

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK PESERTA DIDIK KELAS II SDN  
187/I TERATAI MELALUI PENGGUNAAN *DIGITAL STORYTELLING* PADA  
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

**Muhammad Masykur, Rara Nasywa Aprilia, Athylla Friska Amanda, Syarifah Syafitri**  
Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Diterima : 2 Oktober 2024

Disetujui : 21 Oktober 2024

Dipublikasikan : Januari 2025

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas II SDN 187/I Teratai melalui penggunaan digital storytelling dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif deskriptif, yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada Siklus I, guru mengalami tantangan dalam menjaga perhatian siswa, meskipun kegiatan pembelajaran telah dirancang dengan baik. Hasil belajar menunjukkan nilai rata-rata 78,85 dengan tingkat ketuntasan 78,85%. Berdasarkan refleksi, peneliti menyadari perlunya peningkatan manajemen kelas dan penggunaan media digital storytelling yang lebih optimal. Pada Siklus II, implementasi digital storytelling lebih ditingkatkan dengan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Guru berhasil menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang terbukti dari peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 94,62 dan tingkat ketuntasan 94,62%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa digital storytelling efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penerapan digital storytelling dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan menyimak siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar dan partisipasi siswa yang lebih aktif dan antusias.

**Kata Kunci:** Kemampuan Menyimak, *Digital Storytelling*, Bahasa Indonesia

**Abstract**

This research aims to enhance the listening skills of second-grade students at SDN 187/I Teratai through the use of digital storytelling in Indonesian language learning. The method employed is Classroom Action Research (CAR) with a qualitative descriptive approach, conducted in two cycles. Each cycle involves planning, implementation, observation, and reflection phases. In Cycle I, the teacher faced challenges in maintaining student attention, despite well-designed learning activities. Learning outcomes showed an average score of 78.85 with a mastery level of 78.85%. Through reflection, the researcher recognized the need for improved classroom management and more optimal use of digital storytelling media. In Cycle II, the implementation of digital storytelling was enhanced with engaging and interactive learning materials. The teacher successfully created a conducive learning environment, evidenced by the increase in student learning outcomes with an average score of 94.62 and a mastery level of 94.62%. This improvement indicates the effectiveness of digital storytelling in enhancing students' listening skills. The conclusion of this research is that the implementation of digital storytelling can significantly improve students' listening skills, as demonstrated by increased learning outcomes and more active and enthusiastic student participation.

**Keywords:** Listening Skills, Digital Storytelling, Indonesian Language Lesson

## PENDAHULUAN

Sekolah Dasar adalah institusi pendidikan awal yang ditujukan bagi anak-anak. Pada jenjang Sekolah Dasar, anak-anak mulai mengeksplorasi serta mengembangkan bakat dan kemampuan. Beragam mata pelajaran diajarkan di tingkat Sekolah Dasar. Salah satu mata pelajaran adalah Bahasa Indonesia. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia selalu melibatkan interaksi antarmanusia, di mana interaksi yang efektif memerlukan adanya sarana komunikasi. Tujuan utama dari pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat dasar adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk menikmati karya sastra dan memanfaatkannya untuk membentuk karakter, memperkaya perspektif hidup, serta memperdalam pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Tujuan khususnya meliputi peningkatan kemampuan membaca siswa, perbaikan kualitas tulisan untuk mengembangkan kepribadian, peningkatan kepekaan dan emosi, serta memperluas pandangan terhadap kehidupan. (Boty, 2018).

Kemahiran berbahasa berperan sebagai pola dalam meningkatkan kapasitas intelektual, interaksi sosial, dan pembentukan karakter siswa. (Munthe et al., 2023). Bahasa merupakan sarana utama manusia untuk berkomunikasi. Supaya komunikasi dapat berlangsung dengan efektif, keterampilan berbahasa harus dikuasai dengan baik (Magdalena & Awaliah, 2021). Kemampuan dalam berbahasa mencakup empat aspek utama, yaitu: 1) menyimak, 2) berbicara, 3) membaca, dan 4) menulis (Oktrifianty, 2021). Dari keempat keterampilan tersebut, dua di antaranya tergolong sebagai keterampilan produktif, yakni kemampuan berbicara dan menulis, sementara dua lainnya, kemampuan menyimak dan membaca, termasuk dalam kategori keterampilan perseptif, yaitu dalam menerima informasi dengan tanggap. (Damayanti & Watini, 2022). Salah satu metode untuk meningkatkan keahlian berbahasa adalah dengan melakukan

