

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Menurut Alek, (2022) peningkatan kualitas pendidikan menjadi fondasi penting dalam mempersiapkan Indonesia menghadapi masa depan yang kompetitif dan dinamis. Untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, diperlukan proses pembelajaran yang efektif dan bermakna di setiap jenjang pendidikan (Ifan, 2019). Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara guru, siswa, dan lingkungan belajar untuk mencapai tujuan instruksional. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), pembelajaran memiliki peran strategis dalam menanamkan fondasi kemampuan berbahasa yang kuat kepada peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam proses tersebut adalah Bahasa Indonesia, yang mencakup empat keterampilan berbahasa utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan menyimak memiliki peran fundamental, karena merupakan dasar bagi keterampilan berbahasa lainnya (Ernawati & Rasna, 2020).

Menyimak adalah suatu proses memahami dan menginterpretasi pesan yang diterima melalui bahasa lisan. Tarigan (2008) mengemukakan bahwa menyimak adalah proses mendengarkan bunyi-bunyi dengan sungguh-sungguh untuk mendapat informasi, pesan atau isi, serta dapat menemukan makna yang disampaikan oleh pembicara melalui bunyi-bunyian tersebut. Sependapat dengan

hal tersebut, (Rosdiana dkk., 2013) mengatakan bahwa menyimak adalah strategi dalam mendapatkan sebuah informasi sehingga seharusnya menyimak dilaksanakan dengan benar agar pesan atau isi yang diperoleh tidak menyimpang. Menyimak bukan hanya kegiatan mendengar secara pasif, tetapi melibatkan pemusatan perhatian, pengolahan informasi, dan penarikan makna dari ujaran yang didengar. Oleh karena itu, keterampilan menyimak sangat penting untuk dikembangkan, terutama sejak pendidikan dasar. Seseorang dianggap berhasil dalam menyimak ketika ia mampu memahami dan menyampaikan informasi yang ada dalam bahan simakan yang diperdengarkan sehingga penyimak dalam hal ini dituntut memiliki kemampuan yang lebih kompleks (Ernawati & Rasna, 2020).

Berdasarkan berbagai temuan, keterampilan menyimak siswa SD diketahui masih berada pada tingkat yang rendah (Ubaidillah et al., 2025; Subakti, 2023). Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, di antaranya pendekatan pembelajaran yang masih konvensional, media pembelajaran yang kurang menarik, serta minimnya keterlibatan siswa secara aktif dalam memahami informasi yang disampaikan secara lisan (Ernawati & Rasna, 2020). Rendahnya keterampilan menyimak juga disampaikan oleh guru di SD Negeri 2 Sidetapa, tepatnya dengan wali kelas V yaitu Bapak Putu Sirma, S.Pd. pada tanggal 20 Maret 2025. Berdasarkan hasil wawancara tersebut penulis menemui permasalahan bahwa, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menuliskan kembali apa yang telah mereka simak. Wali kelas menjelaskan bahwa saat diberikan tugas untuk mendengarkan sebuah cerita atau teks lisan, hanya sebagian kecil siswa yang mampu mereproduksi isi secara utuh atau sesuai dengan yang disampaikan. Banyak siswa justru menuliskan bagian-bagian yang tidak relevan atau menyimpang dari isi

simakan, yang menunjukkan rendahnya kemampuan mereka dalam menangkap informasi secara menyeluruh. Selain itu, kemampuan siswa dalam menuliskan kesimpulan dari bahan simakan juga dinilai masih lemah. Wali kelas mengungkapkan bahwa siswa cenderung bingung dalam menentukan inti dari cerita atau informasi yang disampaikan secara lisan. Mereka sering kali hanya menyalin kalimat-kalimat secara acak tanpa mampu menyimpulkan secara logis atau berdasarkan isi utama dari bahan simakan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum mampu melakukan proses berpikir kritis yang diperlukan dalam menyimpulkan informasi yang menjadi kendala utama dalam peningkatan keterampilan menyimak siswa.

