

Pengembangan media video animasi melalui pendekatan *discovery learning* untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas III Sekolah Dasar

Ananda Putri Nabila¹, Ansori², Agni Muftianti³

^{1,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IKIP Siliwangi, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Masyarakat, IKIP Siliwangi, Indonesia

¹ putriiananda35@gmail.com, ² ansoryalb@ikipsiliwangi.ac.id

³ agnimuftianti@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

This research focuses on the design and evaluation of animated video tools combined with a discovery learning framework to optimize listening competencies among third-grade pupils. Utilizing a modified Borg and Gall Research and Development (R&D) methodology across eight systematic phases, the study involved students from SDN Baros Mandiri 2. Data acquisition involved a triangulation of expert appraisals, observational metrics, and performance tests. Empirical evidence suggests the media is exceptionally valid, reaching an 88.57% rating from technical experts and 98% from content specialists. Significant pedagogical gains were observed, with N-gain scores consistently falling within the high-performance bracket, confirming the media's efficacy in improving student outcomes.

Keywords: Animated Video, *Discovery learning*, Listening Skills.

Abstrak

Tujuan utama dari penelitian ini adalah menghasilkan serta mengevaluasi tingkat validitas dan dampak penggunaan media video animasi dengan skema *discovery learning*. Fokus penelitian diarahkan pada upaya mengoptimalkan kemampuan menyimak bagi peserta didik di jenjang kelas III sekolah dasar. Mengadaptasi kerangka Research and Development (R&D) dari model Borg dan Gall yang disederhanakan menjadi delapan tahapan, penelitian ini melibatkan siswa SDN Baros Mandiri 2 sebagai subjek uji coba. Instrumen pengumpulan data mencakup lembar observasi, wawancara, uji kompetensi, serta angket validasi ahli. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak diaplikasikan, dengan skor validasi dari pakar media mencapai 88,57% dan ahli materi sebesar 98%. Selain itu, peningkatan kemampuan menyimak siswa terlihat signifikan melalui perbandingan skor pretest dan posttest, yang diperkuat dengan perolehan N-gain pada kategori tinggi.

Kata Kunci: Video Animasi, *Discovery learning*, Keterampilan Menyimak.

1. Pendahuluan

Kemampuan berkomunikasi secara lisan merupakan salah satu kompetensi dasar yang perlu dikuasai sejak jenjang sekolah dasar. Di antara berbagai keterampilan berbahasa, menyimak memegang peranan yang sangat penting karena melibatkan proses aktif dalam memahami, mengolah, dan memaknai informasi yang diterima secara auditif. Dalam lingkungan akademik, penguasaan keterampilan ini sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyerap materi pelajaran secara menyeluruh. Adfar et al., (2024.) menegaskan bahwa keterampilan menyimak berkontribusi signifikan terhadap keberhasilan belajar siswa. Amri et al., (2024) juga menambahkan bahwa kemampuan ini turut mendorong peningkatan pemahaman dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, Pratiwi et al., (2025) menyatakan bahwa keterampilan menyimak merupakan elemen krusial dalam pembelajaran bahasa yang dapat dioptimalkan melalui strategi dan media yang sesuai.

Kenyataan di sekolah menunjukkan bahwa kualitas menyimak siswa kelas III seringkali belum mencapai standar yang diharapkan. Situasi ini semakin diperburuk oleh dominasi metode ceramah yang kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga motivasi belajar pun cenderung menurun dan pesan

edukatif dari guru tidak tersampaikan secara optimal. Pangesthi, (2025) menyatakan metode ceramah menyebabkan siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Pendapat ini didukung oleh Rahma et al., (2022) yang menyatakan bahwa minimnya variasi pendekatan pembelajaran berpotensi mengurangi keterlibatan siswa. Selain itu, Najwa & Mahmuddin, (2024) menambahkan bahwa ketergantungan berlebih pada peran guru menjadi salah satu faktor penghambat perkembangan kemampuan menyimak siswa.

