1.1	Pelaksanaan Penelitian .....	57
4.1.2	Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	60
4.1.3	Analisis Data Penelitian .....	60
4.1.4	Hasil Uji Prasyarat Analisis Data .....	75
4.2	Pembahasan.....	78



<b>V. SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>83</b>
5.1 Simpulan .....	83
5.2 Saran .....	83
5.2.1 Peserta Didik .....	83
5.2.2 Pendidik .....	84
5.2.3 Kepala Sekolah.....	84
5.2.4 Peneliti Selanjutnya .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>90</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Keterampilan Menyimak Kelas V A dan V B.....	4
2. Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	40
3. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 6 Metro .....	43
4. Klasifikasi Validitas .....	50
5. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen .....	50
6. Koefisien Reliabilitas .....	51
7. Klasifikasi Daya Pembeda Soal .....	52
8. Klasifikasi Tingkat Kesukaran .....	52
9. Interpretasi Aktivitas Pembelajaran .....	54
10. Kegiatan Penelitian .....	59
11. Deskripsi Hasil .....	60
12. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	61
13. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	62
14. Rata – rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	63
15. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	65
16. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	66
17. Rata – rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	68
18. Rata – rata Selisih Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas .....	70
19. Hasil Perhitungan Aktivitas Keterlaksanaan.....	72
20. Nilai <i>N – Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	74
21. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas .....	76
22. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	77
23. Koefisien Determinasi ( <i>R Square</i> ) .....	78

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir .....	37
2. Grafik Diagram Batang Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas .....	61
3. Grafik Diagram Batang Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas .....	63
4. Grafik Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	64
5. Grafik Diagram Batang Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas .....	66
6. Grafik Diagram Batang Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas .....	67
7. Grafik Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	69
8. Grafik Diagram Batang Rata – Rata Selisih <i>Pretest</i> .....	71
9. Grafik Diagram Batang Nilai <i>N-Gain</i> Kelas .....	74
10. Grafik Diagram Batang Nilai <i>N – Gain</i> Kelas Kontrol .....	75



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
<b>DOKUMENTASI SURAT - SURAT</b>	
1. Surat Izin Penelitian .....	93
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan .....	94
3. Surat Uji Coba Instrumen.....	95
4. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen .....	96
5. Surat Izin Penelitian .....	97
6. Surat Balasan Izin Penelitian.....	98
<b>INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA</b>	
7. Rubrik Observasi Kegiatan Penggunaan Film Animasi.....	102
8. Lembar Observasi Peserta Didik.....	104
9. Dokumentasi Lembar Observasi Peserta Didik .....	106
10. Kisi – Kisi Instrument Test.....	108
11. Soal dan Kunci Jawaban (yang diajukan).....	109
12. Dokumentasi Jawaban Uji Coba Instrumen Peserta Didik .....	112
13. Rubrik Penilaian Soal Pretest dan Posttest .....	113
14. Soal yang dipakai .....	114
15. Dokumentasi Jawaban Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	116
16. Dokumentasi Jawaban Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	118
17. Modul Ajar Kelas Eksperimen .....	120
18. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	127
19. Dokumentasi LKPD Peserta Didik.....	134
<b>HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS</b>	
20. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Menggunakan SPSS 27 .....	139

## **HASIL PENELITIAN**

21. Data Nilai Aktivitas Peserta Didik .....	142
22. Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	143
23. Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	144
24. Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	145
25. Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	146
26. Nilai <i>N – Gain</i> Kelas Eksperimen .....	147
27. Nilai <i>N – Gain</i> Kelas Kontrol.....	148
28. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas.....	149
29. Hasil Uji Hipotesis .....	150

## **DOKUMENTASI PENELITIAN**

30. Dokumentasi Foto Kegiatan.....	151
------------------------------------	-----

## **I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi di Indonesia yang digunakan oleh mayoritas masyarakat di berbagai aspek kehidupan, mulai dari komunikasi sehari-hari hingga dunia pendidikan, bisnis, dan pemerintahan. Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga menjadi simbol persatuan bangsa di tengah keberagaman suku, budaya, dan bahasa daerah. Pembelajaran bahasa Indonesia, yang merupakan bagian penting dari identitas nasional, perlu dimulai sejak usia dini, terutama di tingkat sekolah dasar. Anak-anak pada tahap ini diajarkan keterampilan dasar berbahasa seperti membaca, menulis, dan berbicara. Kemampuan ini menjadi fondasi bagi mereka untuk memahami dan menggunakan bahasa dengan baik, baik dalam konteks akademik maupun sosial.

Sejalan dengan itu, penggunaan bahasa Indonesia masuk ke dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pemerintahan, pendidikan, dan komunikasi publik yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan, khususnya pada Pasal 25 Ayat (3) yang berbunyi,

Bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi negara sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berfungsi sebagai bahasa resmi kenegaraan, pengantar pendidikan, komunikasi tingkat nasional, pengembangan kebudayaan nasional, transaksi dan dokumentasi niaga, serta sarana pengembangan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan bahasa media massa.

Penerapan kebijakan ini mencerminkan pentingnya pembelajaran bahasa Indonesia sejak dini. Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat pendidikan dasar tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan cinta terhadap bahasa negara. Pemerintah, pendidik, dan masyarakat memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa bahasa Indonesia tetap terjaga dan berkembang di tengah tantangan globalisasi dengan landasan yuridis yang kuat.

Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar sangat penting untuk mendukung proses belajar peserta didik secara keseluruhan. Pembelajaran ini tidak hanya membantu peserta didik dalam berinteraksi dengan pendidik dan teman-teman, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di sekolah tersebut. Keterampilan berbahasa yang baik dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap berbagai teks bacaan, mengasah kemampuan berpikir kritis, serta melatih mereka dalam menyusun kalimat yang efektif dan komunikatif.

Melalui pembelajaran bahasa Indonesia yang berkualitas di sekolah dasar, peserta didik dapat membangun fondasi yang kokoh untuk terus mempelajari dan menggunakan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat ini juga berperan dalam membantu peserta didik mengembangkan keterampilan komunikasi dan kemampuan berinteraksi dalam masyarakat. Salah satu keterampilan penting yang harus dikuasai dalam proses ini adalah keterampilan menyimak, karena menjadi dasar bagi pemahaman dan komunikasi yang efektif.



Menyimak juga sangat berpengaruh terhadap mata pelajaran karena peserta didik memperoleh informasi dan bahan simakan selama proses pembelajaran. Hal ini sesuai karena menyimak adalah proses interaktif yang mengubah bahasa lisan dalam pikiran menjadi makna. Setiap peserta didik dipercaya memiliki kemampuan menyimak yang unik dan beragam selama proses belajar mengajar.

Henry Guntur Tarigan (2008) mendefinisikan keterampilan menyimak adalah kemampuan dalam mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, dan interpretasi. Keterampilan menyimak tidak hanya sekadar mendengar, tetapi juga melibatkan pemahaman yang mendalam terhadap isi pesan yang disampaikan. Proses menyimak mencakup berbagai aspek, seperti menangkap bunyi, memahami makna, menganalisis informasi, serta memberikan tanggapan yang sesuai terhadap apa yang didengar.

Keterampilan menyimak yang baik merupakan keterampilan penting bagi setiap peserta didik, karena keterampilan ini membantu mereka lebih mudah menguasai tiga keterampilan berbahasa lainnya serta memahami berbagai mata pelajaran yang diajarkan. Keterampilan menyimak juga berperan dalam proses pengembangan kemampuan sosial peserta didik. Melalui kegiatan menyimak, peserta didik dapat memahami pemikiran teman-temannya dan belajar menjadi pendengar yang baik.

Setiap peserta didik memiliki kemampuan menyimak yang berbeda ada yang cepat dan ada yang lambat. Peserta didik yang tidak fokus, pembelajaran yang tidak maksimal, pembelajaran yang tidak menarik, dan media yang tidak memadai adalah masalah yang berkaitan dengan keterampilan menyimak. Hal tersebut disebabkan karena peserta didik memiliki pendekatan atau cara belajar yang berbeda-beda. Proses pembelajaran menyimak sering kali menghadirkan berbagai kendala bagi peserta didik, seperti sulit berkonsentrasi, melamun, memikirkan hal lain,

terganggu oleh ajakan berbicara dari teman, atau suara yang kurang jelas, sehingga menghambat pemahaman mereka.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah penulis lakukan pada tanggal 20 Februari 2025 dengan wali kelas V SD Negeri 6 Metro Timur, yang menyatakan bahwa terdapat permasalahan terkait keterampilan menyimak dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V yaitu peserta didik kurang memperhatikan pendidik selama proses pembelajaran berlangsung. Terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab permasalahan tersebut yaitu pendidik masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik terlihat kurang antusias dan cenderung pasif karena pembelajaran terasa monoton dan membosankan. Pendidik juga lebih banyak mendominasi pembelajaran, sehingga partisipasi aktif peserta didik menjadi terbatas. Serta pendidik belum menggunakan media pembelajaran seperti film animasi khususnya dalam menyimak cerita pada pembelajaran bahasa Indonesia. Faktor-faktor tersebut berdampak pada rendahnya motivasi dan keterampilan peserta didik dalam menyimak, karena keterampilan menyimak sebagai salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

**Tabel 1. Data Keterampilan Menyimak Kelas V A dan V B**

Kelas	Jumlah peserta didik	Ketercapaian			
		Tercapai ( $\geq 70$ )		Tidak Tercapai ( $<70$ )	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
V A	20	6	30	14	70
V B	20	8	40	12	60

Sumber : Data nilai keterampilan menyimak kelas V SDN 6 Metro Timur

Berdasarkan data nilai keterampilan menyimak peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Timur, secara keseluruhan terlihat bahwa keterampilan menyimak peserta didik masih tergolong rendah. Data ketercapaian keterampilan menyimak pada kelas V A dan V B, terlihat bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai nilai standar minimum 70. Kelas V A hanya 6 peserta didik yang mencapai standar ketercapaian, sedangkan 14 peserta didik masih berada di bawah standar ketercapaian. Sementara itu, di kelas V B, hanya terdapat 8 peserta didik yang mencapai nilai minimal 70, sedangkan 12 peserta didik belum mencapainya. Kelas V B menunjukkan nilai dibawah persentase 50% dan kelas V A menunjukkan nilai persentase jauh dibanding kelas V B. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik di kedua kelas mengalami kesulitan dalam keterampilan menyimak.

Rendahnya keterampilan menyimak peserta didik dapat disebabkan oleh minimnya media pembelajaran yang mendukung, atau keterbatasan kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan secara lisan. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang lebih optimal untuk meningkatkan keterampilan menyimak melalui metode pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Kendala dalam pembelajaran menyimak sering disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran, rendahnya kesiapan peserta didik, metode pendidik yang cenderung monoton, serta gangguan dari teman atau peserta didik yang tidak tertib. Mengingat pentingnya keterampilan menyimak, pendidik perlu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif agar peserta didik lebih mudah memahami informasi. Salah satu cara efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Menurut Azikiwe (2007), media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan oleh pendidik untuk melibatkan semua indera peserta didik, seperti penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan pengecap, dalam proses penyampaian materi pelajaran. Media pembelajaran adalah sarana yang dirancang khusus untuk menyampaikan informasi dan memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar.

Media pembelajaran berperan penting dalam menyediakan stimulus pendengaran yang menarik dan interaktif, seperti audio, video, atau multimedia interaktif. Pemanfaatan media ini memungkinkan peserta didik untuk lebih terfokus pada proses menyimak, memahami informasi yang disampaikan, dan mengembangkan kemampuan interpretasi pesan secara efektif. Media yang dirancang dengan baik juga membantu menciptakan suasana pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan menyimak secara optimal.