perbaikan dalam keterampilan menyimak. Kemahiran dalam menyimak adalah aset yang tak ternilai bagi siswa mana pun, karena keterampilan tersebut dapat membantu siswa lebih lancar memahami berbagai mata pelajaran yang ada. Seperti yang diungkapkan oleh Dole (2020), tahap awal dalam memperoleh keterampilan bahasa bagi anak manusia adalah melalui kegiatan menyimak.

Mendengarkan bukanlah hal yang sama dengan menyimak, karena semua orang bisa mendengar tetapi tidak semua orang memahami isi dari apa yang didengar; seseorang bisa saja hanya mendengarkan tanpa fokus pada konten yang disampaikan. Jadi, inti dari proses menyimak melibatkan dua aspek, yakni pendengaran dan kemampuan menyaring informasi melalui proses berpikir. (Perayani & Rasna, 2022). Menurut Sukma dan Saifudin (2021), Dalam menyimak, terlibatlah proses pemahaman dan penafsiran terhadap informasi yang diterima. Karenanya, untuk menjalani proses tersebut, dibutuhkan konsentrasi, perhatian yang sungguh-sungguh, kesadaran, pemahaman, dan kehati-hatian. Penelitian ini mengukur pencapaian dalam kemampuan menyimak dengan mempertimbangkan berbagai aspek, termasuk mendengarkan, fokus, pemahaman, dan respons terhadap informasi yang disampaikan. Kemudian kemampuan untuk menangkap gagasan utama, memahami pesan yang tersirat dan eksplisit, kemampuan untuk merangkum kembali informasi, dan kemampuan untuk memberikan respons terhadap pertanyaan. Setelah melakukan proses menyimak, penyimak dapat menggali dan mengolah informasi tersebut dalam pikiran mereka. (Tarigan dalam Ayuanita & Effendy, 2024).

Proses menyimak terdiri dari beberapa fase, dimulai dari tahap mendengar, di mana penyimak secara aktif mendengarkan semua yang diucapkan oleh pembicara. Selanjutnya, tahap memahami melibatkan pemrosesan bunyi-bunyi

bahasa menjadi unit bahasa yang memiliki makna. Kemudian, tahap menginterpretasi digunakan untuk menafsirkan makna atau maksud dari pembicaraan. Dilanjutkan dengan tahap menilai, di mana penyimak mengevaluasi kelebihan dan kelemahan pembicara serta mempertimbangkan apakah pesan yang disampaikan layak untuk diterima atau ditolak. Tahap terakhir adalah tahap menanggapi, di mana penyimak mengekspresikan kesimpulan akhir dari proses menyimaknya. (Septya et al., 2022). Dalam praktik keterampilan menyimak, dibutuhkan konsentrasi dan fokus yang tinggi agar pesan atau informasi yang diterima dapat bermanfaat bagi penyimak dan dapat diungkapkan kembali dengan baik, baik secara verbal maupun tertulis. (Aryani et al., 2021).

Penilaian kemampuan anak dalam menyimak melalui model *digital storytelling* dapat mencakup penilaian terhadap kemampuan siswa dalam mengikuti cerita dengan penuh perhatian, kemampuan dalam merangkum kembali isi cerita, dan juga kemampuan dalam menanggapi instruksi-instruksi terkait dengan penggunaan model *digital storytelling* (Fuadah et al., 2022). *Digital storytelling* adalah media pembelajaran berbasis teknologi digital yang banyak beredar pada era digital saat ini yang dapat dibuat menggunakan berbagai macam aplikasi dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia didalamnya (Nurelah & Nuraeni, 2024). Umumnya dalam praktik *Storytelling*, sebuah cerita direkam dan diilustrasikan pada kertas, sedangkan *Digital Storytelling* mengadopsi teknologi dengan menggunakan aplikasi komputer atau aplikasi di Android untuk menyajikan cerita dalam bentuk video dengan tambahan elemen suara, gambar, teks, dan animasi, sehingga memperkaya pengalaman penonton. Menyampaikan cerita melalui model *digital storytelling* dapat meningkatkan konsentrasi anak terhadap cerita tersebut dan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap pesan-pesan

yang disampaikan dalam konteks *digital storytelling* (Khotimah et al., 2022).

