



Penggunaan Media Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa

Auliyatul Adawiyah^{a, 1*}, Reza Syehma Bahtiar^{a, 2}

^a Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

¹ auliyatuladawiyah15@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 17 Desember 2023;
Revised: 29 Desember 2023;
Accepted: 8 Januari 2024.

Kata-kata kunci:

Media Animasi;
Kemampuan Bercerita;
Bahasa Indonesia.

: ABSTRAK

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan dimengerti. Media pembelajaran merupakan sebuah sarana perantara yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan alat bantu guru dalam mengajar. Penelitian ini merupakan model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan McTaggart. Menurut Kemmis dan McTaggart (Bloom and Reenen 2020) bahwa desain ini melalui siklus yang masing-masing terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran memiliki kemampuan untuk menyampaikan sesuatu yang lebih sulit dengan penjelasan hanya menggunakan gambar atau kata-kata. Manfaat media animasi pembelajaran menjadi lebih menarik siswa sehingga dampak yang dapat dirasakan tumbuhnya motivasi siswa dalam belajar meningkat. Keterampilan bercerita memerlukan pengetahuan, pengalaman serta kemampuan berpikir yang memadai. Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk sekolah dasar seperti membaca, menulis dan berbicara, karena siswa kelas II belum menguasai keterampilan berbicara. Pembelajaran menggunakan media animasi yang pada mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu bercerita di kelas II SDN Pakis V ada peningkatan.

Keywords:

Animation Media;
Storytelling Ability;
Indonesian.

ABSTRACT

Using Animation Media to Improve Students' Storytelling Ability in Indonesian Language Subjects. Learning media is anything that can be used to support learning to make it easier to understand and understand. Learning media is an intermediary tool used in teaching and learning activities and a teacher's aid in teaching. This research is a classroom action research model from Kemmis and McTaggart. According to Kemmis and McTaggart (Bloom and Reenen 2020) this design goes through a cycle, each of which consists of four components, namely: planning, action, observation and reflection. The use of animation media in learning has the ability to convey something that is more difficult with explanations using only pictures or words. The benefits of learning animation media make it more attractive to students so that the impact can be felt by increasing student motivation in learning. Storytelling skills require adequate knowledge, experience and thinking skills. Learning Indonesian for elementary schools includes reading, writing and speaking, because class II students have not yet mastered speaking skills. There has been an increase in learning using animation media in the Indonesian language subject, namely storytelling, in class II at SDN Pakis V.

Copyright © 2023 (Auliyatul Adawiyah & Reza Syehma Bahtiar). All Right Reserved

How to Cite : Adawiyah, A., & Bahtiar, R. S. Penggunaan Media Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa. *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 7–12. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v4i1.1967>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain (Pristiwanti, 2022) Mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran, guru sering dihadapkan pada berbagai kendala dalam mengajar, tentunya hal ini menjadi tugas penting bagi seorang guru untuk mencari solusi agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Untuk mengatasi kendala dalam proses pembelajaran, guru perlu aktif dan kreatif, tidak hanya dalam merancang proses pembelajaran, tetapi juga dapat menerapkannya dalam proses pembelajaran dan siswa perlu dilibatkan juga. media sebagai alat bantu mengajar. Dengan majunya arus teknologi dan informasi membawa perubahan perkembangan media itu sendiri, baik dari media yang sederhana seperti media grafis yang hanya berupa gambar atau tulisan, media audio, visual, animasi dan media yang berbasis komputer.

Belajar adalah untuk mengetahui suatu ilmu pengetahuan, aktivitas belajar dikelas melibatkan dua pihak utama yaitu guru dan siswa. Kegiatan belajar akan berlangsung dengan baik bila terdapat interaksi antara guru dengan siswa. Interaksi tersebut dapat berupa tanggapan atau respon yang diberikan oleh guru atau siswa. Proses pembelajaran yang efektif dapat menarik serta mendorong siswa untuk lebih semangat dalam proses belajar.

