



Article History:

Submitted:

dd-mm-20xx

Accepted:

dd-mm-20xx

Published:

dd-mm20xx

The Use of Folklore Animated Video Media to Improve Listening Skills in Fifth Grade Students of Jatimlerek II Public Elementary School in Academic Year 2021/2022

Penggunaan Media Video Animasi Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Siswa Kelas V SDN Jatimlerek II Tahun Pelajaran 2021/2022.

Seftia Novarida¹, Dra.Mindaudah, M.Pd²
Pendidikan Bahasa Indonesia,STKIP PGRI Jombang

Jl.Pattimura III/20 Jombang 61418

Telp.(0321)861319 Fax.(0321)854319

seftia249h@gmail.com mindaudahstkipjb@gmail.com

URL:

DOI:

Abstract

Based on the results of observations that have been made, it shows that learning listening skills for fifth grade students of Jatimlerek II Public Elementary School is still low. As many as 70% of students' scores are still below the standard of minimum completeness score. This is because the teacher has not applied interesting media for learning Indonesian with listening material. This study aims to improve the learning process and listening skills of folklore using animated video media for fifth grade students of Jatimlerek II Public Elementary School.

This type of research is Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The subjects of this study were the fifth grade students of Jatimlerek II Public Elementary School, totaling 11 students. The design in this study refers to Arikunto's research design which includes (1) planning, (2) action, (3) observation, and (4) reflection. Methods of data collection using: 1) test, and 2) observation. The data analysis technique used descriptive statistics by finding the mean and then describing the results.

The results of this study indicate that the use of animated video media can improve the learning process of listening to folklore in the fifth grade students of Jatimlerek II Public Elementary School. The improvement of the learning process is indicated by the increase in student activity. Students are more enthusiastic and pay close attention to the learning process. The improvement of folklore listening skills using animated video media in the first cycle was 6.64, with the initial condition 59.45 and increased to 66.09. While in the second cycle of



23.05, the initial condition was 66.09 and then increased to 89.14. This shows that the use of animated video media in learning to listen to folklore can significantly improve the learning process and listening skills of folklore.

Keyword: *Story listening skills, Animated video media*

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa hasil belajar keterampilan menyimak siswa kelas V sekolah dasar masih rendah. Sebanyak 70% siswa nilainya masih dibawah KKM, faktor penyebabnya adalah guru belum menerapkan media yang menarik untuk pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi menyimak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran menyimak cerita dan keterampilan menyimak cerita dengan menggunakan media video animasi pada siswa kelas V SDN Jatimlerek II.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan sebanyak 2 siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Jatimlerek II yang berjumlah 11 siswa. Desain penelitian ini mengacu pada desain penelitian Arikunto yang meliputi (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Metode pengumpulan data menggunakan: 1) tes, dan 2) observasi. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan mencari rerata dan mendeskripsikan hasilnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan proses dan hasil belajar menyimak cerita siswa kelas V SDN Jatimlerek II. Peningkatan proses pembelajaran ditunjukkan dengan meningkatnya aktivitas siswa. Siswa lebih antusias dan memperhatikan dengan sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran. Peningkatan keterampilan menyimak cerita dengan menggunakan media video animasi pada siklus I sebesar 6,64, yang kondisi awal 59,45 meningkat menjadi 66,09. Pada siklus II sebesar 23,05, yang kondisi awal 66,09 meningkat menjadi 89,14. Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran menyimak cerita dapat meningkatkan proses pembelajaran menyimak cerita dan keterampilan menyimak cerita siswa dengan signifikan.

Kata kunci: *keterampilan menyimak cerita, media video animasi*

Pendahuluan

Belajar bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah belajar tentang kata, kalimat dan cara berbahasa dalam kehidupan sehari-hari. Dengan belajar bahasa Indonesia, diharapkan siswa dapat memahami bagaimana cara menggunakan kata, kalimat dan bahasa dalam berbicara maupun menulis. Pembelajaran bahasa Indonesia meliputi empat keterampilan berbahasa (*language arts, language skills*), yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*). Keempat keterampilan tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berhubungan (Tarigan 2015:2).

Proses pembelajaran bahasa Indonesia yang baik adalah jika keempat komponen tersebut dapat dijadikan acuan untuk dapat meningkatkan kemampuan menyimak. Menyimak, berbicara, dan membaca ketiganya merupakan sarana untuk menerima informasi dalam kegiatan komunikasi, menyimak juga berhubungan dengan komunikasi lisan sedangkan membaca berhubungan dengan komunikasi tulisan.

