

ANALISIS MODEL PBL BERBANTUAN CGI ANIMATED SHORT FILM UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK KELAS RENDAH

Shinta Nur Avivah¹, Panca Dewi Purwati²

^{1,2}PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang

[1shintaafifah33@students.unnes.ac.id](mailto:shintaafifah33@students.unnes.ac.id), [2pancadewi@mail.unnes.ac.id](mailto:pancadewi@mail.unnes.ac.id)

ABSTRACT

Listening is one aspect of language skills that is important in the learning process, especially in Indonesian learning. Listening skills relate to the ability to show interest in the speech heard and be able to understand oral messages. The difficulty experienced by learners in listening skills is not being able to give full attention and focus on learning, especially when understanding the content of the text heard and read aloud. The use of technology-based learning media can help students to think critically and can help in analyzing information well. This study aims to improve the listening skills of aural texts of low-grade students by using the Problem-Based Learning model assisted by CGI Animated Short Film media. This media is expected to increase the motivation and focus of students in learning. The method used in this study is descriptive qualitative. This research data collection technique is carried out non-test, namely by observation, interviews, field notes, and documentation. This learning model involves orienting learners to problems, organizing learners to learn, guiding group investigations, developing and presenting work, and analyzing and evaluating problem-solving processes. Through CGI media, Animated Short Films will lead students to be more focused and pay full attention to the material. Students will be more interested in teaching and learning activities because the process of problem-based learning is done pleasantly.

Keywords: listening skills, Problem-Based Learning, CGI Animated Short Film

ABSTRAK

Menyimak merupakan adalah satu aspek keterampilan berbahasa yang penting dalam proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan menyimak berkaitan dengan kemampuan dalam menunjukkan minat pada tuturan yang didengar dan dapat memahami pesan lisan. Kesulitan yang dialami peserta didik dalam keterampilan menyimak adalah tidak dapat memberikan perhatian penuh dan fokus pada pembelajaran, terutama pada saat memahami isi teks yang didengar dan dibacakan. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat membantu peserta didik untuk berpikir kritis, dan dapat membantu dalam menganalisis informasi dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak teks aural siswa kelas rendah dengan menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media *CGI Animated Short Film*. Media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan fokus peserta didik dalam pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan cara non tes yaitu dengan observasi, wawancara, catatan lapangan, serta dokumentasi. Model pembelajaran ini melibatkan orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan

mengevaluasi proses pemecahan masalah. Melalui media CGI Animated Short Film akan menuntun peserta didik menjadi lebih fokus dan menaruh perhatian penuh pada materi. Peserta didik akan lebih tertarik dalam kegiatan belajar mengajar karena proses dari pembelajaran berbasis masalah ini dilakukan dengan menyenangkan.

Kata Kunci: Keterampilan Menyimak, *Problem Based Learning*, *CGI Animated Short Film*

A. Pendahuluan

Pada pembelajaran bahasa Indonesia, berdasarkan hasil wawancara dan observasi diperoleh data bahwa ada masalah mengenai capaian pembelajaran di kelas I fase A elemen menyimak yang mana kutipan capaian pembelajarannya adalah peserta didik menunjukkan minat pada tuturan yang didengar serta mampu memahami pesan lisan dan informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), instruksi lisan, dan percakapan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I SDN 1 POMAH mengenai materi memahami isi teks yang dibacakan teks yang didengar, peserta didik mengalami kesulitan untuk memberi perhatian penuh dan fokus pada pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional dengan metode ceramah sehingga kurang mendorong pemikiran kritis dari siswa. Menurut Rahmawati (2023) berpikir

kritis adalah proses berpikir atau cara manusia merespon seseorang atau suatu hal dengan menganalisis fakta untuk membentuk suatu penilaian. Menurut Setyawati dalam Rahmawati (2023) menjelaskan bahwa karakteristik dari berpikir kritis adalah dapat digunakan untuk penyelesaian permasalahan dengan tujuan tertentu, menganalisis, serta mengorganisasikan ide berdasarkan informasi yang didapat, dan menarik kesimpulan dalam menyelesaikan masalah tersebut secara sistematis dengan argumen yang benar.