Selain wawancara dengan guru, penulis juga melakukan observasi langsung terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 2 Sidetapa pada tanggal 21 dan 22 Maret 2025. Hasil observasi menunjukkan bahwa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa tampak pasif, kurang antusias, dan tidak fokus ketika guru menyampaikan materi teks deskriptif secara lisan. Aktivitas belajar didominasi oleh kegiatan mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya variasi metode atau penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Guru tidak menggunakan alat bantu visual maupun audio yang dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap isi teks yang disampaikan. Situasi ini menyebabkan siswa kesulitan menangkap informasi penting dalam teks, serta kurang mampu mengembangkan keterampilan menyimak secara optimal.

Peneliti memberikan tes awal sebagai cara untuk mendukung temuan tentang rendahnya keterampilan menyimak pada siswa sekolah dasar. Hasil tes menunjukkan bahwa rata-rata nilai keterampilan menyimak siswa di beberapa

sekolah dasar masih tergolong cukup rendah, terutama pada siswa kelas V SD Negeri 2 Sidetapa. Analisis hasil tes menunjukkan bahwa hanya 15% (5 siswa) termasuk dalam kategori keterampilan menyimak tinggi, sedangkan 10% (4 siswa) berada pada kategori sedang, dan mayoritas yakni 75% (29 siswa) menunjukkan kemampuan menyimak yang rendah. Siswa dalam kategori rendah hanya mampu memenuhi dua dari lima indikator menyimak. Temuan ini mencerminkan bahwa mayoritas siswa, yaitu 75%, masih berada dalam kategori rendah dan mengindikasikan perlunya upaya peningkatan keterampilan menyimak.

Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan adanya inovasi pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, melibatkan mereka secara aktif, serta menstimulasi kemampuan berpikir dan menyimak secara mendalam. Oleh karena itu, penulis terdorong untuk mengembangkan video animasi *SIKABU* berbasis *Problem Based Learning* sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Media ini diharapkan tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, tetapi juga mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa, khususnya pada materi teks deskriptif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar.

Teks deskriptif merupakan jenis teks yang bertujuan untuk menggambarkan suatu objek, tempat, orang, atau peristiwa secara rinci sehingga pembaca atau pendengar dapat membayangkan objek yang dideskripsikan secara konkret. Menurut (Rahmadani, 2022) teks deskripsi adalah teks yang berisi gambaran penulis mengenai suatu hal, objek, atau keadaan, sehingga pembaca dapat ikut melihat dan merasakannya. Hal ini juga sejalan dengan yang disampaikan oleh (Lusita & Emidar, 2019) teks deskripsi ialah teks yang menggambarkan secara rinci

suatu objek sehingga pembaca dapat merasakan, melihat, dan mendengarkan sendiri apa yang disampaikan dalam teks tersebut. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi teks deskripsi ialah (1) untuk menggambarkan suatu objek berdasarkan ciri fisik yang spesifik, (2) sebagai visualisasi sastra, dan (3) sebagai sarana promosi suatu objek agar pembaca terpicu. Pembelajaran Bahasa Indonesia, teks deskriptif melatih siswa untuk memahami dan memvisualisasikan informasi secara detail melalui kegiatan menyimak. Namun, rendahnya keterampilan menyimak siswa menjadi tantangan dalam pencapaian tujuan pembelajaran teks deskriptif secara optimal.

Menurut (Subakti, 2023) kendala yang berhubungan dengan keterampilan menyimak meliputi siswa kurang fokus, pembelajaran kurang maksimal, pembelajaran kurang menarik bagi siswa, dan media kurang memadai. Penggunaan bahan ajar menyimak yang relevan dan bervariasi, serta didukung oleh media pembelajaran yang beragam, mampu meningkatkan fokus dan minat siswa dalam kegiatan menyimak. Kondisi ini memungkinkan siswa lebih mudah memahami tujuan pembelajaran dan menerima informasi dengan lebih baik, khususnya ketika guru menyampaikan materi melalui metode bercerita. Salah satu media yang sangat diminati siswa adalah film kartun, yang tetap selaras dengan tujuan pendidikan.

Berdasarkan pendapat Melani (2018) dalam (Subakti, 2023) yang menyatakan bahwa bahan ajar yang bervariasi, apabila dipelajari atau dilatihkan kepada siswa, dapat membentuk kompetensi menyimak tertentu. Penggunaan metode bercerita menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar bermakna bagi siswa melalui penyampaian cerita secara lisan. Agar efektif, cerita yang disampaikan guru harus menarik, mampu memikat

perhatian siswa, dan tetap mengacu pada tujuan pembelajaran. Semakin menarik cerita yang dibawakan, semakin besar peluang siswa untuk menyerap informasi, ide, dan pesan yang disampaikan dengan baik.