Keterampilan menyimak yang baik bagi siswa yaitu dapat menyerap informasi yang aktual sehingga siswa berpengetahuan luas, dengan modal dasar tersebut siswa tidak akan memperoleh kendala yang berarti baik dalam menempuh pendidikan maupun dalam masyarakat. Peristiwa menyimak selalu diawali dengan menyimak bunyi bahasa, baik secara langsung maupun melalui rekaman radio, televisi dan lain-lainnya. Bunyi bahasa yang ditangkap oleh telinga diidentifikasi bunyinya. Pengelompokannya menjadi satu kata, frasa, klausa, kalimat dan wawancara (Syamsuri, 2001:4).

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Berry dilaporkan bahwa korelasi- korelasi intelegensi dan kemampuan menyimak berkisar antara 27 sampai 56%. Hal serupa juga dikuatkan penelitian yang dilakukan oleh Paul T dan E.Wilt bahwa jumlah waktu yang dipergunakan anak-anak di sekolah dasar untuk menyimak kira- kira 1 sampai 2 jam sehari (Tarigan, 2015:12)

Demikian urgennya pembelajaran menyimak, maka seorang pendidik tidak dibenarkan memiliki pemahaman bahwa kemampuan menyimak merupakan kemampuan alamiah belaka. Sebab kemampuan meningkatkan menyimak merupakan salah satu alasan mengapa kemudian banyak siswa yang tidak faham terhadap materi yang dibawakan oleh gurunya, indikator yang terdekat adalah guru mengajarkan dengan metode seremonial.

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu perencanaan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Arikunto, 2009:3). Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengatasi suatu permasalahan yang terjadi di dalam kelas dengan jalan melakukan suatu tindakan, sehingga dari tindakan tersebut peserta didik akan mengalami perubahan yang signifikan akibat dari tindakan kelas tersebut.

Demi tercapainya pembelajaran menyimak yang menyenangkan dan mendapatkan hasil peningkatan pembelajaran yang merata serta ideal. Penulis mengadakan penelitian Tindakan kelas dengan alasan peneliti ingin menciptakan pembelajaran menyimak yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. (Arsyad, 2009:4-6) dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat, kehadiran media mempunyai peranan yang sangat penting. Media pembelajaran sebagai sarana untuk mempermudah dan memperjelas apa yang akan disampaikan. Dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat sebelumnya, pendidik tidak menggunakan media pembelajaran. Hal ini yang membedakan dengan cara pembelajaran yang dilakukan peneliti yaitu dengan menggunakan media video animasi cerita rakyat yang ditayangkan melalui LCD proyektor.

Untuk memfokuskan kajian penelitian, menghindari adanya persepsi ganda, keterbatasan kemampuan penelitian, serta keterbatasan waktu, maka ditetapkan batasan masalah sebagai berikut penelitian ini ditujukan pada siswa

kelas V SD pada semester 2 (dua), difokuskan pada Menyimak cerita rakyat dengan jenis menyimak konsentrasi menggunakan media video animasi tentang cerita rakyat asal usul kota Jombang dengan menyerap informasi-informasi yang dilihat dan didengarnya dan Menyimak fokus pada pokok materi pembahasan dari RPP yaitu menyebutkan nama-nama tokoh cerita rakyat, latar cerita, amanat, hal yang menarik, dan menceritakan kembali isi cerita rakyat dengan bahasa sendiri.

Agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda terhadap maksud dan tujuan penelitian ini, maka peneliti memberikan definisi operasional sebagai berikut Menyimak cerita rakyat merupakan proses kegiatan mendengarkan cerita dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi ketika guru menayangkan video untuk memperoleh informasi dan menangkap isi atau pesan pada cerita rakyat Asal Usul Kota Jombang. Media video animasi dalam penelitian ini bersumber dari You Tube dengan judul asal usul kota Jombang cerita rakyat jawa timur, dapat diakses melalui link berikut ini <https://youtu.be/oRvwZKBOYS8> (akun You Tube dongeng kita).

Metode Penelitian

Penelitian mengenai pembelajaran menyimak cerita rakyat melalui media video animasi ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas Arikunto (2006:19). Penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat melalui media video animasi ini terdiri atas dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, yang dalam tiap siklusnya terdiri dari empat Langkah, yaitu :

1. Perencanaan (*planning*) adalah merencanakan program tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan menyimak cerita anak.
2. Tindakan (*acting*) adalah pembelajaran yang dilakukan peneliti sebagai upaya peningkatan kemampuan menyimak cerita anak.
3. Pengamatan (*observing*) adalah pengamatan terhadap siswa selama pembelajaran berlangsung.

