

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dasar adalah anak yang berada dalam rentang usia 7-12 tahun. Pada sistem pendidikan usia tersebut juga dapat dikatakan sebagai anak yang berada pada usia sekolah dasar. Pada tahap usia ini anak sudah memasuki sekolah dasar atau dengan kata lain sudah memasuki masa sekolah yang sebenarnya. Memahami perkembangan anak usia dasar menjadi suatu keharusan bagi orang tua, guru dan orang yang lebih dewasa.¹ Guru perlu memahami perkembangan peserta didik untuk melakukan usaha agar mendorong perkembangan tersebut baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Selain itu guru juga harus melakukan usaha untuk mencegah berbagai hambatan atau permasalahan yang dapat menghalangi perkembangan peserta didik. Setiap anak memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing dalam perkembangannya. Mereka memiliki kemampuan dan tingkat perkembangan yang berbeda-beda, sehingga tidak boleh disamaratakan antara siswa satu dengan yang lain.

Pembelajar atau peserta didik merupakan pelaku yang aktif dalam aktivitas belajar, mereka menentukan informasi yang akan dipelajari dan mengonstruksi makna berdasarkan informasi tersebut.² Taksonomi Bloom adalah taksonomi yang tepat sebagai alat analisis pada domain objektif di

¹ Dian Andesta Bujuri, *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar*, Jurnal Ilmu Pendidikan IX, 2018, 37-50.

² Imam Gunawan, Anggraini Retno Palupi, *Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian*, 98-117.

pendidikan. Taksonomi Bloom banyak diterapkan ketika merencanakan tujuan belajar dan berbagai aktivitas pembelajaran. Pada awal penyusunan taksonominya, Bloom merumuskan dua domain pembelajaran yaitu domain kognitif: keterampilan mental (pengetahuan), dan domain afektif: pertumbuhan perasaan atau bidang emosional (sikap).³ Dalam taksonomi Bloom terdapat kata kerja operasional yang berperan penting sebagai pilihan kata dalam menciptakan pembelajaran pada ranah kognitif. Salah satunya yaitu dalam pengajaran bahasa.

Selain Benjamin Samuel Bloom, tokoh yang merumuskan teori perkembangan kognitif adalah Jean Piaget. Teori kognitif Piaget mengemukakan bahwa proses pembelajaran harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak. Oleh karena itu, setiap tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dari masing-masing fase perkembangan kognitif anak. Anak-anak usia Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) di Indonesia yang berada dalam rentang usia 7-12 tahun, termasuk dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkrit, sesuai dengan klasifikasi usia manusia berdasarkan tingkat kematangan kognitif.⁴ Sederhananya, pada usia ini anak memperoleh kemampuan berpikir sistematis terhadap objek tertentu atau konkrit. Salah satu kontribusi positif yang dapat diambil dari teori Piaget adalah bahasa dan cara berpikir

³ Dewi Amaliah Nafiati, *Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik*. Vol. 2. No. 2. Hal. 151-172.

⁴ *PERMENDIKBUD Nomor 51 Tahun 2018 tentang PPDB TK, SD, SMP, SMA dan SMK, pada pasal 7.*

anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu, dalam mengajar guru harus menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berpikir anak.⁵

Bahasa adalah sarana untuk menghubungkan atau berkomunikasi antar anggota masyarakat, yang terdiri dari individu-individu yang menyampaikan pikiran, perasaan dan keinginan mereka.⁶ Dalam kehidupan anak, bahasa memiliki peran yang sangat penting, karena melalui bahasa, anak dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan menyampaikan ide atau pemikiran kepada orang lain.⁷ Perkembangan bahasa anak mencakup empat aspek utama yaitu mendengarkan/menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Menyimak merupakan keterampilan pertama yang diperoleh dan dikuasai manusia serta penentu dalam pengembangan bahasa pertama seseorang.⁸ Dalam hal ini menyimak tergolong kategori kognitif C2 (*understand*) dengan proses kognitif *Interpreting*.⁹ Jika anak terbiasa menyimak hal-hal yang baik dan positif, maka anak akan menerima berbagai informasi yang juga positif, sehingga akan mempermudah mereka dalam mengembangkan aspek-aspek bahasa lainnya seperti berbicara, membaca dan menulis.