Harapannya, penerapan model *digital storytelling* dalam proses pembelajaran menyimak akan merangsang rasa ingin tahu dan minat belajar siswa, serta memberikan dorongan motivasi dalam proses pembelajaran. Jika siswa merasa termotivasi, siswa akan berpartisipasi dalam proses pembelajaran sebaik-baiknya dan dengan upaya maksimal (Rahmiati & Azis, 2023). Oleh karena itu, diharapkan dapat terjadi peningkatan dalam kemampuan menyimak siswa, yang dapat dilihat dari prestasi belajar dan perubahan sikap siswa yang menuju ke arah yang lebih positif. Berdasarkan hasil pengamatan dari penelitian awal di kelas II, Peserta didik sering kali mudah teralihkannya oleh hal-hal di sekitarnya, baik itu suara, gerakan, atau aktivitas lain di kelas. Peserta didik kesulitan untuk mempertahankan perhatian pada tugas atau pelajaran dalam jangka waktu yang lama. Peserta didik tidak bisa menjawab soal yang diberikan. Kualitas pekerjaan dan hasil belajar peserta didik sering tidak konsisten, terkadang baik, tetapi sering kali buruk atau tidak selesai. Peserta didik sering meminta instruksi diulang atau tampak bingung setelah diberikan tugas karena tidak menyimak dengan baik. Peserta didik ketinggalan atau tidak memahami materi yang diajarkan karena tidak mendengarkan dengan penuh perhatian. Serta Peserta didik sering bermain dengan benda-benda di sekitar atau melamun daripada fokus pada pelajaran.

Oleh karena itu, pendidik perlu menerapkan pendekatan khusus agar dapat meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik selama pembelajaran, serta diharapkan dapat mendukung pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Di samping itu, metode pembelajaran yang dominan menggunakan materi teks dari buku sebagai sumber utama, sedangkan penggunaan sumber dan media pembelajaran lainnya kurang optimal. Untuk mencapai pencapaian akademis yang

optimal, peserta didik perlu memiliki kemampuan menyimak yang baik agar interpretasi yang diperoleh sesuai dengan yang dimaksudkan. (Ernawati & Rasna, 2020). Oleh karena itu, peneliti berkeinginan untuk memperkenalkan sebuah model pembelajaran yang interaktif, yakni model *digital storytelling*, yang belum pernah diterapkan sebelumnya di kelas.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ela Nurelah dan Lenny Nuraeni dengan judul "Digital Storytelling: Penerapan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia 5-6 Tahun" yang dilakukan pada tahun 2024 (Nurelah & Nuraeni, 2024). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun di TKA Nurul Ilmi dalam proses mendengarkan, melihat dan memahami bahasa dengan menggunakan media *digital storytelling*. Metode penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media *digital storytelling* memiliki dampak yang cukup besar dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak. Hal ini tercermin dari peningkatan kemampuan anak dalam menyimak cerita serta menangkap kata-kata atau kalimat melalui media tersebut, yang pada akhirnya membantu meningkatkan pengetahuan anak dan memperkaya kosa kata untuk mengungkapkan ide dan tujuan mereka. Selain itu, anak juga dapat berpartisipasi aktif dengan bertanya dan menjawab pertanyaan dari pendidik atau teman-temannya, serta mampu mengulangi kembali cerita yang mereka dengar melalui media *digital storytelling*. Bahkan, harapannya adalah anak dapat mengeksplorasi lebih lanjut dengan menemukan kata-kata atau kalimat baru tanpa mengubah makna cerita yang disajikan melalui media tersebut.