Kondisi serupa juga ditemukan dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah sekolah dasar, khususnya pada aktivitas menyimak cerita. Siswa kerap mengalami kesulitan dalam menentukan ide pokok, mengidentifikasi gagasan pendukung, serta menarik kesimpulan dari cerita yang didengar. Permasalahan ini, antara lain, dipicu oleh masih terpusatnya pembelajaran pada guru (*teacher centered*) dan belum dimanfaatkannya media pembelajaran yang mampu membangkitkan minat siswa. Apabila media yang digunakan lebih relevan dan kontekstual, siswa berpeluang lebih besar untuk memahami isi materi dan meningkatkan konsentrasi selama pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian Ariani (2022), menunjukkan bahwa keterbatasan media pembelajaran dapat menyebabkan rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam kegiatan menyimak.

Berdasarkan pengamatan langsung yang dilakukan di kelas III SDN Baros Mandiri 2, diperoleh gambaran bahwa keterampilan menyimak peserta didik masih perlu ditingkatkan secara signifikan. Kesulitan paling nyata terlihat saat siswa dihadapkan pada tugas mengidentifikasi ide pokok, penjabar, maupun simpulan dari cerita yang diperdengarkan. Pembelajaran yang berlangsung sehari-hari pun belum banyak berubah dan masih mengandalkan ceramah tanpa variasi media yang dapat menarik perhatian siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya konsentrasi dan antusiasme siswa selama sesi menyimak berlangsung, yang pada akhirnya menciptakan jarak antara harapan dan kenyataan dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya melalui penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran. Astafirina et al., (2022) mengungkapkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan konsentrasi dan daya serap peserta didik karena menyajikan informasi secara audiovisual secara bersamaan. Hal senada disampaikan oleh Lia et al., (2023) penggunaan video animasi memiliki potensi besar dalam membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih nyata dan mudah dipahami.

Berbagai kajian telah membuktikan bahwa video animasi efektif digunakan dalam pembelajaran untuk mendukung peningkatan keterampilan menyimak siswa, mengingat media ini mampu menghadirkan cerita dengan cara yang lebih hidup sekaligus memudahkan siswa dalam menangkap makna yang terkandung di dalamnya. Penggunaan video animasi turut berkontribusi dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa, yang pada akhirnya mempercepat pemahaman mereka terhadap informasi yang disampaikan (Rahmawati dkk, 2022). Menurut Kristiani et al., (2022) media ini terbukti membantu siswa memahami isi cerita dengan lebih mendalam. Selain itu, penelitian lain oleh Shafa et al., (2023) menunjukkan bahwa video animasi memberikan dampak baik terhadap kemampuan menyimak dan berbicara siswa pada tingkat sekolah dasar karena dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik serta interaktif.

Media pembelajaran yang menarik perlu dipadukan dengan pendekatan yang tepat agar siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran. *Discovery learning* hadir sebagai salah satu alternatif yang relevan. Pendekatan ini menekankan proses penemuan pengetahuan secara mandiri melalui eksplorasi dan pemecahan masalah, yang pada akhirnya mendorong siswa untuk lebih aktif selama kegiatan belajar berlangsung (Sunaryo & Lukman, 2023). Pendekatan ini juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan menemukan konsep secara mandiri melalui pengalaman belajar yang bermakna. Saputri et al., (2024) menegaskan bahwa kombinasi video animasi dan pendekatan *discovery learning* memberikan dampak positif terhadap partisipasi siswa dalam proses belajar serta menjadikan pemahaman konsep pembelajaran lebih mudah dicapai secara efektif.

Berdasarkan berbagai kajian tersebut, penggunaan media video animasi yang dipadukan dengan pendekatan *discovery learning* berpotensi menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar. Video animasi dapat menyajikan cerita secara menarik, sedangkan *discovery learning* mendorong siswa untuk aktif menemukan informasi dari cerita yang disimak, seperti menentukan ide pokok, ide pendukung, dan simpulan cerita. Dengan demikian, kegiatan menyimak tidak hanya dilakukan dengan cara yang pasif, tetapi juga mengikutsertakan siswa secara aktif dalam usaha mencari informasi.