Peran media dalam pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting untuk proses penyampaian materi dan informasi. Film animasi adalah media pembelajaran yang disarankan untuk meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik. Penulis memilih film animasi karena peserta didik tidak hanya melihat tetapi juga mendengarnya, sehingga memberikan stimulus dan rangsangan tambahan kepada mereka saat melihatnya.

Sejalan dengan itu diungkapkan juga oleh Yuliani, T dan Armaini (2019) video animasi adalah media atau alat perantara yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dengan menampilkan gambar bergerak dalam bentuk kartun. Hal ini dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan minat mereka dalam belajar. Penggunaan media film animasi dalam pembelajaran menyimak diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan minat peserta didik serta memotivasi mereka untuk belajar.



Penelitian terdahulu oleh Nuramelyah dkk., (2023) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Film Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar" meneliti bagaimana penggunaan media audio visual, khususnya film animasi, memengaruhi keterampilan menyimak peserta didik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media film animasi dapat meningkatkan keterampilan menyimak secara signifikan, peserta didik lebih tertarik dan fokus saat belajar dengan media film animasi.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan judul "Pengaruh Penggunaan Film Animasi terhadap Keterampilan Menyimak pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V SD."

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Pendidik masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi keterampilan menyimak cerita.
- 1.2.2 Peserta didik kurang antusias dan pasif dalam kegiatan menyimak.
- 1.2.3 Pendidik belum menggunakan media film animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut

- 1.3.1 Penggunaan Media Film Animasi (X).
- 1.3.2 Keterampilan Menyimak Bahasa Indonesia peserta didik kelas V Sekolah Dasar (Y).

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka perlu adanya rumusan masalah yang akan memberikan arah pada penelitian. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan film animasi terhadap keterampilan menyimak Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V SD Negeri 6 Metro Timur Tahun Ajaran 2024/2025”

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan yang sejalan dengan rumusan masalah tersebut yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menyimak Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V SD Negeri 6 Metro Timur Tahun Ajaran 2024/2025.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat memberikan inspirasi dalam penggunaan media film animasi di sekolah dasar untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

##### **1.6.2 Manfaat Praktis**

###### **1.6.2.1 Peserta Didik**

Penggunaan media film animasi dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar dan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan. Mereka juga dapat berpartisipasi secara aktif dalam memberikan pendapat, pertanyaan, dan sanggahan selama proses pembelajaran, yang membantu mereka menjadi terampil dalam menyimak.

#### 1.6.2.2 Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, khususnya media film animasi, untuk meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik. Dengan penggunaan media yang tepat, proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna, sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

#### 1.6.2.3 Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pembelajaran di SD Negeri 6 Metro Timur. Temuan penelitian dapat dijadikan dasar dalam mendorong pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, seperti film animasi, guna meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif dan efektif di sekolah.

#### 1.6.2.4 Peneliti Selanjutnya

Memberikan pengetahuan dan informasi bagi para peneliti selanjutnya yang akan meneliti mengenai penggunaan film animasi terhadap keterampilan menyimak Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Keterampilan**

Menurut Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (2023) pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan istilah 'keterampilan' sebagai turunan dari kata 'terampil,' yang berarti cakap dalam menyelesaikan tugas, mampu, dan cekatan. Keterampilan dapat dipahami sebagai kemampuan seseorang dalam melaksanakan suatu tugas atau aktivitas dengan baik, efisien, dan efektif.

Sejalan dengan pendapat Prawiradilaga dalam Nasihudin dan Hariyadin (2021) istilah "keterampilan" berasal dari kata dasar "terampil" yang diberi imbuhan "ke-" dan akhiran "a" sehingga membentuk kata sifat. "Terampil" sendiri memiliki arti mampu bertindak dengan cepat dan tepat. Istilah lain dari "terampil" adalah cekatan dalam menyelesaikan sesuatu. Keterampilan dapat diartikan sebagai kecekatan, kecakapan, atau kemampuan untuk melakukan suatu pekerjaan atau aktivitas dengan baik, benar, dan efisien.

Keterampilan, menurut Poearwadarminta dalam Syamsuddin (2021) adalah kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan baik dan cermat. Pada dasarnya, keterampilan adalah potensi manusia yang dapat dikembangkan melalui pendidikan dan pelatihan yang berkelanjutan untuk memaksimalkan semua fungsi perkembangan manusia, yang menghasilkan manusia yang utuh. Sudah jelas bahwa setiap individu memiliki kapasitas dan keterampilan yang berbeda-beda.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan cepat, tepat, dan konsisten guna mencapai hasil tertentu yang terus-menerus dan membentuk kebiasaan.

## **2.2 Pengertian Menyimak**

Menurut Utami dalam Ismail dkk., (2023) menyatakan bahwa menyimak adalah aktivitas mendengarkan secara aktif dan kreatif untuk memperoleh informasi, memahami makna isi, serta menangkap pesan yang disampaikan secara langsung. Kegiatan menyimak melibatkan proses mendengarkan dan menangkap informasi atau pesan, kemudian mengolahnya menjadi pemahaman yang bermakna.

Menurut Askarman Laia (2020) menyimak merupakan kegiatan menerima, mengolah, dan menginterpretasi informasi atau permasalahan dengan melibatkan pancaindra. Kegiatan ini memiliki keterkaitan erat dengan berbagai aspek keterampilan berbahasa, seperti hubungan antara menyimak dan berbicara, menyimak dan membaca, berbicara dan membaca, serta ekspresi lisan dan ekspresi tulisan. Kegiatan menyimak, dapat memperkuat pemahaman dan kemampuan seseorang dalam berkomunikasi secara efektif, baik secara verbal maupun tulisan.

Worthington dan Bodie dalam Momang (2021) menyatakan bahwa menyimak adalah keterampilan yang kompleks dan diakui sebagai konstruksi multidimensional yang melibatkan tiga proses utama. Pertama, proses afektif, yang mencerminkan motivasi untuk memberikan perhatian kepada orang lain. Kedua, proses perilaku, yang ditunjukkan melalui respons berupa umpan balik verbal maupun nonverbal. Ketiga, proses kognitif, yang mencakup kemampuan untuk memperhatikan, memahami, menerima, dan menafsirkan isi serta pesan relasional.



Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah keterampilan mendengarkan secara aktif untuk memahami informasi dan menangkap pesan yang disampaikan. Kegiatan ini melibatkan penerimaan, pengolahan, dan interpretasi informasi, serta berhubungan dengan keterampilan berbahasa lainnya. Menyimak mencakup aspek emosional, sosial, dan intelektual, sehingga membantu meningkatkan pemahaman dan komunikasi secara efektif.

### 2.2.1 Tujuan Menyimak

Menyimak memiliki empat tujuan utama, menurut Hunt dalam Aliem Bahri dkk., (2023), yaitu sebagai berikut:

- a. Mendapatkan informasi tentang pekerjaan,
- b. Meningkatkan hubungan antar pribadi,
- c. Mendapatkan data untuk membuat keputusan yang masuk akal, dan
- d. Memberikan tanggapan yang tepat.

Logan dan Shrope dalam Aliem Bahri dkk., (2023) menyatakan tujuan menyimak sebagai berikut:

- a. Seseorang menyimak dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran pembicara dengan kata lain, dia menyimak untuk belajar.
- b. Seseorang menyimak dengan penekanan dan kepuasan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan, diperdengarkan, atau dipagelarkan (terutama dalam bidang seni); dengan kata lain, dia menyimak untuk menikmati keindahan auditif.
- c. Orang menyimak dengan tujuan untuk menilai (baik-buruk, indah-jelek, tepat-ngawur, logis-tak logis, dll.) singkatnya, mereka menyimak untuk mengevaluasi.
- d. Orang menyimak dengan tujuan untuk menikmati dan menghargai sesuatu yang mereka simak. Mereka juga menyimak untuk mengapresiasi materi simakan.
- e. Mereka yang menyimak berharap dia dapat dengan cepat dan tepat berbagi perasaan, ide, dan gagasan dengan orang lain. Banyak contoh dan ide yang dapat diperoleh dari pembicara, dan semua ini sangat penting untuk menyampaikan gagasan mereka.
- f. Selain itu, ada orang yang menyimak dengan niat untuk membedakan bunyi-bunyi dengan benar, memilih mana yang membedakan arti (*distignif*) dan mana yang tidak.

Hal ini biasanya terlihat pada seseorang yang belajar bahasa asing yang senang mendengarkan ujaran pembicara asli (*native speaker*).

- g. Orang lain menyimak karena mereka mungkin mendapatkan masukan berharga dari pembicara atau karena mereka ingin mempelajari masalah secara kreatif.
- h. Mereka juga menyimak dengan tekun untuk meyakinkan pendapat atau masalah yang mereka ragukan sebelumnya dengan kata lain, mereka menyimak secara persuasif.

Menurut Nurhayati (2019) tujuan menyimak dalam pembelajaran adalah agar peserta didik terampil dan memahami makna menyimak. Beberapa tujuan spesifik sebagai berikut:

- a. Menyimak untuk belajar dan memperoleh pengetahuan.
- b. Menyimak untuk menikmati keindahan audial.
- c. Menyimak untuk mengevaluasi dan mengapresiasi materi

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka tujuan dari menyimak yaitu untuk memahami informasi yang didengar, menganalisis isi pesan, dan mengevaluasi maknanya. Menyimak membantu memperluas wawasan, meningkatkan kemampuan berpikir, dan mendukung komunikasi yang lebih baik. Menyimak juga berguna untuk menangkap pesan dengan jelas, menghargai pendapat orang lain, dan membangun hubungan yang baik dalam komunikasi.

### 2.2.2 Jenis – jenis Menyimak

Henry Guntur (2008) membagi jenis menyimak dalam dua macam, yaitu menyimak ekstensif dan menyimak intensif.

- a. Menyimak Ekstensif  
Menyimak ekstensif adalah kegiatan menyimak ujaran yang lebih umum dan bebas, tanpa bimbingan langsung dari seorang pendidik. Biasanya digunakan untuk dua tujuan. Menyimak ekstensif juga bisa disebut sebagai proses menyimak dalam kehidupan sehari-hari, seperti mendengarkan radio, TV, percakapan di jalan, di pasar, kotbah di masjid, dan sebagainya.
- b. Menyimak Intensif  
Menyimak intensif adalah menyimak yang dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan makna yang diinginkan. Beberapa hal yang perlu diketahui tentang

menyimak intensif bahwa menyimak intensif pada dasarnya adalah menyimak pemahaman. Menyimak intensif memerlukan konsentrasi yang tinggi dalam pikiran dan perasaan; menyimak intensif memerlukan pemahaman bahasa formal; dan menyimak intensif juga memerlukan produksi materi yang disimak.

Sutari (2018) juga mengklasifikasikan keterampilan menyimak menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

- a. Menyimak ekstensif: berhubungan dengan hal-hal yang lebih umum dan bebas.
- b. Menyimak intensif: dikenal sebagai menyimak yang diarahkan pada hal-hal tertentu dengan pengawasan yang ketat. Subkategori meliputi: menyimak konsentratif, menyimak kreatif, menyimak interogatif dan menyimak penyidikan (*exploratory listening*)

Hermawan (2012) mengidentifikasi ragam menyimak sebagai berikut:

- a. Menyimak pasif: mendengarkan tanpa kesadaran penuh.
- b. Menyimak kritis: memperoleh informasi dengan analisis dan penilaian.
- c. Menyimak aktif: melibatkan konsentrasi dan partisipasi aktif dalam proses mendengarkan, termasuk subkategori seperti menyimak kreatif dan eksploratif

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak terdiri dari menyimak ekstensif dan intensif. Menyimak ekstensif berfokus pada pemahaman umum dari informasi yang didengar dalam konteks yang luas, seperti mendengarkan berita atau cerita untuk mendapatkan gambaran keseluruhan. Sementara itu, menyimak intensif bertujuan memahami detail spesifik dan mendalam dari informasi yang disampaikan, seperti mencermati isi ceramah atau diskusi untuk mendapatkan informasi yang lebih rinci. Kedua jenis menyimak ini saling melengkapi dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan komunikasi.