4. Refleksi (reflection) adalah kegiatan mengkaji dan mempertimbangkan hasil yang diperoleh dari pengamatan sehingga dapat dilakukan revisi terhadap proses belajar mengajar selanjutnya.

Tempat penelitian ini dilakukan di SDN Jatimlerek 2 yang berlokasi di Kecamatan Plandaan, Kabupaten Jombang. Peneliti memilih kelas V di SDN Jatimlerek 2. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap saat proses pembelajaran bahasa Indonesia. Jadwal pelaksanaan mengikuti jadwal pelajaran bahasa Indonesia di SD tersebut.

Subjek penelitian ini adalah keterampilan menyimak cerita rakyat pada siswa kelas V SDN Jatimlerek 2 Kecamatan Plandaan Kabupaten Jombang Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini dilakukan di kelas V dengan jumlah 11 siswa. Peneliti memilih kelas V SDN Jatimlerek 2 karena pembelajaran menyimak yang digunakan guru kurang bervariasi. Selain itu, penggunaan media animasi Video Animasi belum pernah diterapkan di kelas. Dengan keadaan tersebut, maka keterampilan menyimak harus ditingkatkan. Salah satu cara untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan menggunakan media video animasi cerita rakyat. Dengan cara tersebut, diharapkan dapat menarik minat belajar siswa dan meningkatkan keterampilan menyimak siswa karena dengan media tersebut dapat merangsang pikiran dan mendukung suasana cerita sehingga memudahkan siswa dalam merumuskan perhatian dan pemahaman.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi dan lembar angket. Tes diberikan di akhir pembelajaran pertemuan kedua pada masing-masing siklus untuk mengetahui hasil belajar siswa. Observasi digunakan untuk menilai proses dan hasil belajar peserta didik, seperti tingkah laku peserta didik pada waktu belajar, berdiskusi, mengerjakan tugas, dan lain-lain. Observasi juga digunakan untuk menilai penampilan guru dalam mengajar. Lembar angket berisi beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menyimak dengan menggunakan media video animasi cerita rakyat.

Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah Jika nilai rata-rata kelas mencapai >70 serta 75% dari jumlah siswa sudah mencapai KKM.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Selanjutnya akan dipaparkan hasil penelitian pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media video animasi pada setiap siklus. Pelaksanaan tindakan prasiklus dilaksanakan sebelum adanya tindakan siklus I dan siklus II, Kegiatan prasiklus yang dilakukan oleh peneliti terhadap peserta didik kelas V SDN Jatimlerek 2 yaitu melaksanakan pembelajaran menyimak cerita yang dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Peneliti hanya memperoleh hasil penilaian pembelajaran menyimak cerita dan juga melakukan wawancara terhadap guru dan siswa.

Siklus I terdiri dari dua tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi. Adapun kegiatan pada masing-masing tahap adalah sebagai berikut.

Pada tahap perencanaan siklus I, ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti, yaitu merencanakan pembelajaran dengan membuat silabus,rpp, membuat soal tes siklus I,membuat lembar pengamatan aktivitas belajar bahasa indonesia siswa. Peneliti dan teman sejawat membuat lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran video animasi cerita rakyat,merencanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

Tahap pelaksanaan dilakukan dalam bentuk kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan sesuai RPP yang telah disusun dengan alokasi waktu setiap pertemuan 2 x 35 menit. Kegiatan pembelajaran menyimak cerita pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada hari Jumat, 13 mei 2022, pukul 07.30-08.40 WIB. Kegiatan pembelajaran tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Kegiatan Awal (10 menit):

1. Guru mengucapkan salam

2. Guru mengkondisikan kelas untuk siap menerima pembelajaran.
3. Guru bersama siswa berdoa sebelum memulai pelajaran.
4. Guru melakukan presensi
5. Guru memberitahu siswa tujuan pembelajaran hari ini.
6. Guru memberitahu kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini dan memberikan motivasi kepada siswa.