Penelitian terkait pemanfaatan video animasi dalam dunia pendidikan memang sudah berkembang pesat, namun orientasinya masih didominasi oleh upaya peningkatan hasil belajar secara umum tanpa menyasar aspek keterampilan tertentu secara spesifik. Khotimah et al, (2024) menjelaskan bahwa penelitian tentang video animasi masih bersifat umum dan belum banyak mengkaji keterampilan menyimak secara spesifik. Mutiasari & Rusnilawati (2022), juga menyatakan bahwa penelitian yang mengintegrasikan video animasi dengan pendekatan pembelajaran tertentu masih terbatas. Kajian yang secara spesifik merancang video animasi berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan keterampilan menyimak di sekolah dasar, khususnya pada aspek menemukan ide pokok, gagasan pendukung, dan simpulan, masih sangat terbatas. Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya hanya menyentuh peningkatan hasil belajar secara umum tanpa mendalami keterampilan menyimak secara lebih terperinci. Di sisi lain, pengintegrasian antara video animasi dan *discovery learning* dalam konteks pembelajaran menyimak di tingkat dasar pun masih jarang menjadi fokus penelitian.

Oleh sebab itu, studi ini perlu untuk dilaksanakan guna menciptakan sarana belajar yang mampu mendukung peningkatan kemampuan menyimak peserta didik di tingkat sekolah dasar. Yang membedakan penelitian ini dari kajian sebelumnya adalah fokusnya pada pengembangan media video animasi singkat dengan pendekatan *discovery learning* yang secara khusus ditujukan untuk melatih kemampuan siswa kelas III sekolah dasar dalam menemukan ide pokok, penjabar, dan simpulan dari cerita yang disajikan secara audiovisual. Kajian ini difokuskan pada pengembangan dan pengujian kelayakan media video animasi melalui pendekatan *discovery learning* untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas III SDN Baros Mandiri 2.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang berlandaskan pada kerangka Borg dan Gall (Borg & Gall, 1983), (Sugiyono, 2022). Agar dapat disesuaikan dengan kondisi dan keterbatasan waktu di lapangan, prosedur pelaksanaannya diringkas menjadi delapan tahapan yang mencakup studi awal, perencanaan, pengembangan draf, validasi, hingga penyempurnaan produk akhir. Penelitian dilakukan di SDN Baros Mandiri 2 dengan melibatkan 30 siswa kelas III sebagai subjek penelitian. Produk yang dikembangkan berupa media video animasi berdurasi singkat yang memuat materi tentang cara mengidentifikasi ide pokok, gagasan pendukung, dan simpulan cerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Data dikumpulkan melalui berbagai instrumen meliputi observasi, wawancara, tes, kuesioner, dan validasi ahli, kemudian dianalisis menggunakan metode deskriptif baik secara kualitatif maupun kuantitatif.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Proses pengembangan media pembelajaran video animasi melalui pendekatan *discovery learning* untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas III SD

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media video animasi berbasis cerita yang dirancang dengan mengintegrasikan pendekatan *discovery learning* untuk siswa kelas III sekolah dasar. Struktur media ini diadaptasi dari tahapan pembelajaran yang mencakup bagian pembuka, pemaparan isi, kegiatan inti, dan penutup. Sebagai bentuk inovasi, konten video difokuskan pada cerita-cerita kontekstual yang relevan dengan kehidupan siswa, sekaligus mengintegrasikan indikator keterampilan menyimak, khususnya pada aspek penentuan ide pokok, gagasan pendukung, dan simpulan. Amri et al., (2024) menyebutkan bahwa keterampilan menyimak siswa sekolah dasar dapat diukur melalui beberapa

indikator, diantaranya kemampuan memahami informasi, tingkat konsentrasi saat menyimak, keaktifan dalam merespons, serta kemampuan menyampaikan kembali informasi yang telah diterima.