Media pembelajaran merupakan sarana untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan sehingga dengan media pembelajaran diharapkan proses belajar mengajar dapat berjalan lebih baik dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Media pembelajaran memiliki beragam jenis media seperti media audio, visual, audio visual, multimedia dan lain sebagainya, tetapi dalam penelitian ini akan membatasi media yang dibahas yaitu hanya media animasi. Penggunaan media berbasis komputer dengan menggunakan animasi pada pembelajaran menjadikan siswa dapat termotivasi untuk lebih aktif dengan cara membaca, melihat, beragam bentuk dan warna, serta gerakan membuat media pembelajaran animasi akan lebih disukai oleh anak-anak. Selain mempermudah siswa untuk pemahaman terhadap materi ajar, sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar juga menyampaikan kegiatan menarik yang dapat meningkatkan minat siswa. Ada banyak jenis metode pembelajaran salah satunya metode bercerita. Metode bercerita merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar bagi anak dengan menyampaikan sebuah cerita kepada anak secara lisan. Metode bercerita merupakan salah satu metode yang dilakukan dalam menyampaikan informasi, peristiwa atau kejadian secara lisan dengan membawakan cerita kepada anak tanpa meninggalkan tujuan awal dari pembelajaran (Gultom, 2022).

Media pembelajaran memiliki beragam jenis media seperti media audio, visual, audio visual, multimedia dan lain sebagainya, tetapi dalam penelitian ini akan membatasi media yang dibahas yaitu hanya media animasi. Penggunaan media berbasis komputer dengan menggunakan animasi pada pembelajaran menjadikan siswa dapat termotivasi untuk lebih aktif dengan cara membaca, melihat, beragam bentuk dan warna, serta gerakan membuat media pembelajaran animasi akan lebih disukai oleh anak-anak. Selain mempermudah siswa untuk pemahaman terhadap materi ajar, sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar juga menyampaikan kegiatan menarik yang dapat meningkatkan minat anak murid (Alisa, 2022).

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran memiliki kemampuan untuk menyampaikan sesuatu yang lebih sulit dengan penjelasan hanya menggunakan gambar atau kata-kata. Menggunakan media animasi memiliki banyak kelebihan tetapi media animasi juga memiliki berbagai kekurangan (Alisa, 2022). Keterampilan bercerita yang baik memerlukan pengetahuan, Pengalaman serta kemampuan berpikir yang memadai. Selain itu dalam Bercerita juga diperlukan penguasaan beberapa keterampilan, yaitu Ketepatan tatabahasa sehingga hubungan antar kata dan kalimat menjadi Jelas. Ketepatan kata dan kalimat sangat perlu dikuasai dalam bercerita, Sebab dengan menggunakan kata dan kalimat yang tepat dalam bercerita (Wadu, 2021). Akan memudahkan pendengar memahami isi cerita yang dikemukakan oleh Pembicara. Isi cerita yang mudah dipahami akan menunjang dalam penyampaian maksud yang sama antara pembicara dan pendengar, sehingga Tujuan penyampaian makna cerita juga dapat tercapai.

Bercerita merupakan salah satu bentuk tugas kemampuan berbicara yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan berbicara (Juniza, 2022). Selain itu dalam bercerita diperlukan kelancaran dalam Menyampaikan kalimat per kalimat. Kelancaran dalam menyampaikan isi Cerita akan menunjang pembicara dalam menyampaikan isi cerita secara Runtut dan lancar sehingga penyimak/pendengar yang mendengarkan dapat Antusias dan tertarik mendengarkan cerita. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui penggunaan media animasi untuk meningkatkan kemampuan bercerita dalam mata pelajaran bahasa indonesia pada siswa kelas II SDN Pakis V Surabaya.

Metode

Penelitian ini merupakan model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan McTaggart. Menurut Kemmis dan McTaggart (Bloom and Reenen 2020) bahwa desain ini melalui siklus yang masing-masing terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Keempat komponen tersebut dipandang sebagai satu siklus. Ada dua siklus dalam penelitian ini. Lokus penelitian berada di Sekolah Dasar Negeri Pakis V Surabaya. Langkah-langkah penelitian yaitu, di tahap pra siklus: permohonan izin, observasi pelaksanaan pembelajaran, menentukan media pembelajaran yang akan digunakan, dan menyusun langkah dan jadwal kegiatan. tahap siklus I: (1) perencanaan: pembuatan desain pembelajaran, mempersiapkan media pembelajaran yaitu media animasi, memberikan soal bercerita; (2) pelaksanaan: membuat modul ajar atau RPP dengan materi bercerita, pembelajaran yang berpusat pada siswa, siswa melakukan pembelajaran tentang bercerita menggunakan media animasi yang ada gambar, mengamati kegiatan siswa; (3) observasi: dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung, penyampaian materi kepada siswa yang dilakukan oleh guru, mengamati perilaku siswa dalam mengikuti proses pembelajaran; (4) refleksi: pada tahap ini mengumpulkan data penelitian dari mulai siklus pertama tahap pertama sampai dengan tahap terakhir. Data diperoleh dari hasil diskusi dengan guru kelas. Diskusi tersebut membahas tentang kekurangan dan kelebihan proses pembelajaran yang sudah dilakukan dengan menggunakan media animasi dalam materi bercerita. Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan maupun kelebihan-kelebihan yang terjadi selama pembelajaran. Tahap Siklus II. Prosedur pada siklus kedua ini hingga seterusnya pada dasarnya sama dengan siklus pertama tetapi hanya saja pada siklus yang kedua ini dilakukan perbaikan terhadap kekurangan pada siklus pertama dari segi perencanaan maupun pelaksanaan tindakan yang diketahui dari hasil observasi kegiatan yang telah dianalisis, demikian juga untuk siklus berikutnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian tindakan kelas ini adalah tes dan observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data tes tertulis dan analisis data observasi.