Selanjutnya, penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan

oleh Chandra Asri Windarsih dan Rita Nurunnisa dengan judul "Pemanfaatan Audio Cerita Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Bagi Anak Usia Dini" yang dilakukan pada tahun 2022 (Windarsih & Nurunnisa, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki penggunaan audio cerita digital dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan teknik analisis data. Temuan dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan audio cerita digital menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan bahasa reseptif anak-anak, termasuk dalam pemahaman, menyimak, menangkap kata-kata, menceritakan kembali, dan memperkaya kosa kata. Hal yang penting adalah bahwa anak-anak dapat mengkomunikasikan pikiran mereka dengan menggunakan bahasa yang dapat dipahami oleh mereka sendiri maupun orang lain. Kedua penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan, relevansinya terdapat pada pembahasan bahwa media *digital storytelling* dapat meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak termasuk kemampuan menyimak. Kebaharuan yang dilakukan pada penelitian yaitu peneliti melakukan penerapan media *digital storytelling* untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik jenjang kelas II Sekolah Dasar.

Secara prinsip, penggunaan model *digital storytelling* diyakini dapat mendukung perkembangan kemampuan menyimak peserta didik dengan lebih efektif. Dari uraian masalah yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa akar masalah utama timbul dari kesulitan yang dialami peserta didik dalam proses menyimak selama pembelajaran. Mengacu pada konteks yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini tertarik untuk menyelidiki hal yang terkait dengan "Meningkatkan Kemampuan Menyimak Peserta Didik Kelas II SDN 187/I Teratai

Melalui Penggunaan *Digital Storytelling* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia”.

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), di mana guru dan peneliti berkolaborasi untuk mencapai hasil yang optimal dengan menggunakan metode dan prosedur yang efektif dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas ini telah dirancang untuk dua siklus, namun jika hasil dari siklus kedua tidak memuaskan, maka akan dilanjutkan dengan siklus berikutnya. Setiap siklus melibatkan tahap-tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, sesuai dengan kerangka kerja penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan MC Taggart (Pahleviannur et al., 2022). Metode yang diterapkan adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Dalam pendekatan ini, penelitian dilakukan seiring dengan proses pembelajaran di kelas, termasuk pengamatan dan penelitian yang mendetail terhadap aktivitas guru dan siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap pertemuan melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Tarsidi dalam Purwanto, 2023).

#### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian tindakan kelas ini dijalankan melalui dua siklus. Selanjutnya, akan dijelaskan hasil penelitian tentang peningkatan kemampuan menyimak peserta didik kelas II SDN 187/I Teratai melalui penerapan *digital storytelling* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada tiap siklus.

Dalam Siklus I, terdapat empat langkah, termasuk perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi. Pada tahap perencanaan Siklus I, peneliti melakukan serangkaian kegiatan, termasuk analisis kurikulum untuk menentukan tujuan yang akan menjadi dasar dalam Penelitian ini. Kemudian, mengatur jadwal yang telah disetujui oleh guru kelas II SDN187/I Teratai, menyusun perangkat

pembelajaran (termasuk Modul Ajar, LKPD, bahan ajar, dan media pembelajaran), serta merancang instrumen penelitian, seperti Modul Ajar, format penilaian sikap, lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, kumpulan soal tes, dan unsur-unsur lain yang terkait dengan pelaksanaan penelitian.

Pelaksanaan tahap ini terwujud dalam bentuk kegiatan pembelajaran, yang diarahkan sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang untuk materi tentang mengenal dan menghargai perbedaan, dengan alokasi waktu setiap pertemuan selama 2×35 menit. Kegiatan pembelajaran untuk sesi pertama dalam Siklus I berlangsung pada hari Rabu, 8 Mei 2024, dari pukul 07.50 hingga 09.00 WIB. Berikut adalah deskripsi kegiatan pembelajaran tersebut.

Pada kegiatan pendahuluan, peserta didik diajak guru untuk berinteraksi dengan memberikan pertanyaan tentang ragam perbedaan antar individu. Beberapa siswa menyebutkan perbedaan seperti agama, etnis, warna kulit, dan karakteristik lainnya. Guru melaksanakan kegiatan apersepsi dengan baik sesuai dengan topik yang akan disampaikan, guru kemudian menjabarkan tujuan pembelajaran secara efektif.