Kegiatan Inti (60 menit) :

1. Guru menanya kepada siswa tentang materi cerita rakyat.
2. Guru menyampaikan salah satu cerita rakyat sebagai contoh.
3. Guru menyampaikan penjelasan materi unsur-unsur intrinsik dalam cerita rakyat.
4. Guru menampilkan video animasi cerita rakyat agar semua siswa dapat menyimak atau mengamati video tentang cerita rakyat yang berjudul “Asal Usul Kota Jombang”.
5. Setelah menyimak video animasi cerita rakyat guru memberikan pertanyaan-pertanyaan ringan seputar unsur intrinsik cerita rakyat dan guru memberikan kesempatan untuk siswa yang ingin bertanya.

Kegiatan Akhir (10 menit) :

1. Guru mengevaluasi peserta didik terkait pembelajaran hari ini.
2. Guru memberikan feedback kepada peserta didik terkait pembelajaran hari ini.
3. Berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

Pertemuan Kedua Siklus I

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 14 Mei 2022. Pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit atau selama dua jam pelajaran berturut-turut. Pembelajaran dimulai pada pukul 08.00 WIB. Pada pertemuan II, kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut

Kegiatan Awal (10 menit) :

1. Guru mengucapkan salam

2. Guru mengkondisikan kelas untuk siap menerima pembelajaran.
3. Guru bersama siswa berdoa sebelum memulai pelajaran.
4. Guru melakukan presensi
5. Guru memberitahu siswa tujuan pembelajaran hari ini.
6. Guru memberitahu kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini dan memberikan motivasi kepada siswa.

Kegiatan Inti (60 menit) :

1. Guru menanya kepada siswa tentang materi cerita rakyat.
2. Guru menyampaikan salah satu cerita rakyat sebagai contoh.
3. Guru menyampaikan penjelasan materi unsur-unsur intrinsik dalam cerita rakyat.
4. Guru memberikan soal pertanyaan-pertanyaan ke siswa dengan metode pembelajaran tanya jawab materi unsur-unsur intrinsik cerita rakyat yang telah di ceritakan oleh guru.
5. Guru menampilkan video animasi cerita rakyat agar semua siswa dapat menyimak atau melihat video tentang cerita rakyat yang berjudul “Asal Usul Kota Jombang”.
6. Setelah menyimak video cerita rakyat, Guru mengarahkan dan membagikan soal-soal pertanyaan kepada siswa untuk dikerjakan secara individu.
7. Guru memberi instruksi untuk mengumpulkan soal yang sudah dijawab yang berkaitan dengan isi cerita rakyat yang telah siswa simak di antaranya mengenai tokoh, tema, latar dan amanat cerita rakyat yang berjudul “Asal Usul Kota Jombang”.

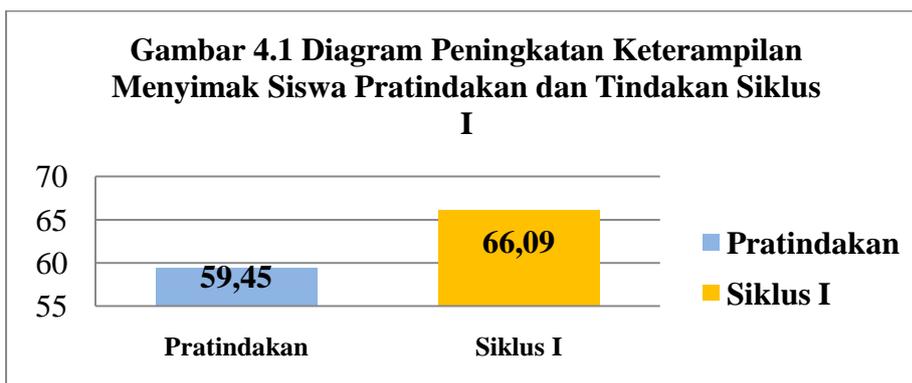
Kegiatan Akhir (10 menit) :

1. Guru mengevaluasi peserta didik terkait pembelajaran hari ini.
2. Guru memberikan feedback kepada peserta didik terkait pembelajaran hari ini.
3. Berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan siklus I, diperoleh beberapa keterangan bahwa pembelajaran menyimak cerita rakyat pada

mata pelajaran bahasa indonesia masih belum efektif, hal tersebut disebabkan oleh :