### 2.2.3 Tahapan Menyimak

Menurut Strickland dan Dawson dalam Henry Guntur Tarigan (2008) terdapat sembilan tahap menyimak, mulai dari yang tidak berketentuan hingga yang sangat bersungguh-sungguh. Sembilan langkah tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :

- a. Menyimak secara berkala, terjadi ketika seseorang merasa terlibat langsung dalam percakapan yang berkaitan dengan dirinya sendiri.
- b. Menyimak dengan perhatian dangkal, terjadi ketika seseorang mudah terganggu oleh hal-hal di luar pembicaraan, sehingga sulit untuk fokus pada inti pembicaraan.
- c. Setengah menyimak, terjadi ketika seseorang terganggu oleh kegiatan lain dan lebih fokus menunggu kesempatan untuk mengungkapkan perasaan atau pemikiran yang terpendam dalam dirinya.
- d. Menyimak serapan, terjadi ketika seseorang tertarik untuk menyerap hal-hal kurang penting, yang sebenarnya merupakan proses penjarangan informasi secara pasif.
- e. Menyimak sekali-sekali, terjadi ketika perhatian dialihkan sebentar untuk melakukan aktivitas lain, dan hanya fokus pada satu hal saat perhatian kembali terarah.
- f. Menyimak secara asosiatif, terjadi ketika seseorang hanya mengingat pengalaman pribadinya sendiri, sehingga tidak memberikan reaksi terhadap pesan yang disampaikan oleh pembicara.
- g. Menyimak dengan reaksi berkala, terjadi ketika seseorang memberikan komentar atau mengajukan pertanyaan sebagai respons terhadap pembicara secara teratur.
- h. Menyimak secara saksama, terjadi ketika seseorang dengan sungguh-sungguh mengikuti alur pemikiran pembicara.
- i. Menyimak secara aktif, dilakukan untuk memahami dan menemukan pemikiran pembicara, serta membantu mereka mengungkapkan apa yang ingin disampaikan.

Hermawan (2012) juga mengidentifikasi lima tahapan dalam menyimak:

- a. Penerimaan (mendengar): proses awal di mana penyimak mendengar dan memperhatikan ucapan pembicara.
- b. Pemahaman: penyimak berusaha mempelajari dan memaknai informasi yang didengar.
- c. Pengingatan: penyimak berusaha mengingat kembali informasi yang telah disampaikan.

- d. Pengevaluasian: penyimak menilai dan mengkritisi informasi yang diterima.
- e. Penanggapan: penyimak memberikan umpan balik atau tanggapan terhadap informasi yang didengar.

Dibia (2018) menjelaskan tiga tahapan dalam menyimak sebagai berikut:

- a. Tahap interpretasi: pendengar menafsirkan makna atau pesan yang terkandung dalam informasi yang didengar.
- b. Tahap evaluasi: pendengar membuat penilaian atas informasi yang diterima dan mengambil keputusan berdasarkan penilaian tersebut.
- c. Tahap reaksi: pendengar melakukan tindak lanjut sebagai bentuk respons atau tanggapan atas informasi yang didengar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tahapan menyimak melibatkan berbagai tingkat perhatian, mulai dari mendengarkan secara berkala saat merasa terlibat dalam pembicaraan, hingga menyimak dengan serius untuk memahami pemikiran pembicara. Beberapa tahap lainnya termasuk menyimak dengan perhatian dangkal, setengah menyimak, atau hanya tertarik pada pengalaman pribadi. Ada juga tahapan di mana seseorang memberikan reaksi seperti komentar atau pertanyaan, serta menyimak dengan fokus penuh untuk mengikuti alur pemikiran pembicara. Semua tahapan ini menunjukkan cara yang berbeda dalam hal menyimak, dengan tingkat perhatian yang bervariasi.

#### **2.2.4 Proses Menyimak**

Logan dan Loban dalam Henry Guntur Tarigan (2008) menyatakan bahwa menyimak adalah suatu kegiatan yang merupakan suatu proses. Proses menyimak mencakup beberapa tahap, antara lain :

- a. Tahap mendengar yaitu, pada tahap ini, kita hanya mendengar apa yang disampaikan oleh pembicara.
- b. Tahap memahami, yaitu setelah kita mendengar, kita ingin memahami apa yang disampaikan oleh pembicara.
- c. Tahap menginterpretasi, yaitu penyimak yang cermat dan teliti tidak puas hanya dengan mendengar dan memahami



isi pembicaraan, mereka ingin menafsirkan atau menginterpretasikan isi, butir-butir pendapat yang terdapat dan tersirat dalam ujaran itu.

- d. Tahap mengevaluasi, yaitu setelah penonton memahami dan dapat menafsirkan isi pembicaraan, mereka mulai menilai dan mengevaluasi pendapat dan ide pembicara tentang hal-hal yang baik dan buruk.
- e. Tahap menanggapi, yaitu tahap terakhir dari kegiatan menyimak. Pendengar menyambut, mencamkan, dan menyerap ide atau konsep yang disampaikan oleh pembicara dalam ujaran atau pembicaraannya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa proses menyimak terdiri dari beberapa tahap yang saling berurutan. Pada tahap pertama mendengar, kita hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh pembicara. Kemudian pada tahap memahami, kita berusaha untuk memahami isi pembicaraan. Setelah itu pada tahap menginterpretasi, kita mencoba menafsirkan lebih dalam tentang maksud dan pendapat yang tersirat dalam pembicaraan. Selanjutnya pada tahap mengevaluasi, kita menilai dan mengevaluasi pendapat atau ide pembicara berdasarkan pemahaman yang telah diperoleh. Tahap terakhir adalah menanggapi, dimana pendengar menyerap dan merespon ide atau konsep yang disampaikan oleh pembicara.

### **2.2.5 Faktor – faktor yang Mempengaruhi dalam Menyimak**

Hermawan dalam Juaningsih (2017) menyatakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi proses menyimak dapat dibagi menjadi delapan, yaitu :

#### **a. Faktor Fisik**

Kondisi fisik peserta didik sangat memengaruhi keefektifan mereka dalam menyimak. Peserta didik yang sulit mendengar, kurang gizi, kelelahan, atau sedang sakit cenderung sulit fokus. Selain itu, lingkungan fisik seperti ruangan yang panas, bising, atau adanya gangguan dari benda dan perilaku teman sebaya juga dapat menghambat proses menyimak. Meskipun terlihat sepele, pendidik perlu memperhatikan hal ini agar kegiatan belajar

mengajar berjalan efektif dan tujuan pembelajaran tercapai.

b. Faktor Psikologis

Selain faktor fisik, sikap dan sifat pribadi peserta didik juga memengaruhi efektivitas mereka dalam menyimak. Beberapa faktor psikologis yang berperan meliputi: prasangka dan kurangnya simpati terhadap pembicara, yang dapat menghambat penerimaan informasi; keegosentrisan atau terlalu mementingkan diri sendiri sehingga materi yang disampaikan kurang ditanggapi dengan serius; kepicikan atau pandangan sempit yang menyebabkan salah paham terhadap bahan simakan; rasa bosan atau jenuh akibat materi yang terlalu panjang atau monoton; dan sikap tidak sopan, baik dari peserta didik maupun pembicara, yang dapat mengganggu kenyamanan proses menyimak. Faktor-faktor ini perlu dikelola agar proses menyimak berjalan lebih efektif dan kondusif.

c. Faktor Pengalaman

Sikap peserta didik merupakan hasil dari pertumbuhan, perkembangan, dan pengalaman mereka, sehingga pengalaman seorang pendidik juga sangat berperan dalam proses menyimak. Pertumbuhan dan perkembangan sikap dapat memengaruhi minat menyimak, terutama jika materi yang dibahas sesuai dengan minat peserta didik, seperti hobi tertentu. Sebaliknya, sikap antagonistik atau permusuhan yang muncul dari pengalaman tidak menyenangkan dapat menghambat menyimak. Selain itu, keterbatasan kosakata dapat memengaruhi kualitas menyimak, sementara penggunaan kata-kata asing yang sulit dipahami cenderung mengurangi perhatian peserta didik, terutama jika ide-ide yang disampaikan berada di luar pemahaman mereka.

d. Faktor Sikap

Sikap peserta didik memiliki peran penting dalam menentukan kualitas menyimak. Beberapa faktor yang memengaruhinya antara lain: pokok pembicaraan yang disetujui peserta didik cenderung lebih diperhatikan dengan seksama, pemilihan topik yang menarik bagi penyimak akan meningkatkan minat mereka, pemahaman pembicara terhadap sikap peserta didik menjadi modal utama untuk menarik perhatian, serta penampilan pembicara yang menarik dan mengesankan mampu membentuk sikap positif pada peserta didik.

e. Faktor Motivasi

Motivasi adalah salah satu faktor utama yang memengaruhi keberhasilan dalam menyimak. Beberapa faktor motivasi yang menentukan meliputi: memiliki dorongan kuat untuk menyimak dan memahami isi

pembicaraan, melibatkan sistem penilaian pribadi sehingga peserta didik merasa memperoleh hal berharga dari pembicaraan, mengajukan pertanyaan reflektif seperti “Apa yang bisa saya pelajari dari pembicaraan ini?” untuk meningkatkan semangat menyimak, percaya bahwa pembicaraan tersebut menawarkan manfaat, dan memiliki sikap kooperatif, tenggang rasa, serta kemampuan analitis, yang semuanya membantu menjadi penyimak yang unggul.

f. Faktor Jenis Kelamin

Laki-laki dan perempuan memiliki kecenderungan perhatian yang berbeda dalam menyimak. Laki-laki cenderung bersikap objektif dan aktif saat menyimak, sementara perempuan lebih bersifat subjektif dan cenderung pasif dalam proses menyimak.

g. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan terdiri dari lingkungan fisik dan sosial. Lingkungan fisik, seperti ruangan atau fasilitas yang nyaman, membantu seseorang untuk memusatkan perhatian pada materi yang disimak. Sedangkan lingkungan sosial, yaitu tempat di mana seseorang merasa dihargai, dapat mempermudah seseorang untuk mendengarkan dengan sigap ketika ada yang berbicara.

h. Faktor Peranan

Peran seseorang dalam masyarakat juga memengaruhi minat mereka dalam kegiatan menyimak. Misalnya, seorang peserta didik sekolah dasar akan lebih tertarik untuk menyimak jika peran yang terkait dengan aktivitas menyimak, seperti menonton film cerita anak, dianggap menarik dan sesuai dengan minat mereka.

## 2.3 Pengertian Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak memiliki peran penting dalam proses komunikasi dan pembelajaran. Kemampuan ini memungkinkan seseorang untuk memahami informasi secara efektif serta menangkap maksud pembicara dengan lebih baik. Henry Guntur Tarigan (2008) mendefinisikan keterampilan menyimak adalah kemampuan dalam mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, dan interpretasi.

Nurgiyantoro (2010), keterampilan menyimak adalah kemampuan untuk memahami, menafsirkan, dan mengevaluasi pesan yang disampaikan melalui bahasa lisan. Menyimak melibatkan proses mendengarkan dengan penuh perhatian, menangkap isi pesan, serta memberikan respons yang tepat. menyimak bukan hanya sekadar mendengar, tetapi juga melibatkan pemahaman yang aktif dan kritis terhadap informasi yang diterima.