Pada tahap awal pengembangan, video animasi dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan memilih elemen visual yang menarik dan sesuai dengan usia serta karakteristik siswa kelas III. Karakter tokoh dalam cerita dikembangkan dengan dukungan Gemini AI untuk menghasilkan tampilan yang lebih konsisten. Selanjutnya, aplikasi Grok dimanfaatkan untuk menambahkan animasi gerak dan efek suara yang dapat membantu siswa memahami isi cerita secara lebih mendalam. Media yang dihasilkan dirancang sedemikian rupa sehingga mampu mengarahkan siswa untuk secara aktif dan mandiri mengidentifikasi ide pokok, gagasan pendukung, serta simpulan dari cerita yang disajikan.

Kelayakan media video animasi melalui pendekatan *discovery learning* untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas III SD

Sebelum media diimplementasikan secara langsung di kelas, peneliti terlebih dahulu melakukan serangkaian uji kelayakan dengan melibatkan validator dari kalangan ahli media dan ahli materi. Proses validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media video animasi yang dikembangkan layak digunakan sebagai sarana peningkatan keterampilan menyimak siswa kelas III SD. Hasil penilaian yang diperoleh dari validator ahli media dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli media

No	Aspek	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Perolehan Skor	Presentase
1	Media	10	50	44	88%
2	Pendekatan/Model	6	30	24	80%
3	Kemampuan	3	15	14	93,33%
4	ICT	16	80	73	91,25%
Rata-rata					88,57%

Dari sisi kelayakan teknis, penilaian yang diberikan oleh validator media menyentuh angka 88,57% dengan kriteria sangat layak. Hal ini menandakan bahwa penggunaan video animasi adalah cara yang sangat tepat untuk mendukung proses belajar keterampilan menyimak mengenai materi penentuan ide pokok, ide pendukung, serta simpulan di kelas III SD.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Perolehan Skor	Presentase
1	Kesesuaian Isi Materi dengan Konsep	6	24	24	100%
2	Kesesuaian Isi Materi dengan Tujuan Pembelajaran	6	24	24	100%
3	Bahasa	6	24	24	100%
4	Tampilan Media Pembelajaran	3	12	11	91%
Rata-rata					98%

Validator ahli materi memberikan penilaian sebesar 98% yang masuk dalam kategori sangat layak. Perolehan angka tersebut mengindikasikan bahwa media video animasi ini sangat memadai untuk dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran keterampilan menyimak, khususnya pada aspek penentuan ide pokok, gagasan pendukung, dan simpulan di kelas III SD, dengan tetap mempertimbangkan perbaikan sesuai saran. Adapun masukan yang diberikan ahli materi berfokus pada pentingnya menyelaraskan kembali isi video dengan indikator keterampilan menyimak yang menjadi target pembelajaran.

Efektivitas media video animasi melalui pendekatan *discovery learning* untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas III SD

Setelah media dinyatakan layak digunakan, kemudian penulis melakukan tes terbatas dan uji coba luas untuk mengukur efektivitas media video animasi melalui pendekatan *discovery learning* dalam meningkatkan keterampilan menyimak kelas III di SDN Baros Mandiri 2. Tahap percobaan terbatas dilaksanakan pada 10 siswa, sedangkan percobaan skala besar dengan mengevaluasi perbandingan hasil nilai *pretest* dan *posttest* dari percobaan tersebut. Hasil percobaan terbatas dan skala besar disajikan dalam diagram berikut.

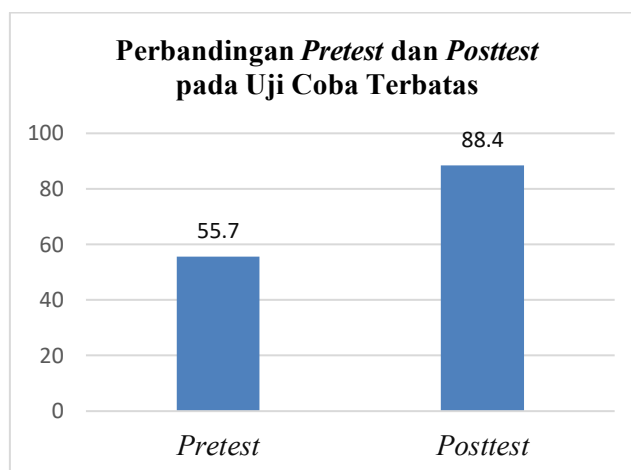


Diagram 1. Perbandingan *Pretest* dan *Posttest* Uji Coba Terbatas

Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan keterampilan menyimak antara sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan media video animasi, dengan nilai rata-rata 55,7 untuk *pretest* dan 88,4 untuk *posttest*. Selain itu, hasil penelitian pada uji coba yang lebih luas adalah sebagai berikut.