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, inovasi dalam pembelajaran menjadi sebuah keniscayaan. Menurut (Ubaidillah et al., 2025) kemampuan menyimak yang baik dapat dibentuk melalui pemanfaatan metode dan media pembelajaran yang sesuai. (Sumiati et al., 2023) mengatakan bahwa pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif efektif dalam mengembangkan keterampilan menyimak siswa kelas V dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan berbasis multimedia memungkinkan siswa terlibat secara lebih aktif dan memahami informasi dengan lebih baik. Salah satu bentuk inovasi yang dapat dimanfaatkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital, seperti video animasi. Media ini dinilai efektif dalam menyajikan materi secara visual dan auditif, serta mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh (Ardiansyah dkk., 2024) dimana dikatakan bahwa penggunaan media video akan memudahkan pemahaman peserta didik terhadap suatu teori. Serta temuan penelitian oleh (Fatonah dkk, 2022) menyebutkan bahwa penggunaan video animasi berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa Sekolah Dasar.

Berdasarkan berbagai permasalahan di atas, penulis ingin mengembangkan media video animasi *SIKABU*, yaitu singkatan dari *Si Kancil dan Buaya*, yang mengangkat cerita fabel lokal Indonesia sebagai bahan ajar untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas V Sekolah Dasar. Pemilihan cerita fabel

sebagai konten utama didasarkan pada karakteristik naratif yang sederhana namun sarat makna, serta kedekatannya dengan kehidupan anak-anak, sehingga mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Cerita Si Kancil dan Buaya juga dipilih karena memiliki nilai moral dan pesan pendidikan yang kuat, yang selaras dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Media ini dikembangkan dalam bentuk video animasi yang menarik, penuh warna, dan disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa usia 10–11 tahun. Penggunaan animasi dinilai efektif dalam membantu siswa memahami isi cerita melalui kombinasi visual dan audio yang interaktif. Selain itu, desain visual tokoh dan latar dikembangkan secara kontekstual agar siswa lebih mudah memahami makna yang tersirat dan tersurat dari cerita yang disampaikan.

Media ini dirancang menggunakan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL), yaitu model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mengedepankan pemecahan masalah sebagai inti kegiatan belajar. Menurut (Ardianti dkk., 2022) *Problem-Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang dalam prosesnya peserta didik dihadapkan ke dalam suatu permasalahan nyata yang pernah dialami oleh peserta didik. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), di mana siswa diberikan suatu masalah kontekstual sebagai stimulus untuk mempelajari konsep atau materi tertentu. *Problem Based Learning* (PBL) mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, mencari solusi terhadap masalah, serta membangun pengetahuan secara aktif dan mandiri. Model ini mendorong siswa terlibat aktif mendapatkan pengetahuan baru untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupannya (Batlolona & Souisa, 2020).

Dalam pembelajaran menyimak, pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) dapat digunakan untuk melatih siswa menyimak dengan tujuan pemecahan masalah, bukan hanya menerima informasi secara pasif. Hal ini sejalan dengan temuan oleh (Farhani dkk, 2024) bahwa PBL mampu mendorong keaktifan dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam mengidentifikasi serta menyelesaikan permasalahan melalui kegiatan analisis dan diskusi berdasarkan informasi yang diperoleh dari video animasi.

Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menyimak cerita, tetapi juga didorong untuk berpikir kritis, mengidentifikasi permasalahan dalam cerita, dan merumuskan solusi berdasarkan konteks yang diberikan. Pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, memperkuat pemahaman isi teks deskriptif, serta mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Penggabungan antara media video animasi *SIKABU* dan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa, khususnya dalam memahami teks deskriptif. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai wahana untuk menumbuhkan keaktifan, daya pikir kritis, dan kemampuan berbahasa siswa secara menyeluruh.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, media pembelajaran berbasis video animasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, terutama dalam pembelajaran bahasa. Namun, sebagian besar media yang dikembangkan masih bersifat umum dan belum secara khusus diarahkan untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar

melalui pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan berpusat pada siswa. Dari hasil telaah tersebut, penulis menemukan bahwa belum banyak media pembelajaran yang secara khusus mengintegrasikan video animasi dengan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk materi teks deskriptif. Selain itu, media animasi yang digunakan dalam penelitian sebelumnya umumnya belum mengangkat karakter atau konteks lokal yang dekat dengan kehidupan siswa.