⁵ Alon Mandimpu Nainggolan, Adventrianis Daeli, *Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran*, Jurnal of Psychology: Humanlight, Volume 2, Nomor 1, 2021, 31-47.

⁶ Winda Dwi Putri, Nila Fitria, *Pengaruh Video Pembelajaran Cerita dan Lagu Terhadap Kemampuan Berbicara Anak*. Jurnal AUDHI, Vol. 2, No. 2, 2020.

⁷ Nur Aziza, Herlina, A Sri Wahyuni Asti, *Pengaruh Video Media Dongeng Terhadap Pengembangan Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Mentari Kabupaten Takalar*, Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 02, No. 01, 2020, Hal. 2.

⁸ Yulianah Prihatin, *Problematika Keterampilan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Vol. 5, No. 3, 2017, 45-52.

⁹ Ni Kadek Nita Dewi, I Nyoman Suparwa, Anak Agung Putu Putra, *Penerapan Taksonomi Bloom pada Pembelajaran Bahasa di Kelas 2 SD Bali Kiddy*, LINGUISTIKA, 2020, Vol. 27 No.2, 184-195.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Doko, Kabupaten Kediri, Jawa Timur pada tanggal 9 September 2023, rendahnya kemampuan menyimak siswa kelas III pada materi dongeng disebabkan oleh beberapa faktor. Disebutkan bahwa rendahnya kemampuan menyimak siswa kelas III di SDN Doko pada materi dongeng terjadi karena siswa membaca bacaan terlalu cepat dan hanya sekilas. Siswa cenderung tidak memahami isi bacaan karena teknik membaca cepat yang digunakan oleh siswa mengakibatkan bacaan selalu salah dan cenderung tidak diulangi, tetapi akan terus membaca bacaan selanjutnya. Kurangnya ketertarikan siswa dalam membaca cerita dikarenakan rasa bosan melihat banyaknya tulisan yang tersusun di buku. Berbanding terbalik ketika siswa melihat sesuatu yang menarik secara audio atau visual, mereka cenderung lebih aktif dan dapat memahami isi bacaan. Dengan demikian seorang pendidik atau guru dituntut untuk kreatif dalam menentukan alternatif pemecahan masalah yang harus diambil dalam proses belajar mengajar.

Permasalahan tersebut diketahui dari wawancara bersama narasumber yaitu Ibu Wakil Kepala Sekolah dengan hasil percakapan wawancara sebagai berikut:

Mahasiswa: “Apakah Ibu pernah mendengar keluhan dari siswa tentang pemahaman materi pelajaran?”

Narasumber: “Tentu saja pernah. Dulu waktu mengisi pelajaran Bahasa Indonesia, bertepatan dengan materi dongeng, siswa kelas III masih menggunakan buku bacaan yang ada di buku pelajaran dan perpustakaan.

Mereka sehari-hari hanya mengandalkan buku-buku itu tanpa ada sumber lain. Terlihat sekali jika waktunya membaca cerita atau teks pada buku, teknik membaca yang digunakan ternyata seperti membaca cepat tapi tanpa pemahaman. Jadi ada bagian yang sering tidak dibaca atau dilewati begitu saja. Padahal seharusnya semua bacaan atau teks itu dibaca. Maka dari itu mereka membutuhkan waktu singkat untuk membaca bacaan tapi ternyata tanpa pemahaman.”

Mahasiswa: “Apakah dibuku bacaan yang siswa baca ada ilustrasi atau gambar yang mendukung bacaan?”

Narasumber: “Dibuku yang siswa baca itu kadang ada gambar, kadang juga tidak. Terkadang juga gambar itu sedikit atau malah biasanya tidak ada gambar sekali dan itu membuat siswa bosan karena tidak ada pendukung imajinasi mereka atau gambar yang membuat siswa bersemangat itu sedikit sekali. Padahal di umur mereka yang masih kelas III itu seharusnya banyak disajikan gambar dalam buku karena siswa kelas III itu masih membutuhkan bantuan ilustrasi untuk daya imajinasi dan berpikir mereka.”