Pada kegiatan inti, sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Guru menjelaskan kepada peserta didik cara menyimak (misalnya peserta didik tidak boleh berbicara dengan teman lain selama guru menjelaskan, siswa boleh berkomentar atau bertanya saat proses menyimak gambar atau kegiatan lainnya). Guru melakukan pengenalan topik perubahan Berteman dalam keberagaman dan memberikan gambaran umum tentang topik ini dan mengapa penting itu untuk dipelajari. Peserta didik diminta untuk membuka teks narasi pada buku siswa. Guru menceritakan gambar yang terdapat pada buku tersebut. Peserta didik mendengarkan cerita yang diceritakan oleh guru. Meskipun guru melaksanakan tugasnya dengan baik, namun peserta didik menunjukkan kurangnya perhatian dengan

banyaknya obrolan antar siswa, gerakan, bahkan berjalan di luar tempat duduk.

Setelah mendengarkan cerita dari guru, peserta didik diminta untuk menyelesaikan lembar kerja. Guru menjalankan instruksi ini dengan cukup, sebab beberapa siswa masih memerlukan klarifikasi tentang instruksi dan pertanyaan pada lembar kerja. Setelah itu, guru dengan sabar membimbing siswa menyelesaikan lembar kerja, menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti. Kemudian, peserta didik diminta untuk berbagi hasil dari pekerjaan pada lembar kerja. Guru merangkum kembali materi pembelajaran untuk memastikan pemahaman oleh peserta

Tabel 1. Data Nilai Hasil Belajar Pasca Siklus 1

No	Nama	L/P	Nilai	Persentase	Keterangan
1	ARM	P	100	100%	T
2	AZR	P	85	85%	T
3	AIC	P	65	65%	TT
4	DIM	L	100	100%	T
5	KSH	P	65	65%	TT
6	MAA	L	60	60%	TT
7	NAL	P	100	100%	T
8	NA	P	80	80%	T
9	RSTM	L	60	60%	TT
10	RF	L	80	80%	T
11	UA	L	100	100%	T
12	YZ	P	65	65%	TT
13	ZA	P	65	65%	TT
Nilai Rata-Rata				78,85	
Persentase Rata-Rata				78,85%	

Keterangan : T = Tuntas ,TT = Tidak Tuntas

Tabel 1 mencatat variasi hasil belajar siswa pada Siklus I, di mana nilai tertinggi mencapai 100 dan nilai terendah 60 dari skor maksimal 100. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 78,85, dengan tingkat ketuntasan sebesar 78,85%.

Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi langkah-langkah yang telah diambil guna meningkatkan pelaksanaan kegiatan berikutnya. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru, peneliti memperoleh masukan dari pengamat. Aktivitas guru ketika

didik lainnya. Guru menjalankan tugas ini secara memadai dengan menyajikan simpulan materi menggunakan bahasa yang jelas dan dapat dimengerti oleh siswa, meskipun kurang lengkap karena adanya keterbatasan waktu.

Observasi dilakukan secara simultan dengan pelaksanaan pembelajaran. Dalam penelitian ini, rekan sejawat Syarifah Syafitri bertindak sebagai pengamat. Pengamatan meliputi aktivitas guru dan hambatan yang muncul selama proses pembelajaran menggunakan *digital storytelling*. Hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik setelah Siklus I dinilai sebagai berikut:

menginstruksikan siswa untuk mendengarkan cerita dianggap memadai, meskipun beberapa siswa masih terlibat dalam percakapan dengan teman atau bahkan berpindah tempat duduk, yang mengganggu jalannya proses pembelajaran. Sebaiknya, guru perlu mengingatkan siswa untuk tetap fokus dan tertib selama pembelajaran.