- a. Peserta didik terlihat masih kesulitan dalam memahami cerita rakyat yang disimaknya secara langsung. Hal tersebut disebabkan ketika peserta didik menjawab soal *essay* khususnya pada nomor 5 untuk menceritakan kembali isi cerita rakyat berjudul *Asal Usul Kota Jombang* masih ada beberapa anak yang tidak menjawab soal tersebut.
- b. Beberapa siswa kurang menyimak penjelasan peneliti pada saat menyampaikan materi unsur-unsur intrinsik cerita rakyat.
- c. Beberapa siswa berbicara dan mengganggu temannya pada saat guru memutar video dan menyampaikan materi.
- d. Siswa masih pasif ketika diberikan kesempatan waktu untuk bertanya dan ketika peneliti memberikan pertanyaan.
- e. Peningkatan terjadi pada siklus I menyimak cerita rakyat dengan rata-rata 66,09. Pada siklus I ini menunjukkan telah terjadi peningkatan sebesar 6,64 poin. Hal tersebut dapat di buktikan dengan tabel penilaian hasil pada siklus I serta gambar diagram berikut ini.



Hasil yang diperoleh siswa dalam proses ini adalah siswa mampu mengidentifikasi unsur cerita rakyat (tokoh, tema, latar, dan amanat).

Pertemuan Pertama Siklus II

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 20 Mei 2022. Pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit atau selama

dua jam pelajaran berturut-turut. Pembelajaran dimulai pada pukul 07.30 WIB. Pada pertemuan I, kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Kegiatan Awal (10 menit) :

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru mengkondisikan kelas untuk siap menerima pembelajaran.
3. Guru bersama siswa berdoa sebelum memulai pelajaran.
4. Guru melakukan presensi
5. Guru memberitahu siswa tujuan pembelajaran hari ini.
6. Guru memberitahu kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini dan memberikan motivasi kepada siswa.

Kegiatan Inti (60 menit) :

1. Guru menanya tentang materi cerita rakyat.
2. Guru menyampaikan salah satu cerita rakyat sebagai contoh.
3. Guru menyampaikan penjelasan materi unsur-unsur intrinsik dalam cerita rakyat.
4. Guru menampilkan video animasi cerita rakyat agar semua siswa dapat menyimak atau video tentang cerita rakyat yang berjudul “Asal Usul Kota Jombang”.
5. Setelah menyimak video animasi cerita rakyat guru memberikan pertanyaan-pertanyaan ringan seputar unsur intrinsik cerita rakyat dan guru memberikan kesempatan untuk siswa yang ingin bertanya.

Kegiatan Akhir (10 menit) :

1. Guru mengevaluasi peserta didik terkait pembelajaran hari ini.
2. Guru memberikan *feedback* kepada peserta didik terkait pembelajaran hari ini.
3. Berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

Pertemuan Kedua Siklus II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 21 Mei 2022. Pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit atau selama dua jam

pelajaran berturut-turut. Pembelajaran dimulai pada pukul 08.00 WIB. Pada pertemuan II, kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut

Kegiatan Awal (10 menit) :

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru mengkondisikan kelas untuk siap menerima pembelajaran.
3. Guru bersama siswa berdoa sebelum memulai pelajaran.
4. Guru melakukan presensi
5. Guru memberitahu siswa tujuan pembelajaran hari ini.
6. Guru memberitahu kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini dan memberikan motivasi kepada siswa.

Kegiatan Inti (60 menit) :

1. Guru menanya kepada siswa tentang materi tentang cerita rakyat.
2. Guru menyampaikan salah satu cerita rakyat sebagai contoh.
3. Guru menyampaikan penjelasan materi unsur-unsur intrinsik dalam cerita rakyat.
4. Guru melakukan Ice breaking “Tepuk pagi, siang, sore dan malam” agar siswa tidak bosan.
5. Guru memberikan soal pertanyaan-pertanyaan ke siswa dengan metode pembelajaran tanya jawab materi unsur-unsur intrinsik cerita rakyat yang telah di ceritakan oleh guru.
6. Guru menampilkan video animasi cerita rakyat agar semua siswa dapat menyimak video tentang cerita rakyat yang berjudul “Asal Usul Kota Jombang”.
7. Setelah menyimak video cerita rakyat, Guru mengarahkan dan membagikan soal-soal pertanyaan kepada siswa untuk dikerjakan secara individu.
8. Guru memberi instruksi untuk mengumpulkan soal yang sudah dijawab yang berkaitan dengan isi cerita rakyat yang telah siswa simak di antaranya mengenai tokoh, tema, latar dan amanat cerita rakyat yang berjudul “Asal Usul Kota Jombang”.