Mahasiswa: “Sejauh mana penggunaan media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran?”

Narasumber: “Penggunaan media pembelajaran di sekolah ini khususnya kelas III tadi masih terbatas karena fasilitas yang kurang. Ada fasilitas tetapi tidak begitu banyak. Seperti kalau ingin menggunakan proyektor itu

ada tetapi tidak setiap kelas menyediakan, jadi bisa bergantian jika ingin menggunakannya.”¹⁰

Maka dari itu, diperlukan media berteknologi yang bersifat interaktif untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Media interaktif adalah suatu alat bantu dalam pembelajaran yang dilengkapi alat kontrol yang dioperasikan penggunaannya. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar memberikan peningkatan kualitas belajar siswa. Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa agar tumbuh motivasi serta semangat belajar. Selain itu dapat memberikan pengalaman kepada siswa karena terjadi interaksi langsung antara siswa dengan guru atau lingkungannya. Media akan memperkaya proses pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam menemukan sumber belajar yang tidak hanya berupa buku teks.¹¹ Media pembelajaran menjadi faktor pendukung keberhasilan pembelajaran dan memudahkan siswa untuk memahami materi yang sedang dipelajarinya. Oleh karena itu, di sekolah dasar sangat penting untuk menggunakan media pada proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Astri Meilani Husniyah pada tahun 2022 dengan judul penelitiannya “Media Aplikasi DORA (Dongeng Nusantara) Pada Pembelajaran Menyimak

¹⁰ Wawancara dengan Ibu Neneng, Wakil Kepala Sekolah SDN Doko, Kec. Ngasem, Kab. Kediri, 9 September 2023.

¹¹ Astriani, *Pengembangan Model Penanaman Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Cerita Melalui Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas V*, Jurnal Pendidikan Dasar, 2016, 176-185.

Dongeng di Era Digital di Sekolah Dasar” bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media aplikasi DORA (dongeng nusantara) terhadap keterampilan menyimak siswa serta untuk mengetahui apakah ada perbedaan kemampuan menyimak dongeng siswa sebelum dan sesudah digunakannya media aplikasi DORA (dongeng nusantara).¹² Penelitian lain juga dilakukan oleh Ratnani Kaltim Murti, Sunarti dengan judul penelitiannya “Peningkatan Kemampuan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Metode Audiolingual Pada Siswa Kelas III SDN Kalipucang Bantul Tahun Ajaran 2017/2018” yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak dengan menggunakan metode audiolingual pada siswa kelas III SDN Kalipucang Kasihan Bantul pada tahun ajaran 2017/2018.¹³

Dalam permasalahan yang terjadi di SDN Doko tentang rendahnya kemampuan menyimak siswa kelas III, salah satu upaya untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berupa audio visual yang berbentuk video interaktif yang dapat merangsang siswa untuk melihat dan mendengarkan. Media pembelajaran ini juga variatif karena jenisnya yang beragam dimana dapat menggunakan kartun dalam film, tiga dimensi, empat dimensi, dokumenter, serta dapat diperlambat, dipercepat, maupun diulang sesuai kebutuhan. Sehingga media pembelajaran ini akan lebih mudah dipahami dalam penyampaian materi

¹² Astri Meilani Husniyah, *Media Aplikasi DORA (Dongeng Nusantara) Pada Pembelajaran Menyimak Dongeng di Era Digital di Sekolah Dasar*, Jurnal Cakrawala Pendas, Vol. 8, No. 1, 2022, 316-325.