Sedangkan, menurut Kamidjan dan Suyono dalam Rachmi dkk., (2023), keterampilan menyimak adalah suatu proses mendengarkan lambang-lambang bahasa lisan dengan sangat hati-hati, memahami, dan menghargai, disertai dengan pemahaman makna komunikasi *verbal*. Keterampilan ini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam proses pembelajaran dan interaksi sosial.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian keterampilan menyimak adalah mendengarkan lambang-lambang bahasa lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, dan interpretasi untuk mendapatkan informasi, menangkap isi atau pesan, dan memahami makna komunikasi *verbal*.

### **2.3.1 Indikator Keterampilan Menyimak**

Menurut Henry Guntur Tarigan (2008), keterampilan menyimak memiliki lima indikator, sebagai berikut:

- a. Mendengar (*hearing*), mendengarkan segala sesuatu yang diucapkan oleh pembicara.
- b. Memahami (*understanding*), mengerti atau memahami dengan baik informasi yang didengar sehingga makna pesan dapat diterima secara jelas dan sesuai dengan konteks pembicaraan.
- c. Menginterpretasi (*interpreting*), yaitu menafsirkan apa yang tersirat dalam ujaran pembicara.
- d. Mengevaluasi (*evaluating*), penyimak menilai apa yang telah diucapkan oleh pembicara, yaitu tentang keunggulan dan kelemahan.

- e. Menanggapi (*responding*), penyimak menyerap serta menerima gagasan yang dikemukakan oleh pembicara.

Menurut Aryani (2021) terdapat indikator dalam keterampilan menyimak yang harus di perhatikan peserta didik diantaranya sebagai berikut:

- a. Mampu menceritakan kembali isi cerita yang disimak
- b. Mmampu memahami makna atau isi cerita yang disimak
- c. Mampu menambah wawasan atau pengetahuan
- d. Mampu mengambil pesan atau hikmah dari cerita yang disimak

Sari dan Fithriyana (2019) dalam penelitiannya menyatakan indikator - indikator untuk mengukur keterampilan menyimak sebagai berikut:

- a. Menemukan informasi umum cerita,
- b. Mengidentifikasi latar cerita,
- c. Mengidentifikasi masalah dalam cerita,
- d. Mengidentifikasi solusi permasalahan dalam cerita,
- e. Membuat kesimpulan,
- f. Menemukan makna kata-kata tertentu dalam cerita.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas keterampilan menyimak melibatkan beberapa indikator penting, termasuk kemampuan mendengar dengan baik, memahami isi cerita, menafsirkan makna tersirat, mengevaluasi informasi, dan memberikan tanggapan. Selain itu, peserta didik diharapkan mampu menceritakan kembali isi cerita, memahami pesan yang terkandung, menambah wawasan, serta mengidentifikasi latar, masalah, dan solusi dalam cerita. Indikator-indikator ini menunjukkan bahwa menyimak adalah proses aktif yang membutuhkan pemahaman dan respons terhadap informasi lisan.

## 2.4 Kemampuan Menyimak Peserta Didik di Sekolah Dasar

Menyimak adalah proses yang melibatkan kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menafsirkan, menilai, dan bereaksi terhadap makna yang terkandung dalam wacana lisan. Menyimak bukan hanya sekedar mendengar (*hearing*), tetapi juga memerlukan pemahaman (*understanding*) terhadap isi pembicaraan yang disampaikan.

Kemampuan menyimak peserta didik sekolah dasar menurut Anderson dalam Lubis (2022), yaitu sebagai berikut:

- a. Taman Kanak-kanak ( $4\frac{1}{2}$  - 6 tahun)
  - 1) Menyimak pada teman-teman sebaya dalam kelompok-kelompok bermain;
  - 2) Mengembangkan waktu perhatian yang sangat panjang terhadap cerita atau dongeng;
- b. Kelas Satu ( $5\frac{1}{2}$  - 7 tahun)
  - 1) Menyimak untuk menjelaskan atau menjernihkan pikiran atau untuk mendapatkan jawaban-jawaban bagi pertanyaan-pertanyaan.
  - 2) Dapat mengulangi secara tepat sesuatu yang telah didengarnya.
  - 3) Menyimak bunyi-bunyi tertentu pada kata-kata dan lingkungan.
- c. Kelas dua ( $6\frac{1}{2}$  - 8 tahun)
  - 1) Menyimak dengan kemampuan memilih yang meningkat.
  - 2) Membuat saran-saran, usul-usul, dan mengemukakan pertanyaan-pertanyaan untuk mengecek pengertiannya.
  - 3) Sadar akan situasi, kapan sebaiknya menyimak, kapan pula sebaiknya tidak usah menyimak.
- d. Kelas Tiga dan Empat ( $7\frac{1}{2}$  - 10 tahun)
  - 1) Sungguh-sungguh sadar akan nilai menyimak sebagai suatu sumber informasi dan sumber kesenangan.
  - 2) Menyimak pada laporan orang lain, pada rekaman laporan mereka sendiri, dan siaran-siaran radio dengan maksud tertentu serta dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang bersangkutan dengan hal itu.
  - 3) Memperlihatkan keangkuhan dengan kata-kata atau ekspresi-ekspresi yang tidak mereka pahami maknanya.

- e. Kelas lima dan Enam
  - 1) Menyimak secara kritis terhadap kekeliruan - kekeliruan, kesalahan - kesalahan, propaganda-propaganda, dan petunjuk-petunjuk yang keliru.
  - 2) Menyimak pada aneka ragam cerita, puisi, rima kata-kata, dan memperoleh kesenangan dalam menemui tipe-tipe baru.

Kemampuan menyimak di sekolah dasar terbagi menjadi dua tingkatan, yaitu menyimak permulaan dan menyimak mendalam. Sejalan dengan pendapat Tarigan (2008), menjelaskan bahwa menyimak dapat dikategorikan berdasarkan tingkat pemahaman, mulai dari tahap dasar hingga tahap yang lebih kompleks. Menyimak permulaan berfokus pada keterampilan dasar dalam memahami bunyi, kata, dan kalimat sederhana, sedangkan menyimak mendalam menuntut pemahaman yang lebih kompleks terhadap isi, makna, dan pesan yang disampaikan.

Kemampuan menyimak di sekolah dasar terbagi menjadi dua tingkatan, yaitu kelas tinggi dan kelas rendah. Pada kelas tinggi, fokusnya adalah meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap informasi yang mereka dengar sebagai bagian dari keterampilan berkomunikasi. Sementara itu, pada kelas rendah, kegiatan menyimak bertujuan untuk melatih kebiasaan mendengarkan dengan baik sekaligus mendukung pengembangan kemampuan membaca dan menulis peserta didik.

## **2.5 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD**

Pembelajaran bahasa Indonesia pada dasarnya memberikan peserta didik keterampilan berbahasa Indonesia yang efektif dan sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Menurut Mahsun dalam Azmah (2023), dalam pembelajaran bahasa ada dua elemen yang harus dipelajari yaitu masalah makna dan masalah bentuk. Kedua elemen ini harus hadir dengan menarik dan keduanya harus ada.



Pembelajaran bahasa Indonesia, menurut Slamet dan Saddhono dalam Idawati (2022), yaitu mencakup keterampilan menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Sejalan dengan pendapat Masrin (2020) , pembelajaran bahasa Indonesia adalah dimana peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan perspektif tentang empat keterampilan bahasa: membaca, menulis, berbicara, dan menyimak.

Murdiyat (2020) mengatakan bahasa Indonesia dapat berfungsi sebagai pendorong untuk kemajuan sastra dan bahasa Indonesia, alat untuk menyampaikan ide-ide yang mendukung pembangunan Indonesia, atau alat untuk mengungkap sikap, pikiran, dan nilai-nilai yang terkandung dalam bahasa Indonesia. Kemampuan bahasa ini juga dapat berfungsi sebagai alat untuk komunikasi politik, sosial, dan budaya. Hal tersebut akan sangat membantu dalam membangun paradigma baru tentang pembantahan. Pembelajaran bahasa Indonesia di SD berperan penting dalam melatih peserta didik untuk menyampaikan pendapat secara logis, santun, dan sesuai dengan kaidah berkomunikasi yang benar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa yang efektif, meliputi pemahaman makna dan bentuk bahasa secara menarik, serta mencakup keterampilan dasar menyimak, berbicara, menulis, dan membaca.

### **2.5.1 Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah harus disesuaikan dengan komponen bahan pengajaran. Subana dan Sunarti dalam Maria Ulviani dkk., (2023) mengemukakan bahwa proses pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dibagi menjadi dua tahap, yaitu: (a) tingkat pemula (kelas 1-3), yang fokus pada penguasaan keterampilan membaca, menulis dasar, menyimak, dan berbicara, yang semuanya bertujuan untuk melatih

keterampilan berbahasa. Di kelas 1 dan 2, pengajaran membaca dimulai untuk membantu peserta didik memahami dan mengucapkan tulisan dengan intonasi yang tepat, agar mempersiapkan mereka dalam menguasai keterampilan membaca lanjutan; dan (b) tingkat lanjutan (kelas 4-6), yang lebih menekankan pada pelatihan dan pengembangan keterampilan berbahasa secara menyeluruh, mencakup menyimak, membaca, menulis, dan berbicara.

Panca Putri dkk., (2022) mengatakan bahwa Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar terbagi menjadi dua kelompok utama, yaitu tingkat pemula (kelas I–III) dan tingkat lanjutan (kelas IV–VI). Metode pembelajaran yang diterapkan pada kedua kelompok ini berbeda karena disesuaikan dengan sasaran dan tujuan yang ingin dicapai. Bagi peserta didik tingkat pemula, pembelajaran difokuskan pada penguasaan dasar keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara dalam bentuk sederhana. Tujuannya adalah membangun dasar yang kuat untuk keterampilan berbahasa yang lebih kompleks di masa mendatang. Sementara itu, pada tingkat lanjutan (kelas IV–VI), pembelajaran bertujuan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan berbahasa secara menyeluruh. Peserta didik diarahkan untuk meningkatkan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara lebih mendalam dan terintegrasi.

Secara umum, materi pembelajaran bahasa Indonesia berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan membentuk berbagai struktur berpikir, keterampilan berbahasa, serta karakter positif pada peserta didik melalui penguasaan berbagai jenis teks yang beragam dan bermakna dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan tersebut memungkinkan mereka untuk

memahami serta menyampaikan informasi secara jelas, baik dalam konteks akademik maupun kehidupan sosial.

## **2.6 Pengertian Media Pembelajaran**

Proses pembelajaran melibatkan interaksi komunikasi antara pendidik dan peserta didik, di mana pendidik berperan sebagai pengirim informasi dan peserta didik sebagai penerima informasi. Keberhasilan proses ini sangat bergantung pada kelancaran komunikasi antara keduanya, di mana pendidik dapat menyampaikan informasi dengan jelas dan peserta didik memiliki kemampuan untuk menerima informasi dengan baik. Agar komunikasi antara pengirim dan penerima informasi lebih efektif, dibutuhkan alat komunikasi atau media yang dapat mendukung kelancaran tersebut.

Naz dan Akbar dalam Arifannisa, A dkk., (2023) menyatakan bahwa dalam konteks pembelajaran, media berfungsi sebagai pengantar informasi dari guru kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Selain itu, media pembelajaran juga membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Penggunaan media yang tepat dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Secara lebih spesifik, media dalam proses pembelajaran sering diartikan sebagai perangkat grafis, fotografis, atau elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi, baik visual maupun verbal. Menurut Musfiqon dalam Musthofa dan Nugraha (2020), media pembelajaran dapat digunakan sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik guna memahami materi secara lebih efektif dan efisien. Pandangan ini menunjukkan bahwa media berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Azikiwe dalam Anggita dkk., (2024) media pembelajaran mencakup segala hal yang digunakan oleh pendidik untuk melibatkan seluruh panca indera seperti penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan pengecap dalam proses penyampaian materi. Media pembelajaran berperan sebagai pembawa informasi yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan dalam kegiatan belajar-mengajar.