Ketika mencapai tahap menyimpulkan materi pembelajaran tentang menyimak cerita, guru tidak mampu melakukannya secara menyeluruh

karena adanya keterbatasan waktu. Sebaiknya, guru bisa mengatur waktu dengan lebih efisien agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar. Dalam menggunakan *digital storytelling* sebagai alat pembelajaran, beberapa tantangan yang dihadapi termasuk kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Beberapa siswa masih terlibat dalam percakapan sendiri yang mengganggu teman sejawat, dan siswa juga kurang responsif terhadap petunjuk kerja yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, guru sebaiknya secara aktif mengingatkan siswa untuk tetap tertib dan memperhatikan penjelasan guru dengan baik (Pratiwi, S. I., Isafriana, E., Saputra, M. G., Sari, W. P., & Atmojo, S. E. 2023; Lukitoaji, B. D., Noormiyanto, F., Atmojo, S. E., & Muhtarom, T. 2023).

Setelah melakukan refleksi terhadap hasil pada Siklus I, peneliti melakukan peningkatan pada Siklus II dengan langkah-langkah sebagai berikut. Pada tahap perencanaan Siklus II, peneliti menyiapkan alat penelitian, termasuk Modul Ajar, format penilaian pelaksanaan sikap, lembar observasi proses pembelajaran, kumpulan soal tes, dan unsur-unsur lainnya.

Tahap Pelaksanaan ini terwujud dalam aktivitas pembelajaran, yang disusun berdasarkan modul ajar dengan waktu alokasi pertemuan selama 2×35 menit. Kegiatan pembelajaran untuk Siklus II, yang fokus pada menyimak cerita dan menemukan kosa kata baru, diadakan pada hari Selasa, 21 Mei 2024, dari pukul 07.30 hingga 08.40 WIB. Berikut adalah deskripsi dari kegiatan pembelajaran tersebut.

Dalam tahap pendahuluan, guru memulai dengan pertanyaan pemantik, seperti: Apakah kalian pernah membaca buku cerita? Cerita apa yang kalian baca? Menurut kalian, apakah setiap cerita mengandung pesan moral? Guru menjalankan kegiatan apersepsi ini dengan sangat efektif, sesuai dengan materi yang

akan diajarkan, dan mendapatkan banyak tanggapan dari peserta didik. Selanjutnya, guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan dengan baik, dengan peserta didik yang aktif mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Pada kegiatan inti, Guru membentuk kelompok-kelompok secara heterogen. Guru menyajikan materi pembelajaran melalui video pembelajaran cerita “Labih dan Arai”. Guru berhasil menjalankan kegiatan tersebut dengan efisien. Video diputar tanpa kendala dan siswa terlihat sangat tertarik dalam mendengarkan penjelasan guru yang disampaikan melalui media *digital storytelling*. Peserta didik menyimak video dengan saksama, bahkan meminta video tersebut untuk diputar ulang. Peserta didik disediakan dengan lembar kerja untuk mencatat poin-poin penting yang siswa simak dari cerita. Guru memfasilitasi diskusi dimana setiap anggota kelompok berkesempatan untuk memimpin diskusi tentang bagian cerita yang dipahami dengan baik dan mendiskusikannya bersama anggota kelompok lainnya, untuk memberikan kesempatan bagi setiap anggota kelompok untuk mengajar dan belajar. Kegiatan ini berlangsung dengan baik dan diskusi yang dilakukan berjalan kondusif.

Guru kemudian memberikan lembar kerja berupa mengidentifikasi kosakata baru dan peribahasa dalam cerita, merangkum inti cerita, mengidentifikasi pesan moral yang terkandung dalam cerita dan kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, dan menulis ulang cerita dengan sudut pandang yang berbeda. Guru berhasil menunjukkan kinerja yang sangat memuaskan karena siswa memperhatikan instruksi dan menanggapi tugas yang diberikan dengan baik. Selanjutnya, guru membantu siswa dalam mengerjakan Lembar kerja. Dalam pelaksanaan ini, guru menunjukkan kualitas yang luar biasa dengan memberikan bimbingan kepada siswa dalam mengerjakan Lembar kerja

dengan kesabaran dan menjelaskan materi secara jelas dengan menggunakan bahasa yang tepat sehingga siswa dapat memahaminya.