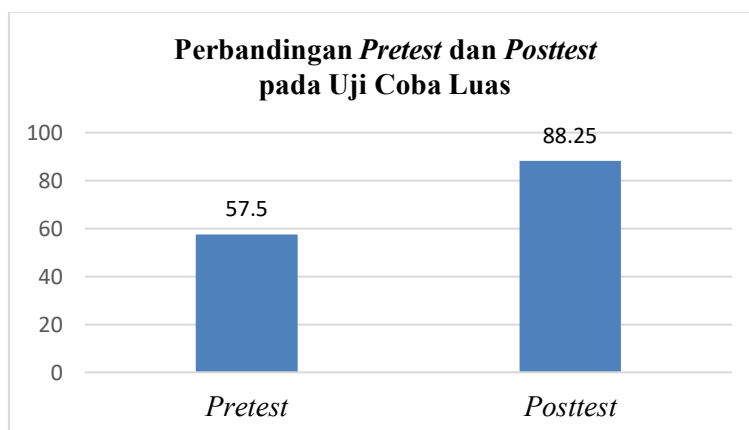


Diagram 2. Perbandingan *Pretest* dan *Posttest* Uji Coba Luas

Kedua diagram di atas secara konsisten menggambarkan tren peningkatan yang positif antara uji coba terbatas dan uji coba luas. Hal ini dibuktikan dengan adanya lonjakan kemampuan menyimak siswa pasca pemanfaatan media, di mana nilai rata-rata mengalami kenaikan dari 57,50 saat *pretest* menjadi 88,25 pada saat *posttest*.

Untuk memastikan distribusi data yang diperoleh dari 10 responden uji coba terbatas dan 20 responden uji coba luas bersifat normal, dilakukan uji normalitas dengan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* yang dibantu perangkat lunak SPSS. Hasil pengujian tersebut dirangkum dalam tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Uji Coba	Tes	Normalitas	Distribusi
Uji Coba Terbatas	<i>Pretest</i>	.081	Normal
	<i>Posttest</i>	.375	Normal
Uji Coba Luas	<i>Pretest</i>	.059	Normal
	<i>Posttest</i>	.229	Normal

Data yang tersaji dalam tabel tersebut mengonfirmasi distribusi data berada pada kualifikasi normal, mengingat skor signifikansi pada semua variabel penelitian melampaui ambang batas 0,05. Selanjutnya, efektivitas penggunaan sarana video animasi ini divalidasi melalui perolehan *N-gain* yang menempati kategori tinggi.

Dengan terpenuhinya asumsi normalitas ini, langkah analisis selanjutnya diarahkan untuk mengetahui peningkatan atau efektivitas pada uji coba terbatas dan luas, peneliti melakukan uji *N-gain*.

Tabel 4. Hasil *N-gain* Uji Coba Terbatas

Uji Coba Terbatas	<i>N-gain Score</i>	Kategori	<i>N-gain Percent</i>	Tingkat Efektivitas
<i>Pretest - Posttest</i>	0,74	Tinggi	74%	Cukup Efektif

Tabel 5. Hasil *N-gain* Uji Coba Luas

Uji Coba Luas	<i>N-gain Score</i>	Kategori	<i>N-gain Percent</i>	Tingkat Efektivitas
<i>Pretest - Posttest</i>	0,72	Tinggi	72%	Cukup efektif

Pada tabel disajikan hasil *N-gain score* uji coba terbatas yaitu 0,74 kategori tinggi dengan *N-gain percent* yaitu 74% tingkat efektivitas cukup efektif. Sedangkan hasil *N-gain score* uji coba luas yaitu 0,72 kategori tinggi dengan *N-gain percent* yaitu 72% tingkat efektivitas yaitu efektif.