Video animasi *SIKABU* berbasis *Problem Based Learning* memiliki beberapa keunggulan yang mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik dan bermakna. Media ini mengintegrasikan visual, audio, animasi, dan alur cerita yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga mampu menarik perhatian dan memudahkan pemahaman materi teks deskriptif. Penggunaan tokoh Si Kancil dan Buaya, ilustrasi berwarna, narasi yang jelas, serta animasi yang dinamis membuat proses menyimak menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, integrasi sintaks *Problem Based Learning* dalam alur video mendorong siswa untuk tidak hanya menyimak secara pasif, tetapi juga menganalisis informasi dan memecahkan permasalahan yang disajikan. Penyajian materi yang sistematis serta kemudahan penggunaan menjadikan video animasi *SIKABU* sebagai media pembelajaran yang praktis, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar.

Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa secara lebih efektif dan menyenangkan. Video animasi *SIKABU* yang akan dikembangkan memuat karakter lokal yang familiar bagi siswa, dan dirancang dengan pendekatan PBL yang menekankan pada pemecahan masalah dan keterlibatan aktif peserta

didik. Media ini tidak hanya menyajikan tayangan yang menarik dan komunikatif, tetapi juga dirancang untuk mendorong siswa berpikir kritis serta memahami isi teks secara mendalam melalui situasi yang relevan dengan kehidupan mereka. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat menjadi solusi alternatif terhadap permasalahan rendahnya keterampilan menyimak siswa di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskriptif. Berdasarkan pemaparan tersebut, dipandang perlu dilakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan Media Video Animasi *SIKABU* Berbasis *PBL* untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD.”

## **1.2 Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat beberapa permasalahan utama yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 2 Sidetapa, yaitu sebagai berikut.

- 1) Keterampilan menyimak siswa masih tergolong rendah, khususnya dalam memahami materi teks deskriptif, yang berdampak pada kemampuan mereka dalam mengasimilasi informasi secara efektif.
- 2) Penggunaan media pembelajaran yang terbatas pada buku paket menyebabkan siswa merasa bosan dan kehilangan minat, sehingga menghambat proses pembelajaran yang lebih aktif dan menarik.
- 3) Pembelajaran yang masih berpusat pada guru dengan dominasi metode ceramah cenderung membuat siswa pasif, sehingga keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran menjadi terbatas.
- 4) Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum optimal. Sementara itu, teknologi digital dapat digunakan sebagai alat efektif untuk meningkatkan

keterampilan menyimak siswa dan memperkaya pengalaman belajar.

- 5) Faktor internal siswa yang mencakup kurangnya minat dan rendahnya rasa percaya diri, mempengaruhi partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dan berdampak pada rendahnya keterampilan menyimak yang dimiliki.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, fokus masalah dibatasi pada pengembangan media video animasi berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD. Penelitian ini hanya akan mencakup aspek keterampilan menyimak materi teks deskriptif, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media video animasi dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Selain itu, penelitian ini terbatas pada siswa di SD Negeri 2 Sidetapa. Penggunaan media video animasi hanya akan diterapkan dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia dan tidak mencakup mata pelajaran lainnya.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancangan bangun media video animasi *SIKABU* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia teks deskriptif pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Sidetapa?
- 2) Bagaimanakah validitas isi, desain, dan media dari video animasi *SIKABU* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Teks Deskriptif pada peserta didik kelas V SD Negeri 2

Sidetapa?