Latuheru dalam Atmajaya (2017) menyatakan bahwa media mencakup bahan, alat, serta metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi yang diatur oleh pendidik untuk mengatur lingkungan belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung antara pendidik sebagai pemberi informasi dan peserta didik sebagai penerima informasi. Media pembelajaran berperan dalam mempermudah penyampaian materi, meningkatkan pemahaman, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik.

### **2.6.1 Tujuan Media Pembelajaran**

Penggunaan media dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, baik untuk keperluan belajar individual maupun kelompok, secara umum memiliki beberapa tujuan. Kemp dan Dayton dalam Pagarra dkk., (2022) menyebutkan tiga tujuan dalam pemanfaatan media, yaitu:

- a. *Menyampaikan Informasi (To Inform)*  
Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi, penyampaian materi melalui media pun semakin beragam. Kini, tidak hanya menggunakan media cetak, tetapi juga memanfaatkan media visual dan multimedia yang semakin canggih. Dengan demikian, proses penyampaian informasi melalui

media pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai perangkat, yang memungkinkan materi disajikan secara lebih variatif.

b. Memotivasi (*To motivate*)

Penggunaan media yang tepat sangat membantu dan memotivasi peserta didik untuk memahami pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Beragamnya media pembelajaran yang digunakan diharapkan dapat mengurangi kejenuhan dalam proses belajar, mempermudah penyerapan informasi, serta mendorong siswa untuk lebih termotivasi mengikuti pembelajaran. Pada akhirnya, hal ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Menciptakan aktivitas belajar (*To learn*)

Dalam istilah pendidikan, dikenal konsep "*meaningful learning experience*" atau pengalaman belajar yang bermakna, yang dihasilkan dari kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu strategi untuk menciptakan "*learning experience*" yang menarik, menyenangkan, dan beragam. Jika media pembelajaran dirancang secara interaktif, siswa tidak hanya menggunakannya sebagai sumber informasi, tetapi juga dapat melakukan berbagai aktivitas ketika berinteraksi dengan media tersebut.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar, yaitu menyampaikan informasi, memotivasi, dan menciptakan aktivitas belajar yang bermakna. Perkembangan teknologi memungkinkan penyampaian materi menjadi lebih variatif melalui media visual dan multimedia. Penggunaan media yang tepat dapat mengurangi kejenuhan, memudahkan pemahaman, dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.

## 2.6.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebenarnya telah menjadi bagian penting yang dapat memberikan pengalaman bermakna dalam proses pembelajaran. Secara umum, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Kemp dan Dayton dalam Arifannisa dkk., (2023) , media

pembelajaran dapat memiliki tiga fungsi utama ketika digunakan untuk individu, kelompok kecil, atau audiens yang lebih besar, yaitu:

- a. Fungsi pertama adalah memotivasi minat atau tindakan, yang dapat diwujudkan melalui teknik drama atau hiburan guna menarik minat dan mendorong peserta didik untuk bertindak.
- b. Fungsi kedua adalah menyajikan informasi, di mana media pembelajaran berperan sebagai sarana penyampaian informasi di hadapan kelompok siswa, baik sebagai pengantar, ringkasan, atau pengetahuan latar belakang, dan dapat disajikan dalam bentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.
- c. Fungsi ketiga adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran, di mana informasi dalam media tersebut perlu melibatkan peserta didik secara mental maupun melalui aktivitas nyata agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Sudjana dalam Arifannisa dkk., (2023) menyatakan bahwa fungsi media dalam proses pembelajaran bukan sekadar tambahan, melainkan memiliki peran khusus sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik, sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang diberikan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai perantara informasi, mencegah hambatan dalam proses pembelajaran, merangsang motivasi peserta didik dan pendidik, serta memaksimalkan efektivitas proses pembelajaran.

### 2.6.3 Jenis – jenis Media Pembelajaran

Menurut Ramli dalam Haptanti dkk., (2024), terdapat lima jenis utama media pembelajaran, yaitu:

- a. Media Tanpa Proyeksi Dua Dimensi  
Media ini hanya memiliki panjang dan lebar, contohnya gambar, bagan, grafik, poster, dan peta dasar.
- b. Media Tanpa Proyeksi Tiga Dimensi  
Media yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi, seperti benda asli, model, dan boneka.
- c. Media Audio (Media Dengar)  
Media yang hanya melibatkan suara, contohnya radio dan tape recorder.
- d. Media dengan Proyeksi  
Media yang menggunakan alat proyeksi seperti *film*, *slide*, *filmstrip*, dan *overhead projector*.
- e. Televisi (TV) dan *Video Tape Recorder* (VTR)  
TV adalah perangkat yang memungkinkan pengguna melihat gambar dan mendengar suara dari jarak jauh. Sementara itu, VTR adalah alat yang digunakan untuk merekam, menyimpan, dan memutar kembali suara dan gambar dari suatu objek secara bersamaan.

Menurut Arief S. Sadiman dkk., (2012) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis utama, yaitu:

- a. Media Visual  
Media yang hanya dapat dilihat, seperti gambar, poster, atau materi visual lainnya yang diam dan tidak mengeluarkan suara.
- b. Media Audio  
Media yang hanya digunakan melalui pendengaran, seperti voice note, radio, atau music.
- c. Media Audio Visual  
Media yang melibatkan penglihatan dan pendengaran, misalnya video, film pendek, atau slide show.

Berdasarkan penjelasan mengenai jenis-jenis media pembelajaran di atas, film animasi termasuk dalam kategori media audio visual. Penggunaan media ini dapat memotivasi peserta didik untuk belajar lebih giat, serta menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan dinamis.

## 2.7 Pengertian Media Film Animasi

Animasi berasal dari kata Latin *anima*, yang berarti jiwa, hidup, nyawa, atau semangat. Arta Jaya dkk., (2020) menyatakan animasi adalah serangkaian gambar yang ditampilkan secara cepat dan berkesinambungan sehingga menciptakan ilusi gerakan dan saling terkait satu sama lain Animasi digunakan untuk menyampaikan pesan, menggambarkan konsep, atau sekadar memberikan hiburan dengan cara yang lebih menarik dan dinamis.

Menurut Suciadi dalam Setiadi (2013), animasi adalah objek atau beberapa objek yang bergerak melintasi panggung atau mengalami perubahan bentuk, ukuran, warna, putaran, dan properti lainnya. Sementara itu, Bustaman dalam Nadya (2021) mendefinisikan animasi sebagai proses menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam rentang waktu tertentu.

Fathurohman dkk., (2015) mengatakan film animasi adalah media yang mengombinasikan audio dan visual untuk menyampaikan cerita melalui proses animasi, yang sering juga disebut sebagai kartun. Film animasi memanfaatkan rangkaian gambar yang bergerak secara berkesinambungan untuk menciptakan ilusi kehidupan, sehingga mampu menarik perhatian penonton dari berbagai kalangan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa animasi dapat didefinisikan sebagai proses menciptakan ilusi gerak untuk keperluan visual seperti film, iklan, dan video profil. Hal tersebut mencakup segala jenis karya grafis yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara dinamis dan menarik perhatian.



### 2.7.1 Jenis – jenis Film Animasi

Seiring kemajuan teknologi, animasi terus berkembang dan menghasilkan berbagai jenis animasi dengan teknik pembuatan yang semakin beragam. Berbagai jenis animasi kini sering diproduksi untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan yang berbeda-beda.

Jenis-jenis Film Animasi dapat dikelompokkan menjadi empat menurut Caroline dkk., (2016) sebagai berikut:

- a. Animasi tradisional, atau *traditional animation*  
Animasi tradisional merupakan teknik animasi yang dikerjakan secara manual pada lembaran seluloid. Bentuk animasi ini merupakan yang pertama di dunia, namun sudah jarang digunakan sejak tahun 1990-an dengan munculnya animasi berbasis komputer.
- b. Animasi 2D  
Animasi 2D adalah jenis animasi yang digambar satu per satu pada setiap frame, biasanya di atas kertas. Untuk menggambarkan satu langkah gerakan saja, sering kali diperlukan sekitar 8 *frame* untuk menunjukkan alur gerakan, seperti langkah sederhana seseorang berjalan. Metode ini juga dikenal sebagai metode animasi tradisional.
- c. Animasi 3D  
adalah jenis animasi yang memadukan teknik *stop-motion* dan animasi 2D, namun lebih banyak menggunakan teknologi komputer dalam proses pembuatannya. Komputer digunakan sebagai media utama, animasi ini menciptakan karakter kartun yang tampak memiliki kedalaman, sehingga menghasilkan tampilan yang lebih realistis, seolah-olah karakter tersebut terlihat seperti orang sungguhan.
- d. Animasi *stop-motion*  
adalah teknik animasi yang dibuat dengan mengambil foto setiap gerakan secara berurutan, menggunakan boneka atau objek lain. Dalam metode ini, animasi tidak digambar melainkan difoto satu per satu untuk setiap pergerakan kecil objek, sehingga objek atau boneka tersebut terlihat seolah-olah hidup. Teknik ini populer di kalangan animator karena tidak memerlukan gambar, namun biaya produksinya cenderung tinggi.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat empat jenis film animasi yaitu animasi tradisional, animasi 2D, animasi 3D, dan animasi *stop-motion*. Animasi tradisional dibuat dengan menggambar setiap frame secara manual, sementara animasi 2D dan 3D menggunakan teknologi komputer untuk menciptakan gerakan yang lebih dinamis. Animasi *stop-motion*, di sisi lain, dibuat dengan memotret objek yang digerakkan secara bertahap untuk menghasilkan ilusi gerakan.

### 2.7.2 Pembelajaran Film Animasi

Harrison dan Hummell dalam Ayu Istianasari (2014) menyebutkan bahwa film animasi dapat memperkaya pengalaman dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mempelajari berbagai materi. Perkembangan teknologi saat ini memungkinkan animasi menyajikan tampilan visual yang lebih kuat untuk menggambarkan fenomena dan informasi abstrak, yang berperan penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Bogiages dan Hitt dalam Purwanto dkk., (2015) menambahkan bahwa penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan keterampilan bekerja sama dalam kelompok. Pemanfaatan animasi dalam proses belajar dapat memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar pada peserta didik.

Mega Prasrihamni (2019) mengatakan film animasi yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dapat membantu pendidik menghadirkan dunia yang lengkap dengan elemen visual, suasana, suara, ruang, dan waktu. Animasi ini mampu menggantikan lingkungan dan objek yang sulit dihadirkan secara langsung serta dapat membangkitkan emosi peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan film animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan keterampilan kerja sama peserta didik, serta memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar. Animasi membantu pendidik menghadirkan elemen visual, suara, dan ruang yang sulit ditampilkan secara langsung, serta mampu membangkitkan emosi peserta didik.

### **2.7.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Film Animasi**

Menurut Tarida dalam Humaerah Zahra dkk., (2023) media animasi dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- a. Membantu mempermudah pemahaman konsep-konsep yang rumit,
- b. Dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran jarak jauh,
- c. menjadikan proses belajar lebih menarik dan tidak membosankan,
- d. Memungkinkan penyampaian materi secara terpadu,
- e. Membuat pembelajaran lebih jelas dan menarik,
- f. Meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran, menghemat waktu dan tenaga,
- g. Meningkatkan kualitas hasil belajar.