Hasil dan Pembahasan

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas II SDN Pakis V Surabaya. Hasil Pengamatan. Pengamatan Siklus I. Dalam penyampaian materi guru banyak berperan aktif dan berceramah diselingi dengan Tanya jawab. Siswa hanya mengamati dan mendengar penjelasan guru. Belum banyak siswa yang menguasai materi, Belum banyak siswa yang bercerita secara lisan dimuka kelas. Hasil tes lebih baik daripada hasil tes sebelum memakai media animasi

Tabel 1. Hasil Tes Siswa pada Siklus I

No	Perolehan Nilai	Jumlah Siswa	Jumlah Nilai
1.	60	15	900
2.	65	5	325
3.	70	4	280
4.	75	3	225
Jumlah		27	1730
Rata - Rata			43,25

Dari hasil perolehan diatas dipakai dasar untuk merencanakan tindakan kelas pada kegiatan berikutnya di siklus II

Pengamatan Siklus II. Setelah dilaksanakan perbaikan menghasilkan data sebagai berikut: Siswa berperan aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, Sudah banyak siswa yang menguasai materi, Sudah banyak siswa yang dapat bercerita secara lisan di depan kelas dengan bantuan media animasi, hasil tes lebih meningkat daripada siklus I

Tabel 2. Hasil Tes Siswa pada Siklus II

No.	Perolehan Nilai	Jumlah Siswa	Jumlah Nilai
1.	70	2	140
2.	75	5	375
3.	80	7	560
4.	85	8	680
5.	90	5	450
Jumlah		27	2205
Rata-Rata			44,10

Hasil Refleksi Siklus I dan Siklus II. Setelah melakukan dan menyelesaikan tahapan-tahapan setiap siklus peneliti mengadakan refleksi bersama dengan teman sejawat. Hasil dari refleksi sebagai berikut: Siklus I. Dalam penyampaian materi guru banyak berceramah sedangkan siswa hanya mendengar dan mengamati. Beberapa siswa sudah dapat menjawab pertanyaan guru, beberapa siswa kurang dapat menguasai materi, beberapa siswa sudah lancar bercerita secara lisan di depan tetapi ada beberapa siswa yang belum lancar dalam bercerita secara lisan, hasil tes lebih baik daripada sebelum memakai media animasi.

Siklus II. Siswa berperan aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, Siswa lebih menguasai materi, Siswa sudah dapat bercerita, menceritakan kegitan sehari-hari secara lisan di depan kelas dengan bantuan media animasi, Tes hasil belajar lebih meningkat di banding siklus I

Pembahasan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas II SDN Pakis V Surabaya menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa indonesia materi bercerita dengan menggunakan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan Media animasi dapat membuat pembelajaran siswa menjadi lebih menarik. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa dapat belajar ketrampilan membaca dan membuat siswa menjadi aktif. Pembelajaran ini juga dapat melatih keterampilan berkomunikasi dan sosial siswa, seperti keterampilan dalam bercerita dengan baik dan benar dan keterampilan memberikan apresiasi kepada siswa yang lain.

Pada penelitian ini, hasil belajar kemampuan bercerita siswa pada pokok bahasan materi bercerita mengalami peningkatan rata-rata sebesar 44,1. Peningkatan hasil belajar matematika siklus I dan siklus II sebesar. Pada pelaksanaan tindakan siklus I siswa kelas II SDN Pakis V Surabaya yang telah dinyatakan tuntas ada beberapa siswa atau sebesar 75%. Pada pelaksanaan siklus II siswa yang telah tuntas sebanyak 20 siswa atau sebesar 90%. Jumlah siswa yang belum tuntas pada siklus kedua sebanyak 7siswa atau sebesar 10 %.