Kemudian, guru mengajak siswa untuk melakukan presentasi tentang Lembar Kerja di depan kelas. Pelaksanaan kegiatan ini sukses, karena siswa secara spontan mengambil inisiatif untuk maju dan menunjukkan antusiasme yang tinggi saat melakukan presentasi. Selama presentasi siswa, guru dan rekan-rekan sekelas memberikan tanggapan terhadap karya yang dipresentasikan. Guru berhasil menjalankan kegiatan ini dengan baik karena siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan berani menyampaikan

:

No	Nama	L/P	Nilai	Persentase	Keterangan
1	ARM	P	100	100%	T
2	AZR	P	100	100%	T
3	AIC	P	80	80%	T
4	DIM	L	100	100%	T
5	KSH	P	100	100%	T
6	MAA	L	90	90%	T
7	NAL	P	100	100%	T
8	NA	P	90	90%	T
9	RSTM	L	80	80%	T
10	RF	L	100	100%	T
11	UA	L	100	100%	T
12	YZ	P	100	80%	T
13	ZA	P	90	100%	T
Nilai Rata-Rata				94,62	
Persentase Rata-Rata				94,62%	

Keterangan : T = Tuntas ,TT = Tidak Tuntas

Informasi pada Tabel 2 menunjukkan hasil belajar siswa pada Siklus II. Siswa mendapatkan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 80 dari skor maksimal 100. Rata-rata nilai yang dicapai adalah 94,62 dengan tingkat ketuntasan sebesar 94,62%.

Hasil refleksi menunjukkan bahwa tidak ada masalah yang signifikan dalam implementasi pembelajaran menyimak cerita pada Siklus II. Guru telah merefleksikan praktik pembelajaran pada Siklus I, sehingga pada Siklus II, tujuan yang diharapkan berhasil dicapai sesuai

pendapat. Setelah presentasi selesai, guru memfasilitasi diskusi kelompok untuk merangkum pembelajaran hari itu. Dalam kegiatan ini, guru berhasil dengan sangat baik karena siswa berpartisipasi aktif dan berani menyuarakan pendapat.

Observasi dilakukan secara simultan dengan pelaksanaan pembelajaran. Dalam penelitian ini, Rara Nasywa Aprilia bertindak sebagai pengamat. Pengamatan meliputi aktivitas guru dan hambatan-hambatan yang muncul selama proses pembelajaran menggunakan *digital storytelling* untuk menyimak cerita. Hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik setelah pelaksanaan Siklus II dinilai sebagai berikut

dengan penilaian kinerja guru dan peningkatan hasil belajar siswa. Meskipun menghadapi beberapa tantangan di Siklus II, seperti kurangnya fokus dari beberapa siswa, guru berhasil mengatasi hal tersebut dengan memberikan arahan kepada siswa agar lebih berkonsentrasi dan disiplin, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar (Atmojo, S. E., Lukitoaji, B. D., Meganingtyas, D. E. W., & Nordin, N. A. N. 2024; Atmojo, S. E., Lukitoaji, B. D., & Anggriani, M. D. 2024). Berdasarkan data yang dikumpulkan, terlihat bahwa

terjadi peningkatan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran dengan bantuan *digital storytelling*. Nilai hasil belajar pada siklus I dengan rata-rata nilai 78,85 dan siklus II dengan rata-rata nilai 94,62 menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini menandakan bahwa penerapan video *digital storytelling* telah memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas II di SDN 187/I Teratai. Penelitian sebelumnya oleh Julianingsih & Krisnawati (2019) juga menunjukkan bahwa penggunaan video *digital storytelling* sangat efektif. Banyak siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika media ini digunakan dalam pembelajaran karena jarang digunakan sebelumnya, sehingga antusiasme tersebut berdampak positif pada hasil belajar siswa.

#### KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan dalam dua siklus menunjukkan bahwa penerapan *digital storytelling* berhasil meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Pada Siklus I, meskipun masih ada kendala seperti kurangnya perhatian siswa, terdapat peningkatan kemampuan menyimak dengan rata-rata nilai 78,85 dan persentase ketuntasan 78,85%. Pada Siklus II, setelah dilakukan perbaikan, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan dengan rata-rata nilai 94,62 dan persentase ketuntasan 94,62%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa *digital storytelling* efektif dalam meningkatkan konsentrasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, S., & Rodiyana, R. (2021, October). Media Audio Visual Untuk Keterampilan Menyimak Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 3, pp. 266-270).
- Atmojo, S. E., Lukitoaji, B. D., Meganingtyas, D. E. W., & Nordin, N. A. N. (2024, May). The effectiveness of post-pandemic hybrid learning on increasing science literacy for elementary school teachers candidate. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 3116, No. 1). AIP Publishing.
- Atmojo, S. E., Lukitoaji, B. D., & Anggriani, M. D. (2024). The Impact of Stem Integration in Pancasila Character-Oriented Learning on the Professional Competence of Indonesian Elementary School Teacher Candidates. *Revista de Gestão Social e Ambiental*, 18(7), e05456-e05456.
- Ayuanita, K., & Effendy, M. P. (2024). *Model Pembelajaran Menyimak Kritis Dengan Media Interaktif*. Pamekasan : IAIN Madura Press.
- Boty, Midya. (2018). Hubungan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Ma'had Islamy Palembang. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 4(1), 41-55.
- Damayanti, Y., & Watini, S. (2022). Peran TV Sekolah dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2646-2653.
- Dole, F. E. (2020). Kemampuan menyimak cerita pada peserta didik kelas II SDI Puudhombo kecamatan Ende kabupaten Ende. *Jurnal literasi: Pendidikan dan humaniora*, 5(3), 31-40.
- Ernawati, N. L. S., & Rasna, I. W. (2020). Menumbuhkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(2), 103-112.
- Fuadah, M., D.R. Tiara dan E. Pratiwi. (2022). Pengaruh Dongeng Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 301-309.
- Julianingsih, D., & Krisnawati, E. (2019, October). Pemanfaatan Video digital Storytelling dalam

- Pembelajaran Trigonometri untuk pemerolehan Kecakapan Intelektual Siswa. In *Seminar Nasional Ilmu Terapan* (Vol. 3, No. 1, pp. B22-B22).
- Khotimah, S., Kustiono dan F. Ahmadi. (2022). Pengaruh Storytelling Berbantu Media Audio Terhadap Kemampuan Menyimak dan Berbicara Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 6(3): 1-10.
- Lukitoaji, B. D., Noormiyanto, F., Atmojo, S. E., & Muhtarom, T. (2023, June). Improving Covid-19 literacy in Webinar-based science learning. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2491, No. 1). AIP Publishing.
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis pentingnya keterampilan berbahasa pada siswa kelas IV di SDN Gondrong 2. *Edisi*, 3(2), 243-252.
- Munthe, D. A. Y., Hasibuan, T. P., Sukma, D. P., Irfani, S. Y., & Deliyanti, Y. (2023). Analisis kemampuan menyimak siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal riset rumpun ilmu bahasa*, 2(2), 48-56.
- Nurelah, E., & Nuraeni, L. (2024). Digital Storytelling: Penerapan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia 5-6 Tahun. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 7(2), 145-157.
- Oktrifianty, E. (2021). *Kemampuan Menulis Narasi di Sekolah Dasar (Melalui Regulasi Diri, Kecemasan dan Kemampuan Membaca Pemahaman)*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., ... & Aini, K. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Pradina Pustaka.
- Perayani, K., & Rasna, I. W. (2022). Pembelajaran keterampilan menyimak dengan menggunakan media podcast berbasis model pembelajaran Project Based Learning (PjBL). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 11(1), 108-117.
- Pratiwi, S. I., Isafriana, E., Saputra, M. G., Sari, W. P., & Atmojo, S. E. (2023). Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Dialektika Jurnal Pendidikan*, 7(2), 255-264.
- Purwanto, E. S. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara.
- Rahmiati, R., & Azis, F. (2023). Peranan Guru Sebagai Motivator Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMPN 3 Kepulauan Selayar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 6007-6018.
- Septya, J. D., Widyaningsih, A., BB, I. N. K. B., & Harahap, S. H. (2022). Pembelajaran menyimak berbasis pendidikan karakter. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 365-368.
- Sukma, H. H., & Saifudin, M. F. (2021). *Keterampilan Menyimak dan Berbicara: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: K-Media.
- Windarsih, C. A., & Nurunnisa, R. (2022). Pemanfaatan Audio Cerita Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 5(1), 49-50.