Beberapa kelemahan media film animasi adalah sebagai berikut:

- a. Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya serta waktu yang cukup besar.
- b. Tidak semua peserta didik mampu memahami informasi yang disampaikan melalui film.
- c. Film yang ada sering kali tidak sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan atau tujuan pembelajaran, kecuali jika dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan tertentu.

Meskipun media film animasi memiliki kelebihan dan kekurangan, hal tersebut bukanlah hambatan dalam proses pembelajaran.

Sebaliknya, dengan penggunaan yang tepat, film animasi dapat membantu meningkatkan pemahaman, menarik minat belajar, dan membuat materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

## 2.8 Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah, sebagai berikut:

- 1) Siska Mega Diana (2024) Universitas Lampung yang berjudul “Penggunaan Video Animasi pada Pembelajaran Tematik Bermuatan Bahasa Indonesia Di SD”. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar dilihat dari *N Gain* kelas eksperimen yang memperoleh hasil sebesar 75,78% kategori “tinggi”.
- 2) Risky Nuramelyah, Andi Sukri Syamsuri, dan Syekh Adiwijata Latief (2023) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Film Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan audio visual film animasi berpengaruh terhadap keterampilan menyimak mata pelajaran bahasa Indonesia.
- 3) Zalika Popiyanti, Bukman Lian, dan Hetilaniar (2023), Tanjung Kerang, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Kartun Terhadap Kemampuan Menyimak Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Kerang”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media film animasi kartun berpengaruh terhadap kemampuan menyimak.
- 4) Nursaadah Darman, Rohana, dan Amir (2024), Kabupaten Sinjai, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita peserta didik kelas IV SD Negeri No.1 Balangnipa, Kabupaten Sinjai.

- 5) Havisa Pranata, Yauma Widya kartika, dan Zulherman (2021), Jakarta yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media film animasi efektif terhadap peningkatan keterampilan menulis cerita pada siswa kelas IV di SDN Rambutan 01.

## 2.9 Kerangka Pikir

Hartawan dkk., (2021) menyatakan bahwa setiap pemikiran membutuhkan kerangka berpikir untuk mempermudah perkembangan pola pikir, kerangka berpikir diperlukan untuk setiap pemikiran Sejalan dengan itu Sugiyono (2019) menyatakan bahwa kerangka berpikir merupakan konsep yang menjelaskan bagaimana teori berhubungan dengan berbagai elemen yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting.

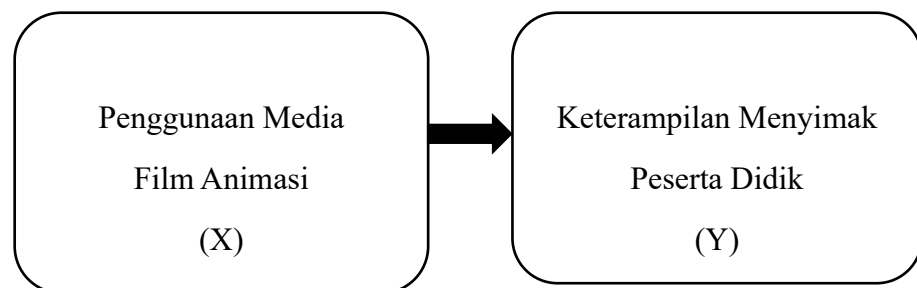
Penggunaan media film animasi dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menyimak peserta didik. Belajar adalah suatu aktivitas sadar yang dilakukan melalui latihan dan pengalaman, yang menghasilkan perubahan dalam perilaku, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Meningkatkan keterampilan menyimak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan media film animasi sebagai salah satu media pembelajaran.

Media film animasi ini merupakan media komunikasi modern yang berbentuk sekumpulan gambar bergerak yang disusun secara berurutan. Melalui media film animasi, peserta didik diajak untuk mengasah pemahaman dan pemikiran kritis dalam menangkap informasi serta menjawab pertanyaan terkait isi film, sehingga keterampilan menyimak mereka dapat berkembang lebih baik. Langkah-langkah dan aktivitas dalam penggunaan media pembelajaran film animasi adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan media film animasi.
2. Mempersiapkan pendidik, termasuk menetapkan media yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Mempersiapkan kondisi dan pengaturan kelas.
4. Menyajikan materi pembelajaran serta mengoptimalkan penggunaan media.
5. Membimbing peserta didik untuk belajar melalui media pembelajaran film animasi.
6. Melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 6 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025 kurang bervariasi dalam penggunaan media, sehingga peserta didik mudah merasa bosan dalam proses pembelajaran. Media film animasi diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan pada akhirnya, dapat memaksimalkan keterampilan menyimak serta hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik.

Adapun gambaran kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan:

X = Variabel Bebas  
 Y = Variabel Terikat  
 ➡ = Pengaruh

Berdasarkan gambar 1 diatas menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki satu variable bebas (X) yaitu Penggunaan Media Film Animasi (X), serta memiliki satu variable (Y) yaitu Keterampilan Menyimak Peserta Didik (Y). Penelitian dan analisis dilakukan terhadap dua variabel tersebut mengenai pengaruh penggunaan media

film animasi terhadap keterampilan menyimak peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## **2.10 Hipotesis Penelitian**

Menurut Nurdin dkk., (2019), hipotesis adalah kesimpulan sementara yang belum bersifat final, berupa jawaban awal atau perkiraan sementara. Hipotesis merupakan konstruksi peneliti terhadap masalah penelitian yang menyatakan adanya hubungan antara dua atau lebih variabel.

Menurut Suharsimi Arikunto dalam Hardani dkk., (2020), hipotesis adalah jawaban sementara atas permasalahan penelitian yang perlu dibuktikan melalui data yang diperoleh. Hipotesis berfungsi sebagai pedoman dalam penelitian untuk mengarahkan proses analisis dan pengambilan kesimpulan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan awal yang dibuat peneliti untuk menjawab masalah penelitian. Hipotesis ini belum terbukti dan hanya perkiraan sementara yang menggambarkan hubungan antar variabel yang diteliti. Untuk memastikan kebenarannya, hipotesis perlu diuji dengan data yang diperoleh selama penelitian.

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir diatas dapat dirumuskan hipotesis penelitian dalam penelitian ini, yaitu “Terdapat pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menyimak bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Timur Tahun Ajaran 2024/2025”.

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif serta jenis penelitian yang akan dilaksanakan adalah *quasi experiment* (eksperimen semu). Menurut Sugiyono (2019), *Quasi Eksperimental Design* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Penelitian *quasi-eksperiment* ini, terdapat dua kelompok yaitu kelompok pertama, yang menerima perlakuan berupa penggunaan media film animasi, disebut sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelompok kedua, yang tidak menerima perlakuan, disebut sebagai kelas kontrol.

#### 3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini, menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Menurut Sugiyono (2019) desain ini merupakan salah satu bentuk *quasi eksperiment* yang digunakan ketika peneliti tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel-variabel penelitian. Terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menerima perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan, namun kedua kelompok tersebut tidak dipilih secara acak. Pengukuran dilakukan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan diberikan untuk mengetahui perbedaan hasil antara kedua kelompok.



Kelas V (lima) A yang terdiri dari 20 orang peserta didik dipilih sebagai kelompok eksperimen karena peserta didik di kelas ini mempunyai nilai lebih rendah dan akan diberikan perlakuan khusus berupa pembelajaran menggunakan media film animasi untuk meningkatkan keterampilan menyimak. Sementara itu, kelas V (lima) B dijadikan sebagai kelompok kontrol karena mereka tidak menggunakan media film animasi, sehingga perbedaan hasil antara kedua kelas dapat menunjukkan pengaruh penggunaan media tersebut terhadap keterampilan menyimak. Desain penelitian dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

**Tabel 2. Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design***

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

**Keterangan:**

O<sub>1</sub> = Hasil pretest kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan  
 O<sub>2</sub> = Hasil pretest kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan  
 O<sub>3</sub> = Hasil posttest kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan  
 O<sub>4</sub> = Hasil posttest kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan.  
 X = Treatment yang diberikan kepada kelompok eksperimen  
 (Sumber: Sugiyono, 2019)

### 3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah kegiatan yang akan ditempuh dalam melaksanakan penelitian. Prosedur pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 3.3.1 Tahap Persiapan

- 3.3.1.1 Melaksanakan penelitian awal di SD Negeri 6 Metro Timur melalui observasi dan studi dokumentasi guna memahami kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta metode mengajar yang digunakan oleh pendidik.
- 3.3.1.2 Memilih kelompok subjek untuk dijadikan sebagai kelas eksperimen.

- 3.3.1.3 Menyusun kisi-kisi modul ajar untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 3.3.1.4 Menyiapkan media pembelajaran berupa film animasi.
- 3.3.1.5 Menyusun kisi-kisi dan instrumen penelitian untuk pengumpulan data.
- 3.3.1.6 Melakukan uji coba instrumen penelitian.
- 3.3.1.7 Menganalisis data dari uji coba instrumen guna memastikan validitas instrumen untuk digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

### **3.3.2 Tahap Pelaksanaan**

- 3.3.2.1 Melaksanakan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengukur keterampilan menyimak peserta didik sebelum diberikan perlakuan.
- 3.3.2.2 Melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas dengan memberikan perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media film animasi, sementara kelas kontrol menggunakan media audio dalam pembelajaran.
- 3.3.2.3 Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui perbedaan keterampilan menyimak peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

### **3.3.3 Tahap Penyelesaian**

- 3.3.3.1 Mengumpulkan data penelitian berupa hasil *pretest* dan *posttest*.
- 3.3.3.2 Mengolah dan menganalisis data untuk melihat perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga dapat diketahui pengaruh media film animasi terhadap keterampilan menyimak peserta didik.
- 3.3.3.3 Menyusun laporan hasil penelitian.

### **3.4 *Setting* Penelitian**

#### **3.4.1 Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Timur, yang beralamatkan di Jl. Gatot Subroto, Yosodadi, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro, Lampung.

#### **3.4.2 Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

#### **3.4.3 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025.

### **3.5 Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **3.5.1 Populasi Penelitian**

Populasi penelitian adalah sekumpulan objek, individu, atau fenomena yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi fokus dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2019), populasi penelitian adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi bisa berupa manusia, benda, peristiwa, atau fenomena yang menjadi fokus penelitian.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V pada SD Negeri 6 Metro Timur sebanyak 40 orang peserta didik dengan rincian tabel berikut :

**Tabel 3. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 6 Metro Timur**

NO	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	V A	20
2.	V B	20
Jumlah		40

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas V SD Negeri 6 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025

### 3.5.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik populasi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *nonprobability sampling*. Menurut Sugiyono (2019), *nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk terpilih sebagai sampel.

Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik sampel jenuh. Menurut Sugiyono (2019), sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel. Maka pada penelitian ini, penulis menentukan dua kelas dari dua rombongan belajar kelas V SD Negeri 6 Metro Timur, yaitu kelas V-A dan V-B yang dijadikan sampel penelitian. Berdasarkan pengambilan sampel tersebut diperoleh kelas V (lima) A yang terdiri dari 20 orang peserta didik sebagai kelompok eksperimen dengan menggunakan media film animasi sedangkan kelompok kontrol yaitu kelas V (lima) B yang terdiri dari 20 orang peserta didik dengan pembelajaran tanpa menggunakan media film animasi

### **3.6 Variabel Penelitian**

Variabel adalah sesuatu yang ditentukan untuk diteliti. Menurut Sugiyono (2019), variabel mencakup segala hal yang ditetapkan oleh peneliti untuk dikaji agar diperoleh informasi mengenai hal tersebut, yang nantinya dapat digunakan untuk membuat kesimpulan. Penelitian ini, terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

#### **3.6.1 Variabel Independen (Bebas)**

Variabel independen, yang juga disebut sebagai variabel bebas, dalam penelitian ini adalah penggunaan media film animasi (X). Variabel bebas ini diharapkan memberikan pengaruh pada keterampilan menyimak peserta didik.