Dampak positif penggunaan video animasi yang dikombinasikan dengan metode *discovery learning* terlihat dari meningkatnya kemahiran siswa dalam menyimak informasi. Efektivitas perangkat pembelajaran ini terbukti berada pada kategori cukup memadai, yang divalidasi melalui hasil uji coba terbatas dan luas. Untuk memperkuat data tersebut, peneliti juga menghimpun tanggapan dari para siswa melalui kuesioner respon siswa, yang hasilnya dipaparkan di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Angket Respon Siswa

Uji Coba	Persentase	Interpretasi
Uji Coba Terbatas	88%	Sangat Baik
Uji Coba Luas	92%	Sangat Baik

Merujuk pada data tabel di atas, akumulasi respon siswa pada fase uji coba terbatas mencapai skor rata-rata 88%, yang dikategorikan dalam interpretasi sangat baik. Peningkatan apresiasi terlihat pada tahap uji coba luas dengan perolehan skor 92%, yang tetap berada pada kualifikasi sangat baik. Sebagai pelengkap data dari perspektif pendidik, hasil pengolahan angket respon guru dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Angket Respon Guru

Respon	Persentase	Interpretasi
Guru	100%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut, hasil respon guru dengan skor yaitu 100% termasuk dalam kategori interpretasi sangat baik.

Kendala pengembangan media video animasi melalui pendekatan *discovery learning* pada siswa kelas III SD

Proses pengembangan media video animasi berbasis *discovery learning* tidak terlepas dari berbagai tantangan, khususnya pada saat tahap implementasi berlangsung. Hambatan utama yang dihadapi adalah keterbatasan waktu yang tersedia untuk penggunaan media dalam pembelajaran. Merespons hal tersebut, peneliti melakukan revisi setelah uji coba terbatas dengan menyederhanakan dan mempersingkat durasi video animasi agar lebih praktis dan efektif diterapkan di kelas.

3.2. Diskusi

Hasil kajian ini membuktikan bahwa integrasi video animasi dengan model *discovery learning* memberikan dampak positif terhadap penguatan kompetensi menyimak pada siswa kelas III SD. Eskalasi kemampuan tersebut teramati melalui instrumen evaluasi, di mana siswa menunjukkan kemajuan signifikan dalam membedakan gagasan utama dan penjelas, serta ketajaman dalam merumuskan konklusi dari sebuah narasi. Temuan ini memperkuat urgensi ketepatan pemilihan instrumen instruksional dalam memfasilitasi pemahaman pesan lisan secara optimal.

Peningkatan keterampilan menyimak siswa dalam penelitian ini bisa terjadi karena media pembelajaran video animasi mampu menampilkan informasi dengan lebih menarik melalui gabungan antara unsur visual dan audio. Penyajian materi dalam bentuk visual disertai audio memungkinkan peserta didik untuk melihat alur cerita sekaligus mendengarkan informasi yang disampaikan, sehingga memudahkan siswa memahami isi cerita yang disampaikan. Berbeda dengan metode konvensional yang hanya mengandalkan penjelasan lisan guru, media audiovisual berupa video animasi mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kaya dengan memadukan unsur pendengaran dan penglihatan secara bersamaan, sehingga perhatian dan konsentrasi siswa selama pembelajaran dapat terjaga dengan lebih baik. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Astafirina et al., (2022), yang mengungkapkan bahwa media video animasi mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, mengingat informasi yang disampaikan melalui media ini lebih konkret dan mudah dicerna.