Kemudian pada siklus I aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan media animasi mencapai 70% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 80%. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I mencapai 75% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 90%. Sehingga aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran menggunakan media animasi sudah meningkat dan mencapai target yakni lebih dari 75% dengan predikat keberhasilan sangat baik. Respon siswa terhadap pembelajaran Bahasa indonesia dengan menggunakan media animasi ini sangat baik, terlihat dari kenaikan antusiasme siswa dan keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Data yang telah dideskripsikan di atas, merupakan hasil dari implikasi tindakan yang telah dilaksanakan, karena 90% dari jumlah siswa mencapai nilai >75, maka penelitian ini diakhiri pada siklus II.

Simpulan

Berdasarkan hasil yang terdapat pada materi bercerita tersebut diatas melalui pembelajaran yang menggunakan media animasi yang didalamnya terdapat aspek berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu bercerita di kelas II SDN Pakis V ada peningkatan. Maka dengan menggunakan media animasi strategi guru dan metode yang bervariasi dapat menciptakan siswa aktif, kreatif dan menyenangkan.

Referensi

- Alisa. (2022). *Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Di SDI Paccekarang*. 2022.
- Anjani, A. D., Senjayawati, E., & Suciati, O. (2023). Penerapan Model Problem-Based Learning Dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(2), 879-888.
- Arsana, I. M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Xii Mipa 2 Sma Negeri 1 Petang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Widyadari*, 22(2), 694-705.
- Gultom, A. F. (2022). *Kerapuhan Evidensi Dalam Civic Literacy*. Sophia Dharmas: Jurnal Filsafat, Agama Hindu, Dan Masyarakat, 5(1), 1-18.
- Gultom, Andri, Nilai Yang Hilang dari Profil Pelajar Pancasila," Researchgate, 2023<https://www.researchgate.net/publication/371199628_Nilai_Yang_Hilang_dari_Profil_Pelajar_Pancasila>
- Juniza, D. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar terhadap Keterampilan Bercerita Siswa III. 2022, *Volume 3 Nomor 2*, 234–249.
- Lestari, Sudarsri. 2018. "Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi." *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2(2): 94–100.
- Mailani, Elvi, Nanda Ayu Setiawati, Edi Surya, and Dian Armanto. 2022. "Implementasi Realistics Mathematic Education Dalam Meningkatkan Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi/ HOTS Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(4): 6813–21. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2855> (December 6, 2023).
- Maqsudah, B. (2020). Peningkatan Pemahaman Konseptual Tentang Perbandingan Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berbasis Kontekstual. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 1(4), 283-291.
- Miasari, R. S., Indar, C., Pratiwi, P., Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), 53-61.
- Mikrayanti, M., Sriaryaningsih, S., Sari, N., Ramadan, S., & Awalia, M. (2020). Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 Madapangga Materi Pokok Persegi dan Persegi Panjang melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Bantuan Alat Peraga. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 1(2), 138-157.
- Pristiwanti. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 2022, 4 No. 6, 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Rumpe, D. N. (2021). Perbedaan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Pbl Dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Subiyanto. 2019. "Globalisasi Dan Pendidikan Global." *Jurnal TTRANSFORMASI (Informasi dan Pengembangan Iptek)* 15(2): 115–22.
- Sukatin, S., Munawwaroh, S., Emilia, E., & Sulistyowati, S. (2023). Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Anwarul*, 3(5), 1044-1054.
- Sumain, Sumain. 2019. "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan Bilangan Dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Pada Siswa Kelas IX.B SMPN 2 Pujut Tahun Pelajaran 2018 /2019." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)* 3(2). <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/view/731> (December 6, 2023).
- Ukat, E., Disnawati, H., & Amsikan, S. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Materi Himpunan Pada Kelas VII SMP Negeri Nunufafi. *MATH-EDU: Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika*, 6(1), 14-18.
-

Wadu, L. B., Kasing, R. N. D., Gultom, A. F., & Mere, K. (2021, April). Child character building through the takaplager village children forum. In 2nd Annual Conference on Social Science and Humanities (ANCOSH 2020) (pp. 31-35). Atlantis Press.