#### **3.6.2 Variabel Dependen (Terikat)**

Variabel dependen atau terikat sering disebut sebagai akibat dari variabel independen. Dalam penelitian ini, variabel dependen adalah keterampilan menyimak peserta didik (Y). Keterampilan menyimak peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan media film animasi.

### **3.7 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional**

#### **3.7.1 Definisi Konseptual**

Definisi konseptual adalah penjelasan dari suatu variabel yang memiliki makna abstrak dan dapat diinterpretasikan secara subjektif. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah :

##### **3.7.1.1 Variabel X (Media Film Animasi)**

Fathurohman dkk., (2015) mengatakan film animasi adalah media yang mengombinasikan audio dan visual untuk menyampaikan cerita melalui proses animasi, yang sering juga disebut sebagai kartun. Media film animasi juga merupakan alat bantu pembelajaran berupa rangkaian gambar bergerak yang membentuk sebuah cerita. Media ini

dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi dan mengembangkan keterampilan menyimak peserta didik.

#### 3.7.1.2 Variabel Y (Keterampilan Menyimak Peserta Didik)

Menurut Henry Guntur Tarigan (2008) keterampilan menyimak adalah kemampuan dalam mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, dan interpretasi. Keterampilan menyimak juga merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menginterpretasikan informasi yang didengar. Kemampuan ini mengalami perkembangan melalui proses pembelajaran dan evaluasi untuk mencapai hasil yang optimal. Dalam penelitian ini, keterampilan menyimak peserta didik menjadi fokus utama penulis.

### 3.7.2 Definisi Operasional

Definisi operasional diperlukan untuk mempermudah proses pengumpulan data dan memperjelas ruang lingkup variabel penelitian. Definisi ini akan dijabarkan pada variabel-variabel penelitian yang akan dibahas selanjutnya.

#### 3.7.2.1 Variabel X (Media Film Animasi)

Media film animasi adalah media pembelajaran yang memanfaatkan komunikasi visual untuk menciptakan ilusi gerak melalui serangkaian gambar berurutan. Pembelajaran yang menggunakan media film animasi membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, karena materi tersebut dapat dikaitkan dengan apa yang mereka lihat dan dengar dalam film yang diputar.

Menurut Malik dan Maunah (2023), penggunaan media pembelajaran berbasis film animasi dalam kelas dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- 3.8.2.1.1 Merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan menggunakan film animasi.
- 3.8.2.1.2 Persiapan media dan perangkat, memilih film animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran dan menyiapkan perangkat penayangan seperti proyektor, laptop, dan sound system agar tayangan dapat dilihat dan didengar dengan jelas oleh seluruh peserta didik.
- 3.8.2.1.3 Persiapan kelas dan peserta didik, mengatur ruang kelas agar peserta didik dapat menonton film animasi dengan nyaman dan fokus, serta memberikan arahan singkat tentang tujuan menonton dan hal-hal yang harus diperhatikan selama tayangan.
- 3.8.2.1.4 Penyajian film animasi, memutar film animasi sesuai dengan materi pembelajaran secara terstruktur, dengan durasi yang disesuaikan.
- 3.8.2.1.5 Pendampingan dan pengarahan selama menonton, pendidik mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan aspek-aspek penting dalam film yang ditayangkan.
- 3.8.2.1.6 Kegiatan setelah menonton, mengajak peserta didik berdiskusi, menjawab pertanyaan, atau melakukan kegiatan yang menguatkan pemahaman terhadap isi film animasi

### 3.7.2.2 Variabel Y (Keterampilan Menyimak)

Pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menyimak peserta didik adalah perubahan yang terjadi pada keterampilan menyimak dan kemampuan pemahaman mereka secara keseluruhan setelah mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini, fokusnya adalah pada keterampilan menyimak peserta didik Berikut adalah indikator yang digunakan untuk mengukur keterampilan menyimak peserta didik menurut Henry Guntur Tarigan (2018):

- 3.8.2.2.1 Mendengar (*hearing*), mendengarkan segala sesuatu yang diujarkan oleh pembicara.
- 3.8.2.2.2 Memahami (*understanding*), mengerti atau memahami dengan baik informasi yang didengar sehingga makna pesan dapat diterima secara jelas dan sesuai dengan konteks pembicaraan.
- 3.8.2.2.3 Menginterpretasi (*interpreting*), yaitu menafsirkan apa yang tersirat dalam ujaran pembicara.
- 3.8.2.2.4 Mengevaluasi (*evaluating*), penyimak menilai apa yang telah diujarkan oleh pembicara, yaitu tentang keunggulan dan kelemahan.
- 3.8.2.2.5 Menanggapi (*responding*), penyimak menyerap serta menerima gagasan yang dikemukakan oleh pembicara.



### 3.8 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah terpenting dalam penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

#### 3.8.1 Tes

Tes adalah latihan berupa pertanyaan yang digunakan untuk menilai keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, atau bakat individu atau kelompok. Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang keterampilan menyimak peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Tes dilakukan satu kali, yaitu menggunakan *posttest*. *Posttest* diberikan setelah pemberian media animasi sebagai perlakuan, bertujuan untuk mengukur keterampilan menyimak akhir peserta didik. Langkah ini bertujuan untuk memahami pengaruh penggunaan media film animasi terhadap perkembangan keterampilan menyimak peserta didik.

#### 3.8.2 Observasi

Observasi digunakan sebagai alat penilaian efektivitas film animasi dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik.

Menurut Sugiyono (2019), observasi merupakan proses pengamatan dan pencatatan sistematis terhadap fenomena yang diteliti. Data dikumpulkan melalui lembar observasi yang mencatat respons peserta didik serta kejelasan penyampaian informasi dalam film.

#### 3.8.3 Dokumentasi

Sumber informasi untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, yang meliputi foto, bahan statistik, dan dokumen. Pada penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi untuk mengumpulkan data tentang hasil penilaian akhir semester

ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Selain itu, teknik ini digunakan untuk memperoleh foto atau gambar pada saat kegiatan penelitian berlangsung.

### **3.9 Instrumen Penilaian**

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang sedang diamati. Salah satu tujuan pembuatan instrumen penelitian adalah untuk mengumpulkan data dan informasi yang lengkap terkait dengan hal-hal yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, instrumen yang akan digunakan adalah tes.

#### **3.9.1 Instrumen Tes**

Tes ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai keterampilan menyimak peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media film animasi. Soal tes akan diberikan kepada peserta didik setelah penggunaan media tersebut. Data yang diperoleh akan digunakan untuk membandingkan rata-rata keterampilan menyimak peserta didik sebelum dan setelah perlakuan. Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan adalah tes keterampilan menyimak berupa tes esai.

### **3.10 Uji Prasyarat Instrumen Tes**

#### **3.10.1 Uji Validitas**

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengukur aspek yang seharusnya diukur serta dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara akurat. Pengujian validitas dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27.

Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka item soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid.

**Tabel 4. Klasifikasi Validitas**

Nilai koefisien korelasi	Kriteria validitas
$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat tinggi

Sumber : Arikunto (2013:78)

Uji coba instrument dilakukan pada hari Senin, 28 April 2025 di SD Negeri 1 Metro Timur. Berikut adalah hasil analisis validitas butir soal tes esai.

**Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen**

Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
1,2,3,5,7,8,10,12,13	Valid	9
4,6,9,11,14,15	Tidak Valid	6

Sumber: Hasil Pengolahan Data Uji Coba Instrumen Tahun 2025

Validitas soal tes berupa soal esai yang dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 25 peserta didik. Jumlah soal yang diujicobakan sebanyak 15 butir soal. Setelah dilakukan uji coba soal, peneliti melakukan analisis validitas soal uraian menggunakan SPSS 27 Perhitungan validitas lebih rinci dapat dilihat pada (Lampiran 20, Halaman 138).

### 3.10.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas dapat diartikan sebagai kepercayaan, keandalan, atau konsistensi. Suatu hasil pengukuran dianggap dapat dipercaya jika dalam beberapa kali pengukuran terhadap subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif serupa, yang menunjukkan konsistensi pengukuran yang baik. Nunnally dalam Ghazali (2011) sebuah konstruk atau variabel dikatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach Alpha*  $> 0,60$ . Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan SPSS versi 27. Hasil perhitungan tersebut, akan diperoleh nilai koefisien reliabilitas yang digunakan untuk menentukan tingkat reliabilitas instrumen. Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut:

**Tabel 6. Koefisien Reliabilitas**

Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0,80 – 1,00	Sangat Kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

(Sumber: Arikunto, 2014)

Kaidah pengujian dengan  $\alpha = 0,05$  dengan kriteria sebagai berikut:

Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka dinyatakan reliabel, begitu juga sebaliknya/ Setelah melakukan uji validitas selanjutnya dilakukan perhitungan untuk uji reliabilitas instrument soal.

Berdasarkan jumlah soal yang valid sebanyak 9 soal kemudian dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas soal tersebut. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus KR. 20 (Kuder Richardson) dengan bantuan program SPSS versi 27. Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil  $t_{hitung} = 0.759$  yang artinya reliabel dengan kategori sangat kuat, sehingga

instrumen dapat digunakan dalam penelitian. Perhitungan reliabilitas lebih rinci dapat dilihat pada (Lampiran 20, Halaman 139).

### 3.10.3 Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu butir soal untuk membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Pengujian daya pembeda soal dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27.

**Tabel 7. Klasifikasi Daya Pembeda Soal**

Indeks Daya Beda	Kategori
0,70 – 1,00	Baik Sekali
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Jelek

(Sumber: Arikunto, 2014)

### 3.10.4 Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal bertujuan untuk mengetahui apakah setiap butir soal termasuk kategori mudah, sedang, atau sulit. Pengujian tingkat kesukaran dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27.

**Tabel 8. Klasifikasi Tingkat Kesukaran**

Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,70 – 1,00	Mudah

(Sumber: Arikunto, 2014)

### 3.11 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Penelitian ini menerapkan teknik analisis data kuantitatif. Data yang dikumpulkan meliputi nilai *pretest* sebagai data awal dan nilai *posttest* sebagai data akhir. Setelah pengumpulan data selesai, dilakukan pengolahan data yang mencakup langkah-langkah berikut.

#### 3.11.1 Teknik Analisis Data

##### 3.11.1.1 Nilai Keterampilan Menyimak Secara Individual

Menghitung nilai hasil belajar individu dapat dengan rumus berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NP : nilai pengetahuan

R : skor yang diperoleh/item yang dijawab benar

SM : skor maksimum

100 : bilangan tetap

Sumber : Purwanto (2008)

##### 3.11.1.2 Nilai Rata-Rata Keterampilan Menyimak Peserta Didik

Menghitung nilai rata-rata seluruh peserta didik dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

X : nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum X$  : total nilai yang diperoleh peserta didik

$\sum N$  : jumlah peserta didik

Sumber: Septyana dkk., (2023)

##### 3.11.1.3 Peningkatan Keterampilan Menyimak Peserta Didik (*N-Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen, maka mendapatkan data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan adalah sebagai berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori sebagai berikut :

Tinggi :  $0,7 \leq \text{N-Gain} \leq 1$

Sedang :  $0,3 \leq \text{N-Gain} < 0,7$

Rendah :  $\text{N-Gain} < 0,3$

Sumber : Arikunto (2013)

#### 3.11.1.4 Persentase Keterlaksanaan Penggunaan Film Animasi

Persentase keterlaksanaan yang digunakan dalam penelitian ini ditujukan untuk menilai aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan media film animasi. Rentang nilai yang diberikan yaitu 1-4 pada lembar observasi. Persentase aktivitas peserta didik diperoleh dengan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

$\sum f$  = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Sumber ; Arikunto (2013)

**Tabel 9. Interpretasi Aktivitas Pembelajaran**

Persentase Aktivitas	Kategori
$0\% \leq P < 20\%$	Sangat Kurang Aktif
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang Aktif
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup Aktif
$60\% \leq P < 80\%$	Aktif
$80\% \leq P < 100\%$	Sangat Aktif

### 3.11.2 Uji Prasyarat Analisis Data

#### 3.11.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS versi 27. Untuk uji normalitas, penulis mengacu pada analisis *Shapiro-Wilk*. Hal ini dikarenakan responden atau

sampelnya berjumlah 40 atau lebih dari 30 maka uji normalitas dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* sangat relevan. Untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak adalah dengan cara memperhatikan nilai probabilitas atau *Sig.* (signifikansi) pada kolom *Shapiro-Wilk*. Kriteria penentuan data berdistribusi normal adalah dengan menentukan taraf signifikansi uji  $\alpha = 0,05$ . Jika *Sig.*  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal dan *Sig.*  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. (Sukestiyarno, 2020).