- 3) Bagaimanakah kepraktisan dari video animasi *SIKABU* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Teks Deskriptif pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Sidetapa?
- 4) Bagaimanakah efektivitas dari video animasi *SIKABU* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Teks Deskriptif pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Sidetapa?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancangan bangun media video animasi *SIKABU* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia teks deskriptif pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Sidetapa
- 2) Untuk mengetahui validitas isi, desain, dan media dari video animasi *SIKABU* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Teks Deskriptif pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Sidetapa.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan dari video animasi *SIKABU* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Teks Deskriptif pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Sidetapa.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas dari video animasi *SIKABU* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Teks Deskriptif pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Sidetapa.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan video animasi *SIKABU* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi teks deskriptif untuk siswa kelas V Sekolah Dasar memiliki manfaat teoritis dan praktis. Adapun manfaat dari pengembangan produk ini, yaitu sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Pengembangan media video animasi *SIKABU* berbasis *Problem Based Learning* ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan dan media pembelajaran. Video animasi ini dapat menjadi alternatif media belajar yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### a) Bagi Siswa

Diharapkan media video animasi *SIKABU* dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi menyimak Bahasa Indonesia melalui tampilan yang menarik dan cerita yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Media ini juga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar serta membuat kegiatan menyimak menjadi lebih menyenangkan.

#### b) Bagi Guru

Diharapkan media ini dapat menjadi alat bantu yang mendukung proses pembelajaran keterampilan menyimak. Guru juga dapat menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* secara lebih mudah, sehingga

pembelajaran menjadi lebih aktif dan melibatkan siswa dalam pemecahan masalah.

c) Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan kepala sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai upaya untuk mendorong guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi, guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

### 1.7.1 Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah video animasi “*SIKABU* (Si Kancil dan Buaya)” berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas V SD pada materi teks deskriptif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

### 1.7.2 Konten Produk

Konten produk berupa media video animasi dikembangkan dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) dan berfokus pada peningkatan keterampilan menyimak siswa kelas V SD pada materi teks deskriptif. Video ini dirancang secara sistematis dengan konten, yaitu sebagai berikut.

- 1) Video animasi berdurasi sekitar  $\pm 5$  menit, disesuaikan dengan rentang perhatian siswa sekolah dasar agar tetap fokus dan tidak kehilangan minat selama proses menyimak berlangsung.
- 2) Cerita berfokus pada interaksi antara Si Kancil yang cerdik dan Buaya yang licik, dengan latar sungai dan hutan yang divisualisasikan secara animatif.
- 3) Pendekatan PBL diwujudkan melalui penyajian masalah nyata dalam cerita,

seperti bagaimana Si Kancil menghadapi ancaman dari buaya saat ingin menyeberang sungai.

- 4) Pada video disisipkan beberapa pertanyaan menyimak untuk mengukur sejauh mana siswa memahami cerita, mengenali struktur teks, dan mampu menarik kesimpulan dari informasi yang disampaikan secara lisan.

## **1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.8.1 Asumsi Pengembangan**

Pengembangan media video animasi ini memiliki beberapa asumsi pengembangan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Siswa memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat teknologi untuk mengakses media pembelajaran digital.
- 2) Guru dapat memfasilitasi penggunaan media video animasi ini dalam pembelajaran dengan efektif.
- 3) Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD dapat disesuaikan dengan penggunaan media video animasi berbasis *Problem Based Learning*.

### **1.8.2 Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media video animasi ini memiliki beberapa keterbatasan pengembangan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Media video animasi ini hanya diterapkan pada materi teks deskriptif pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Penelitian ini terbatas pada siswa di SD Negeri 2 Sidetapa dan tidak mencakup sekolah atau jenjang lain.

- 3) Video animasi yang dikembangkan hanya dapat diakses melalui perangkat elektronik yang memerlukan koneksi dengan jaringan internet.

## 1.9 Definisi Istilah

### 1) Media Video Animasi

Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan gambar bergerak yang dihasilkan secara digital, dengan tujuan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran secara visual dan menarik. Pada penelitian ini, video animasi digunakan untuk menggambarkan cerita dan narasi teks deskriptif, yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

### 2) *Problem Based Learning* (PBL)

*Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemberian masalah nyata kepada siswa untuk mempelajari materi pelajaran. *Problem Based Learning* (PBL) adalah pendekatan pembelajaran pada pemberian masalah nyata yang relevan dengan kehidupan nyata kepada siswa untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan. Pendekatan ini bertujuan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran serta menjadikan siswa pusat dari pembelajaran.

### 3) Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak adalah kemampuan untuk mendengarkan dan memahami informasi yang disampaikan secara lisan, serta mengolahnya untuk mengidentifikasi informasi utama, dan menarik kesimpulan dari sebuah informasi.