¹³ Ratnani Kaltim Murti, Sunarti, *Peningkatan Kemampuan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Metode Audiolingual Pada Siswa Kelas III SDN Kalipucang Bantul Tahun Ajaran 2017/2018*, Jurnal PGSD Indonesia, Vol. 4, No. 2, 2018, 1-9.

dan dapat digunakan untuk lebih dari satu orang. Siswa dapat menjadikan media pembelajaran ini menjadi solusi dalam mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Media pembelajaran video interaktif yang akan dikembangkan memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat menarik perhatian siswa karena adanya dukungan gambar atau ilustrasi serta tulisan yang memiliki gaya yang berbeda, memiliki suara lebih dari satu jenis seperti musik latar untuk mendukung suasana dan memiliki suara narator yang akan berbicara. Video interaktif ini juga akan menyediakan materi pelajaran beserta penjelasannya yang dapat didengar dan dilihat oleh penggunanya.

Media pembelajaran berupa audio visual dapat membantu dalam mengatasi rendahnya kemampuan menyimak siswa kelas III pada materi dongeng karena media pembelajaran ini dapat menyampaikan pesan dengan jelas sehingga tidak memiliki sifat verbalistik dengan kata lain dalam bentuk kata-kata, tulisan atau lisan belaka. Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.¹⁴ Kemampuan menyimak penting dalam berinteraksi karena seseorang dapat berkomunikasi dan belajar sehingga bisa menguasai kosakata serta tata bahasa.

¹⁴ Rahman, Rani Nurcita, Rasi Yugafiati, *Menyimak & Berbicara: Teori dan Praktik*, Bandung, 2019.

Dalam kegiatan belajar mengajar terutama pada materi menyimak dongeng, media audio visual bisa dijadikan salah satu solusi sebagai media pembelajaran karena tampilannya menarik dan akan melatih siswa dalam berkonsentrasi agar bisa menyampaikan apa yang disimak. Oleh karena itu, upaya yang dilakukan peneliti untuk mengatasi permasalahan pada materi dongeng kelas III muatan Bahasa Indonesia tersebut melalui penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Pada Materi Dongeng Muatan Bahasa Indonesia Kelas III di SDN Doko”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa pada materi dongeng muatan Bahasa Indonesia kelas III di SDN Doko?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa pada materi dongeng muatan Bahasa Indonesia kelas III di SDN Doko?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa pada materi dongeng muatan Bahasa Indonesia kelas III di SDN Doko?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas adalah:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa pada materi dongeng muatan Bahasa Indonesia kelas III di SDN Doko.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa pada materi dongeng muatan Bahasa Indonesia kelas III di SDN Doko.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa pada materi dongeng muatan Bahasa Indonesia kelas III di SDN Doko.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media audio visual berupa video interaktif yang didalamnya terdapat kombinasi dari unsur teks, gambar, suara, gerak dan warna yang bersifat interaktif terkait dengan materi pada muatan Bahasa Indonesia yang diajarkan di kelas III dengan durasi waktu tertentu serta akan diujicobakan pada uji coba kelompok.
2. Bahan media yang dapat merangsang perhatian siswa antara lain:
 - a. Gambar bergerak
 - b. Teks atau catatan
 - c. Warna
 - d. Suara atau musik

3. Sajian pendahuluan berisi tayangan pembuka dan pengantar, sajian kegiatan inti terdapat uraian materi, sajian penutup terdapat kesimpulan dan kegiatan lanjutan yang akan dilakukan peserta didik.
4. Format sajian video menggunakan format naratif dan juga *presenter*. Format naratif yaitu informasi pembelajaran disampaikan oleh narator tanpa menampilkan penyajinya. Sedangkan format *presenter* seperti format naratif akan tetapi narator tampak di layar monitor sebagai *presenter*.
5. Musik yang digunakan tidak akan mengganggu sajian visual dan narator.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu memberikan manfaat terhadap semua pihak, baik secara teoretis maupun secara praktis.