Kegiatan Akhir (10 menit) :

1. Guru mengevaluasi peserta didik terkait pembelajaran hari ini.
2. Guru memberikan feedback kepada peserta didik terkait pembelajaran hari ini.
3. Berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan pada pra siklus, siklus I, dan siklus II, dapat diketahui bahwa media video animasi cerita rakyat asal usul kota Jombang mampu meningkatkan keterampilan menyimak pada siswa kelas V SDN Jatimlerek II Plandaan Jombang. Berikut tabel perbandingan nilai antara pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Tabel Perbandingan nilai antara pra siklus, siklus I, dan siklus II

Hasil Penelitian	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah keseluruhan	654	727	981
Rata-rata Nilai	59,45	66,09	89,18
Nilai Terendah	40	46	81
Nilai Tertinggi	72	78	97

Berdasarkan tabel perbandingan nilai tersebut, pada pra siklus rata-rata kelas 59,45 dengan jumlah siswa yang belum mencapai KKM 8 siswa dan yang sudah mencapai KKM 3 siswa. Pada siklus I rata-rata kelas mengalami kenaikan, yaitu 66,09 namun ada sejumlah 4 siswa yang sudah mencapai KKM. Sedangkan pada siklus II rata-rata kelas mengalami peningkatan yang cukup baik, yaitu 89,18 dan semua siswa dinyatakan tuntas. Berdasarkan observasi non tes, siswa dan guru dinyatakan lebih baik pada siklus II dibanding siklus I.

Simpulan dan Saran

a. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan penggunaan media audio visual dapat meningkatkan proses dan hasil belajar menyimak cerita siswa kelas V SDN Jatimlerek II Plandaan Jombang.

1. Peningkatan proses pembelajaran keterampilan menyimak cerita ditunjukkan dengan meningkatnya aktivitas siswa. Siswa lebih antusias dan memperhatikan dengan sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran.
2. Hasil peningkatan keterampilan menyimak cerita dengan menggunakan media video animasi pada siklus I sebesar 6,64, yang kondisi awal 59,45 meningkat menjadi 66,09. Pada siklus II sebesar 23,05, yang kondisi awal 66,09 meningkat menjadi 89,14.

b. Saran

1. Kepada kepala sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan sekolah dalam rangka pembinaan guru-guru kelas untuk memperbanyak penggunaan media video animasi (audio visual) dalam upaya meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa.
2. Kepada guru kelas, penelitian ini membuktikan bahwa media video animasi dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa, sehingga diharapkan media video animasi bisa digunakan sebagai salah satu media alternatif untuk pembelajaran menyimak cerita dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa.

Referensi

- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Azhar, Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada Rineka Cipta.

- Bascom, W. R. 1965. *The Form of Folklore: Prose Narratives*. The Hague: Mouton.
- Djuanda, D. (2008). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Bandung: Pustaka Latifah.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Erwindani, Ayu. (2014). “*Peningkatan Keterampilan Menyimak dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Peserta didik Kelas XI Bahasa di MAN Rejoso Peterongan Tahun 2013/2014*”. Skripsi. Jombang: STKIP PGRI Jombang.
- Furoidah, (2009). *Animasi Sebagai Media Pembelajaran*. Mentari Pustaka, Surabaya.
- Nurdin Usman. (2002). *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Jakarta. Grasindo
- Nurgiyantoro, B. (2005). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: UGM Press
- Nuswantoro, Dimas dan Wicaksono, Vicky Dwi. 2019. *Pengembangan Video Animasi Powtoon “Hakan” Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya*. JPGSD
- Royanih. (2014). “*Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Penerapan Metode Bermain Bisik Berantai Pada Siswa Kelas III ATH-THOYYIBIYAH Kalideres Jakarta Barat Tahun pelajaran 2013/2014*”. Skripsi. Jombang: STKIP PGRI Jombang.
- Rudi Susilana. Cepi Riyana, 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Rukmin, D. (2009). *Cerita Rakyat Kabupaten Seragen*. Tesis : Universitas Sebelas Maret.
- Sabillah. (2013). “*Upaya Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Anak Melalui Media Animasi Video Animasi Di Kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan Tahun 2012/2013*”. Skripsi. Yogyakarta : UNY
- Safaria. (2005). *Interpersonal Intelligence: Metode Pengembangan Kecerdasan*

Interpersonal Anak. Yogyakarta : Amara Books

Silberman, Melvin L. 2016. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD)*. Bandung : Alfabeta

Tarigan, Henry Guntur. (2003). *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Tarigan, Henry Guntur. (2015). *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Zainal Arifin. (2011). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Dan Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.