#### 3.11.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah varian sampel dalam suatu populasi seragam atau tidak. Hasil uji homogenitas dapat dianalisis setelah melaksanakan uji normalitas. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini adalah sebagai berikut: jika nilai *Levene's Statistic* lebih besar dari 0,05, maka populasi dalam kelompok dianggap homogen (Sukestiyarno, 2020).

### 3.11.3 Analisis Uji Hipotesis

#### 3.11.3.1 Rumusan Uji Hipotesis

Hipotesis yang akan diuji pada penelitian dengan menggunakan uji regresi linear sederhana ini sebagai berikut.

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan film animasi terhadap keterampilan menyimak pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Timur Tahun Ajaran 2024/2025



Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan film animasi terhadap keterampilan menyimak pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Timur Tahun Ajaran 2024/2025

### 3.11.3.2 Uji Hipotesis

Regresi linier sederhana merupakan regresi yang memiliki satu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Analisis regresi sederhana ini bertujuan untuk menguji pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y Sugiyono (2017:260). Uji regresi linier sederhana dilakukan dengan menggunakan alat bantu SPSS versi 27.

Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana, diketahui bahwa nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , yaitu  $83,388 > 4,41$  dengan nilai signifikansi sebesar 0,001. Karena nilai signifikansi 0,001 lebih kecil dari 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan film animasi (X) terhadap keterampilan menyimak peserta didik (Y). Dengan demikian, persamaan regresi adalah linier dan dapat dilanjutkan dengan melihat nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) untuk mengetahui besarnya pengaruh.

## **V. SIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan film animasi terhadap keterampilan menyimak Bahasa Indonesia peserta didik kelas V di SD Negeri 6 Metro Timur. Hal ini dibuktikan melalui pemberian perlakuan berupa media film animasi pada kelas eksperimen, yang kemudian diikuti dengan pelaksanaan *posttest*. Analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana serta uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$ , yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan film animasi berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan menyimak peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas V di SD Negeri 6 Metro Timur.

### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan beberapa saran untuk meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik, khususnya kelas V di SD Negeri 6 Metro Timur, sebagai berikut.

#### **5.2.1 Peserta Didik**

Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dan fokus dalam menyimak materi pembelajaran yang disampaikan melalui film animasi, serta memanfaatkan media tersebut untuk mengasah kemampuan berbahasa dan memahami isi cerita dengan lebih baik.

### **5.2.2 Pendidik**

Pendidik diharapkan dapat memanfaatkan media film animasi sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan menyimak. Media ini terbukti dapat menarik perhatian peserta didik, meningkatkan fokus, serta mempermudah pemahaman isi cerita atau materi yang disampaikan.

### **5.2.3 Kepala Sekolah**

Bagi kepala sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan media film animasi dalam pembelajaran dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti proyektor, speaker, serta akses terhadap film animasi edukatif. Dukungan ini penting agar proses pembelajaran berbasis audio visual dapat berlangsung secara optimal dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan menyimak peserta didik.

### **5.2.4 Peneliti Selanjutnya**

Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang pengaruh penggunaan film animasi terhadap keterampilan menyimak bahasa Indonesia peserta didik kelas V di SD Negeri 6 Metro Timur.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, N., Novitasari, R., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. 2024. Studi Literatur : Pengaruh Media Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 5654–5658.  
<https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13272>
- Arifannisa, A., Yuliasih, M., Hayati, H., Sepriano, S., Adnyana, I. N. W., & Udyana, P. P. S. 2023. *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran*. Jambi. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Arta Jaya, I. M. R., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, M. W. A. 2020. Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi “ Sejarah Perang Jagaraga .” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 9(3), 222–231.  
<https://doi.org/10.17509/edsence.v6i2.76339>
- Aryani, S. 2021. Media Audio Visual untuk Keterampilan Menyimak Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2021, Vol. 3*, 266–270.  
<https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/605>
- Azmah, S. F. N. 2023. Perkembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Upaya Penguatannya dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Indonesian Journal of Applied Linguistics Review*, 4(1), 19–28.  
<https://doi.org/10.21009/ijalr.41.03>
- Bahri, A., Rahamma, T., & M. I. 2023. *Keterampilan Berbahasa dan Apresiasi Sastra Berbasis Interaktif*. Sukabumi. Haura Utama.
- Caroline, Y., Tulenan, V., & A. Sugiarso, B. 2016. Rancang Bangun Film Animasi 3 Dimensi Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 1–7.  
<https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14639>

- Diana, S. M. 2024. Penggunaan Video Animasi pada Pembelajaran Tematik Bermuatan Bahasa Indonesia Di SD. *Jurnal Kata : Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 12(1), 136–142.  
<http://dx.doi.org/10.23960/Kata>
- Fathurohman, I., Nurcahyo, A. D., & Rondli, W. S. 2015. Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Memacu Keaksaraan Multibahasa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika*, 5(1).  
<https://doi.org/10.24176/re.v5i1.430>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. 2024. Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980.  
<https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Hardani. 2020. *Metodologi Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta. Pustaka Ilmu.
- Hartawan, A., Mafra, N. U., & Heryati, H. 2021. Pengaruh Budaya Kerja dan Kemampuan Terhadap Komitmen Pegawai Dinas Kesehatan Kabupaten Empat Lawang. *Jurnal Manajemen Dan Investasi (MANIVESTASI)*, 3(2), 146–155.  
<https://doi.org/10.31851/jmaninvestasi.v3i2.7376>
- Humaerah Zahra, S., Abdul Gani, R., & Santa. 2023. Pengembangan Media Animasi Menggunakan Storyset Pada Subtema Manusia Dan Lingkungan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5503–5510.  
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1231>
- Idawati, S. 2022. Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 5(2), 147.  
<https://doi.org/10.30998/diskursus.v5i2.12738>
- Ismail, F., Darwis, M. A., Halifah, S., & Tiara, T. A. S. 2023. Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Metode Mendongeng Menggunakan Media Kertas Gambar Pada Usia Anak Kelompok B di TK Grand Laugi Parepare. *Anakta : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 6–10.  
<https://doi.org/10.35905/anakta.v1i1.3299>
- Juaningsih, J. 2017. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang dan Pengajarannya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 15(2), 56.  
<https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v15i2.1244>

- Kajian, J., Darman, N., & Pada, A. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Didactica*, 4(1), 1–9.  
<https://doi.org/10.56393/didactica.v4i1.2170>
- Lubis, R. R. 2022. Kajian Literatur Tentang Kemampuan Menyimak Siswa Dengan Menggunakan Metode Cerita Di Kelas Rendah. *Jurnal Sintaksis*, 4(1), 31–43.  
<https://www.ojs.yayasanalmaksum.ac.id/index.php/Sintaksis/article/view/245>
- Malik, L. A., & Maunah, B. 2023. Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran IPS Guna Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 2(3), 193–212.  
<https://doi.org/10.56910/jispendiora.v2i3.1000>
- Masrin. 2020. Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa di SMA Labschool Jakarta. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 5(2), 58.  
<https://doi.org/10.31764/telaah.vXiY.2630>
- Momang, H. D. (2021). Pengembangan model buku ajar digital keterampilan menyimak berdasarkan pendekatan autentik. *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, 7(1), 71–93.  
<https://doi.org/10.22219/kembara.v7i1.16202>
- Murdiyati, S. (2020). Peranan bahasa indonesia dalam membangun karakter generasi muda bangsa. *Educatif Journal of Education Research*, 2(3), 25–30.  
<https://doi.org/10.36654/edukatif.v2i3.21>
- Musthofa, A. J., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Adobe Flash dan Android Pada Kompetensi Dasar Mengelola Arsip Elektronik untuk Kelas X OTKP1 SMK Negeri 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 377–392.  
<https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p377-392>
- Nadya, N. (2021). Analisa Visual Desain Karakter Serial Animasi “Kuku Rock You.” *Titik Imaji*, 4(1), 35–44.  
<https://doi.org/10.30813/.v4i1.2758>
- Nasihudin, N., & Hariyadin, H. (2021). Pengembangan Keterampilan dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(4), 733–743.  
<https://doi.org/10.36418/japendi.v2i4.150>

- Nuramelyah, R., Syamsuri, A. S., & Latief, S. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Film Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Konsepsi*, 12(1), 11–22.  
<https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/256>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar. Badan Penerbit UNM.
- Prasrihamni, M. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi dan Pengetahuan Awal Terhadap Keterampilan Menulis Narasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Buah Hati*, 6(2).  
<https://doi.org/10.46244/buahhati.v6i2.585>
- Purwanto, E., Sunarno, W., & Aminah, N. S. 2015. Pembelajaran Fisika dengan Contextual Teaching And Learning Menggunakan Media Animasi Flash dan Video Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Abstrak. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan*, 4(4), 77–86.  
<https://jurnal.uns.ac.id/inkuiri/article/view/9626>
- Popiyanti, Z., Lian, B., & Hetilaniar. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Kartun Terhadap Kemampuan Menyimak Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Tanjung Kerang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6160–6171.  
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1230>
- Pranata, K., Kartika, Y. W., & Zulherman, Z. 2021. Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1271–1276.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.867>
- Rachmi, T., Dewi, N. F. K., & Astuti, C. F. 2023. Optimalisasi Kemampuan Menyimak Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 133.  
<https://doi.org/10.31000/ceria.v12i1.9137>
- Septyana, E., Indriati, N. D., Indiaty, I., & Ariyanto, L. 2023. Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Boga 1 SMK di Semarang pada Materi Program Linear. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 6(2), 85–94.  
<https://doi.org/10.24246/juses.v6i2p85-94>

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. ALFABETA, CV.

Sukestiyarno. 2020. *Olah Data Penelitian Pendidikan Berbantuan SPSS*. Makassar. Universitas Negeri Makassar.

Syamsuddin, R. 2021. *Buku Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Makassar . Universitas Negeri Makassar.

Tarigan, H. G. 2008. *Berbicara : Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung. Angkasa.

Ulviani, M., Rimang, S. S., & Amin, S. 2023. Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup Di SDN Taeng Kabupaten Gowa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 4214–4240. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10951>

Yuliani, T., & A. 2019. Media Video Animasi Dalam Pendidikan Anak Dengan Hambatan Kecerdasan Ringan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 7(1).

Zakiah, A. N., Anisah, N., Riyani, R., Juliana, S. A., & Samiha, Y. T. 2023. Penerapan Konsep Dasar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka. *JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research*, 2(01), 53-65. <https://doi.org/10.62668/jimr.v2i01.634>