1. Kegunaan Teoretis

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberi kontribusi bagi peningkatan pengetahuan ilmiah, terutama dalam pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk pelajaran Bahasa Indonesia kelas III.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dimanfaatkan sebagai acuan atau referensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan termotivasi untuk membuat media pembelajaran terutama di dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan mudah dalam memahami materi dan juga melatih kemampuan menyimaknya.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya dan Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berperan sebagai langkah untuk meningkatkan pemahaman di dalam domain pendidikan dan dapat dijadikan sebagai pedoman, arahan, referensi, serta pertimbangan bagi peneliti selanjutnya dan pembaca yang berkeinginan untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran video interaktif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki beberapa asumsi, antara lain:

- a. Media pembelajaran video interaktif dapat menunjang keaktifan siswa dalam pembelajaran.
- b. Siswa akan mengubah pemikirannya tentang mata pelajaran Bahasa Indonesia yang awalnya dianggap membosankan menjadi menyenangkan dan menarik.
- c. Media pembelajaran video interaktif dapat meningkatkan motivasi dan memancing konsentrasi siswa dalam pembelajaran.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Produk pengembangan media pembelajaran video interaktif mempunyai beberapa keterbatasan, yaitu:

- a. Produk yang disediakan terbatas yaitu berupa media pembelajaran video interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada semester ganjil.
- b. Pokok bahasan yang dikembangkan dalam produk hanya membahas mata pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng kelas III pada semester ganjil.
- c. Produk yang dihasilkan memerlukan waktu dan kreativitas dalam pembuatan produk media pembelajaran video interaktif.

G. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan fokus yang sama, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fera Kusumaningrum dan Nugraheti Sismulyasih SB dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android dengan Model Group Investigation untuk Menyimak Dongeng” bertujuan untuk mendeskripsikan desain pengembangan media interaktif; menguji kelayakan dan; mengetahui keefektifan media interaktif untuk menyimak dongeng. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa media interaktif berbasis android efektif meningkatkan keterampilan siswa menyimak dongeng.¹⁵

¹⁵ Fera Kusumaningrum, Nugraheti Sismulyasih SB, *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android dengan Model Group Investigation untuk Menyimak Dongeng*, Joyful Learning Journal, 2020.

2. Penelitian oleh Utari Diyahningsih, Mudzanatun, Choirul Huda, dan Paryanti dengan judul “Analisis Keterampilan Menyimak Dongeng dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Animasi Video pada Siswa kelas 2 SDN Pandeanlamper 01” dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa dengan menggunakan media video animasi di SDN Pandeanlamper 01. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran menyimak dongeng video animasi cukup efektif.¹⁶
3. Penelitian yang dilakukan oleh M. Nur Hakim dengan judul “Penerapan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas III MIS Darul Ulum Muhammadiyah Bulukumba”. Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan proses dan hasil penerapan media audiovisual dalam meningkatkan keterampilan menyimak dongeng siswa kelas III MIS Darul Ulum Muhammadiyah Bulukumba.¹⁷
4. Penelitian yang dilakukan oleh Mila Rosya dan Ristiyanis dengan judul “Penerapan Media Video Animasi dalam Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas VI” memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa dengan menggunakan media video animasi di SD. Dan hasilnya adalah penggunaan media

¹⁶ Utari D, Mudzanatun, Choirul H, Paryati, *Analisis Keterampilan Menyimak Dongeng dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Animasi Video pada Siswa Kelas 2 SDN Pandeanlamper 01*, Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, Vol. 9, No. 2, 2023, 3171-3183.

¹⁷ M. Nur Hakim, *Penerapan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas III MIS Darul Ulum Muhammadiyah Bulukumba*, Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing, Vol. 1, No. 2, 2018, 189-204.

video animasi sangat efektif dalam meningkatkan pembelajaran menyimak siswa.¹⁸

5. Penelitian yang dilakukan oleh Deri Firmansah, Ita Nuriah, dan Dicki Fauzi Firdaus yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III” bertujuan untuk mengembangkan, mengetahui kelayakan serta respon dari guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe pada tema 3 kelas III.¹⁹

Berdasarkan penelitian yang berkaitan dan penelitian terdahulu yang mendukung penelitian sekarang di atas disajikan dalam tabel penelitian terdahulu antara lain:

Tabel 1.1 Hasil Penelitian Terdahulu

No.	Penelitian (tahun)	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Fera Kusumaningrum, Nugraheti Sismulyasih SB (2020) Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android dengan Model Group Investigation untuk Menyimak Dongeng	Media interaktif berbasis android dengan model <i>group investigation</i> sangat layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran, media interaktif berbasis android menggunakan model pembelajaran <i>kooperatif Group Investigation</i> (GI) efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak dongeng karena dapat meningkatkan hasil belajar.	Mengembangkan media interaktif, mengungkap materi menyimak dongeng, jenis penelitian <i>Research and Development</i> .	Menggunakan model pengembangan <i>Waterfall</i> .