Inovasi pembelajaran dengan teknologi tentunya akan membantu pembelajaran bahasa Indonesia dalam rangka peningkatan keterampilan menyimak siswa kelas rendah. Dewasa ini pemerintah juga menghendaki agar pembelajaran dilakukan dengan berbasis teknologi.

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga dalam Haya (2022) pengertian menyimak yaitu mendengarkan (memperhatikan)

baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang. Menyimak yang merupakan salah satu keterampilan berbahasa, menjadikan menyimak penting dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar. Menurut Abidin dalam Haya (2022) menjelaskan bahwa menyimak merupakan aktivitas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guna memperoleh pesan atau informasi dari lisan yang didengarkan dengan sungguh-sungguh dan penuh perhatian. Di era digital yang mempermudah kehidupan ini, guru bisa mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Media pembelajaran adalah perangkat fisik yang dapat memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran. Salah satu media yang memanfaatkan teknologi adalah video pembelajaran. Namun, sebuah video pembelajaran harus tetap ada inovasi agar mampu mengajak peserta didik terfokus pada materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Peserta didik seolah-olah merasakan tengah bermain atau menonton film bukannya sedang belajar. Hal itu membuat pembelajaran lebih menyenangkan

dan masih masuk pada makna yang diinginkan.

Selain produk pengembangan berupa media pembelajaran, pada proses belajar mengajar juga penting memperhatikan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dianjurkan digunakan dalam kurikulum merdeka adalah Problem Based Learning. Problem Based Learning menjadikan suatu permasalahan menjadi proses aktivitas belajar mengajar. Oleh karena itu, pembelajaran dapat dilaksanakan dengan isu masalah dari kehidupan sehari-hari peserta didik, tanpa masalah tidak mungkin ada proses pembelajaran. Guru seharusnya mampu memfasilitasi peserta didik untuk menemukan masalah dalam suatu situasi tersebut sendiri bukan langsung diberikan suatu isu atau masalah. Masalah yang disuguhkan juga sebaiknya berada di dekat kehidupan sehari-hari peserta didik agar memudahkan mereka mengidentifikasi masalah yang ada sehingga proses pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik.

Prediksi solusi dari peneliti adalah penerapan problem based learning berbantuan media CGI

Animated Short Film pada pembelajaran menyimak teks aural. Berdasarkan pendapat Nandifa, dkk (2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa dengan penerapan model Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 7 (Aku Ingin). Hasil penelitian itu menyatakan bahwa ada peningkatan dari tes evaluasi pra siklus dengan nilai rata-rata kelas 69, menjadi 93 pada siklus 1, serta pada siklus 2 menjadi 99. Dengan KKM 70 rata-rata ketuntasan pada pra siklus 66%, siklus 1 menjadi 93%, dan siklus 2 menjadi 100%. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 1 SD Negeri Sawah Besar 01 pada pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 7 (Aku Ingin). Hal tersebut sejalan dengan Urrohman, dkk (2015) dalam penelitiannya dijelaskan bahwa ada peningkatan keterampilan menyimak cerita peserta didik kelas V SD mengalami setelah menggunakan model VAK dengan bantuan multimedia. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti merumuskan tujuan dari

penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan desain media CGI Animated Short Film yang digunakan untuk peningkatan keterampilan menyimak teks aural peserta didik kelas rendah dan langkah-langkah penerapan model problem based learning berbantuan media CGI Animated Short Film.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan yang fokus terhadap analisis yang mendalam pada suatu masalah penelitian. Metode ini menggunakan penelitian yang mengarah pada kajian fenomena yang lebih komprehensif. Sedangkan pada metode penelitian deskriptif tidak diperlukan adanya manipulasi data serta data yang didapatkan apa adanya. Tujuan dari metode penelitian deskriptif sendiri yaitu untuk membuat suatu gambaran maupun pemahaman yang runtut mengenai kaitan antara fenomena yang sedang diteliti.