Di samping peran aspek visual, integrasi metode *discovery learning* menjadi faktor kunci dalam mengasah ketajaman menyimak siswa. Pendekatan ini mengubah pola belajar menjadi lebih dinamis, di mana siswa memegang kendali untuk mengeksplorasi informasi dari materi pelajaran. Dalam konteks penggunaan video, aktivitas siswa melampaui sekadar menonton; mereka diarahkan untuk memetakan elemen-elemen penting seperti ide sentral dan detail pendukung secara mandiri. Proses eksplorasi personal inilah yang pada akhirnya memperkuat retensi dan kedalaman pemahaman siswa terhadap isi cerita yang mereka dengarkan. Hal ini selaras dengan pendapat yang dikemukakan Sari & Mulyani, S. (2023), yang menyatakan bahwa pelibatan siswa secara aktif dalam proses penemuan konsep dapat memperkokoh pemahaman mereka. Selain itu, visualisasi yang menarik dalam video animasi sangat efektif untuk menjaga atensi siswa sekolah dasar tetap terfokus pada materi yang disajikan.

Riset ini juga menyingkap fakta bahwa integrasi elemen audiovisual animasi mampu menciptakan iklim kelas yang lebih dinamis dan merangsang interaksi timbal balik. Mengingat profil psikologis siswa sekolah dasar yang sangat responsif terhadap narasi visual dan warna, animasi menjadi instrumen instruksional yang sangat kompeten. Melalui visualisasi naratif, konsentrasi siswa dalam menyerap informasi menjadi lebih terpusat, sehingga memudahkan mereka memetakan poin-poin krusial dalam cerita. Hal ini memperkuat teori dari Sari & Wicaksana, (2023), mengenai efektivitas video animasi dalam memicu fokus dan memperdalam daya serap terhadap konten cerita yang disajikan.

Selain itu, durasi video animasi yang relatif singkat, yaitu sekitar 1–2 menit, turut menjadi faktor pendukung dalam efektivitas media yang dikembangkan. Video dengan durasi yang tidak terlalu panjang membantu siswa mempertahankan fokus selama pembelajaran sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami. Sebaliknya, penggunaan video dengan durasi yang terlalu lama berpotensi menurunkan konsentrasi siswa dalam kegiatan menyimak. Oleh karena itu, penyajian materi secara singkat, jelas, dan terarah menjadi strategi yang tepat untuk diterapkan pada pembelajaran di sekolah dasar. Merujuk pada temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan

bahwa integrasi media video animasi dengan pendekatan *discovery learning* terbukti menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar, terutama pada aspek mengidentifikasi ide pokok, gagasan pendukung, serta merumuskan simpulan dari cerita yang didengar. Di samping memperkuat pemahaman siswa terhadap materi, media ini sekaligus mampu mendorong keaktifan dan keterlibatan siswa secara lebih optimal selama pembelajaran berlangsung.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media video animasi melalui pendekatan *discovery learning* untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas III sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media video animasi yang dikembangkan dengan mengintegrasikan pendekatan *discovery learning* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sebagaimana dibuktikan melalui hasil penilaian validator ahli materi dan ahli media yang keduanya berada pada kategori sangat layak.
2. Pemanfaatan video animasi dalam proses pembelajaran terbukti mempermudah siswa dalam memahami isi cerita yang didengar, terutama dalam mengidentifikasi ide pokok, ide pendukung, serta merumuskan simpulan cerita.
3. Terdapat peningkatan keterampilan menyimak siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut, yang terlihat dari adanya perbedaan hasil antara tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).
4. Melalui penggunaan media ini, iklim belajar di kelas menjadi lebih hidup dan responsif. Situasi tersebut sangat mendukung siswa untuk meningkatkan fokus serta peran aktif mereka dalam menyerap pesan atau cerita yang disajikan secara audiovisual.
5. Dengan demikian, media video animasi berbasis *discovery learning* dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam upaya meningkatkan keterampilan menyimak siswa di jenjang sekolah dasar.
6. Media yang dihasilkan dalam penelitian ini berpotensi untuk dimanfaatkan oleh guru sebagai wujud inovasi dalam pembelajaran, sekaligus dapat dikembangkan lebih lanjut untuk diterapkan pada materi atau jenjang kelas yang berbeda.