¹⁸ Mila Roysa, Ristiyani, *Penerapan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas VI*, Jurnal Educatio, Vol. 5, No. 1, 2019, 68-74.

¹⁹ Deri Firmansah, Ita Nuriah, Dicki Fauzi Firdaus, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 7, No. 2, 2020, 145-158.

2.	Utari Diyahningsih, Mudzanatun, Choirul Huda, dan Paryanti (2023) Analisis Keterampilan Menyimak Dongeng dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Animasi Video pada Siswa kelas 2 SDN Pandeanlamper 01	Keterampilan menyimak dongeng siswa dengan media video cukup efektif untuk menarik perhatian siswa dalam menyimak dongeng.	Mengusung materi menyimak dongeng.	Menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.
3.	M. Nur Hakim (2018) Penerapan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas III MIS Darul Ulum Muhammadiyah Bulukumba	Media audiovisual dapat memberikan dampak positif dalam peningkatan keterampilan menyimak dongeng siswa, ketuntasan belajar siswa.	Mengusung materi menyimak dongeng, penerapan media audio visual.	Menggunakan metode penelitian tindakan (<i>action research</i>).
4.	Mila Rosya, Ristiyani (2019) Penerapan Media Video Animasi dalam Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas VI	Penggunaan media video animasi sangat efektif dalam meningkatkan pembelajaran menyimak siswa.	Mengusung topik kemampuan menyimak siswa.	Menggunakan kualifikasi riset aksi kelas (PTK).
5.	Deri Firmansah, Ita Nuriah, Dicki Fauzi Firdaus (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III	Media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe sangat baik dan layak untuk digunakan.	Mengembangkan media pembelajaran video interaktif, menggunakan metode penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development</i>).	Mengacu pada model penelitian Borg and Gall.

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca dan untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah dalam rumusan judul penelitian dan pengembangan ini, maka perlu adanya

definisi istilah. Berikut batasan definisi istilah pada penelitian dan pengembangan ini, antara lain:

1. Penelitian pengembangan adalah metode dan langkah untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang telah ada untuk menguji keefektifan produk tersebut sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan.²⁰
2. Media pembelajaran adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang sebagai penyebar ide/gagasan, sehingga ide/gagasan itu sampai pada penerima.²¹
3. Video interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya mengombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks ataupun grafis yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya.²²
4. Kemampuan menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat fungsional dan penting untuk ditingkatkan dengan memanfaatkan inovasi yang terbaru.²³
5. Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan dalam setiap jenjang pendidikan di Indonesia

²⁰ Okpatrioka, *Research And Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan*, DHARMA ACARIYA NUSANTARA: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya, Vol. 1, No. 1, 2023, 86-100.

²¹ Sutinah, *Apakah Media Audio Visual dapat Meningkatkan Kemampuan Menyimak?*, *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, Vol. 2 No. 3, 2018, 287-293.

²² Deri Firmansah, Ita Nuriah, Dicki Fauzi Firdaus, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III*, Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 7 (2), 2020, 145-158.

²³ Teti Sumiati, Cece Rakhmat, Dian Indihadi, *Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Kemampuan Menyimak pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V (Studi Pre-Eksperimen di SDN Margalaksana)*, DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik, 7 (2023): 564.

untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis, membaca, dan berkomunikasi dengan baik dan benar.²⁴

²⁴ Yulita M, Rora RW, Mutia FR, *Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*, Journal Of Social Science Research, Vol. 3, No. 2, 2023, 5608-5615.