5. Referensi

- Adfar, A. A., Priyanto, B., Wati, E., Hernawati, H., Septiani, R., Rosikin, R., & Maulana, T. H. (2024). *Penerapan direct listening thinking approach dalam pembelajaran keterampilan menyimak pada siswa sekolah dasar*. *Journal of Education Research*, 5(4), 6641–6646. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.2119>
- Amri, M. H., Hamzah, R. A., & Aulia, N. (2024). *Pengembangan keterampilan menyimak pada siswa di sekolah dasar*. *Jurnal Ilmiah Insan Mulia*, 1(2), 43–49. <https://doi.org/10.59923/jiim.v1i2.256>
- Ariani, T., Husniati, H., & Setiawan, H. (2022). *Keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran di sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(2). <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.556>
- Astafrina, S., Hadiyanto, H., Alwi, N. A., & Fitria, Y. (2022). *Penggunaan video animasi untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8754–8765. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3940>
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007). *Educational research: An introduction (8th ed)*. Pearson/Allyn and Bacon.
- Khotimah, K., Fahrurrozi, F., Hasanah, U., & Suhendro, P. (2024). *Analisis penggunaan media video animasi dalam perkembangan hasil belajar siswa sekolah dasar*. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 287–299. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.2910>
- Kristiani, S. E., Baedowi, S., & Aryanto, P. (2022). *Pengaruh media pembelajaran film animasi pelajaran Bahasa Indonesia terhadap kemampuan bercerita siswa*. *Dwjaloka Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 3(4). <https://doi.org/10.35473/dwjaloka.v3i4.2022>

- Lia, L. K. A., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). *Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Animaker untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 386–400. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1634>
- Mutiasari, N. A., & Rusnilawati. (2022). *Discovery learning assisted by animation audio visual media optimizes problem solving ability and students' independent attitude*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(3), 516–524. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i3.53394>
- Najwa, & Mahmuddin. (2024). *Meningkatkan keterampilan menyimak dengan mengidentifikasi unsur intrinsik cerita menggunakan kombinasi model discovery learning, think pair share (TPS), dan talking stick pada siswa kelas V SDN Belitung Utara 1 Banjarmasin*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.31930>
- Pangesthi, R. (2025). *Analisis problematika keterampilan menyimak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik fase C sekolah dasar*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.30589>
- Pratiwi, N. M. W., Suarmayanti, K. I., Widyastama, I. W., Yanti, N. P. S. L., & Putrayasa, I. B. (2025). *Keterampilan menyimak sebagai kunci efektivitas komunikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar*. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 6(3), 459–464. <https://doi.org/10.32832/jpg.v6i3.20831>
- Rahma, N. A., Sitorus, R. S., & Damanik, E. S. D. (2022). *Variasi metode pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) di MTs Muallimin Univa Medan*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 8796–8802. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9755>
- Rahma, N. A., Sitorus, R. S., & Damanik, E. S. D. (2022). *Variasi metode pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. 4, 8796–8802.
- Rahmawati. (2022). *Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar*. *Basicedu*, 6(5), 8754–8765. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3940>
- Saputri, N. A., Purwanti, K. Y., & Putra, L. V. (2024). *Pengaruh model discovery learning berbantuan media video interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa SD*. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 3017–3025. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8285>
- Sari, D. P., & Mulyani, S. (2023). *Implementation of discovery learning to improve student engagement and conceptual understanding in physics learning*. *Journal of Physics: Conference Series*, 2431(1), 012045. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2431/1/012045>
- Sari, V., & Wicaksana, A. (2023). *Cognitive development of elementary school students and implications for learning*. *Journal of Elementary Education Research*, 4(1), 50–61.
- Shafa, G., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2023). *Penggunaan film animasi dalam pembelajaran terpadu terhadap keterampilan menyimak dan berbicara siswa sekolah dasar*. *Jurnal Genta Mulia*, 14(2). <https://doi.org/10.61290/gm.v14i2.367>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Sunaryo, S., & Lukman, L. (2023). *Peningkatan hasil belajar IPA melalui pendekatan saintifik model discovery learning di sekolah dasar*. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 4010–4017. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6505>