Teknik pengumpulan data dibagi menjadi dua yaitu dengan cara tes dan non tes. Teknik tes yaitu Teknik yang digunakan untuk mengukur penguasaan materi atau kemampuan

kognitif dalam pembelajaran peserta didik serta digunakan sebagai alat untuk penilaian. Untuk teknik pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan cara non tes yaitu dengan observasi, wawancara, catatan lapangan, serta dokumentasi. Observasi ini dilakukan di kelas I SDN 1 POMAH.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini meliputi 2 hal, yaitu desain media CGI Animated Short Film yang digunakan pada pembelajaran keterampilan menyimak teks aural dan langkah-langkah model problem based learning berbantuan media CGI Animated Short Film yang dapat dipaparkan sebagai berikut.

Desain Media CGI Animated Short Film

Media pembelajaran dapat menunjang kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Gagne dan Briggs dalam Novianti (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang digunakan untuk penyampaian materi, misalnya buku, video, rekaman, gambar, dan lain sebagainya. Media pembelajaran dianggap sebagai alat bantu belajar yang bersifat fisik dan sebagai alat

komunikasi untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar. Menurut Novianti (2019) menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam kelas serta yang terpenting adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media CGI Animated Short Film adalah sebuah pengembangan sederhana dari film animasi. Sementara animasi dikenal terutama karena visualnya, ada dunia potensi yang belum dimanfaatkan ketika datang ke film animasi CGI. Animasi yang dihasilkan komputer ada di mana-mana akhir-akhir ini, mudah untuk melupakan bahwa medianya masih dalam masa pertumbuhan relatif. Meskipun jauh dari penampilan pertama CGI dalam sebuah film, Toy Story membuat terobosan baru pada tahun 1995 dengan membuktikan bahwa adalah mungkin untuk menghidupkan seluruh film fitur menggunakan teknik komputerisasi, dan lompatan teknologi dibuat dengan setiap film CGI baru berikutnya.

Berikut adalah tampilan dari media CGI Animated Short Film dengan judul "Bimo di Pasar".



Gambar 1 Media CGI Animate Short Film berjudul "Bimo di Pasar"

CGI Animated Short Film berupa video pembelajaran yang diunggah ke youtube. Berisi teks aural dengan kalimat sederhana yang sesuai digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas rendah. Keterampilan menyimak siswa diharapkan dapat meningkat setelah menggunakan media CGI Animated Short Film ini.



Gambar 2 Cara Mengakses media CGI Animate Short berjudul "Bimo di Pasar"

Cara mengakses media CGI Animated Short sangat mudah dan dapat cepat dipahami oleh peserta didik kelas rendah. Peserta didik bisa mengunjungi <https://www.youtube.com/> Dan mengetikkan "CGI Animated Short Bimo di Pasar" di laman pencarian. Media CGI Animated Short akan muncul di hasil dan siswa tinggal mengklik judul "CGI Animated Short Bimo di Pasar" untuk dapat memutar video berisi teks aural tersebut.

Model *Problem Based Learning* berbantuan media *CGI Animated Short Film*

Fase 1 Orientasi Peserta Didik Pada Masalah

Peserta didik mendengarkan cerita di dalam media CGI Animated Short Film berjudul "Bimo di Pasar". Siswa dibimbing untuk mengamati media CGI Animated Short Film berjudul "Bimo di Pasar" yang berupa video youtube tersebut. Siswa melakukan tanya jawab dengan bimbingan guru mengenai cerita "Bimo di Pasar".

Fase 2 Mengorganisasikan Peserta Didik untuk Belajar

Peserta didik dibagi ke dalam kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari 4 – 5 anggota. Kemudian,

siswa mendapatkan LKPD dan diberi arahan mengisi LKPD.

Fase 3 Membimbing Penyelidikan Kelompok

Peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya untuk menyelesaikan LKPD. Guru disini berperan sebagai pembimbing dan fasilitator dalam hal mengecek kemajuan diskusi kelompok dan membenarkan apabila ada opini atau pendapat yang keliru dari peserta didik mengenai pemecahan masalah.

Fase 4 Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

Peserta didik dapat mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas dan peserta didik menanggapi hasil diskusi juga dari kelompok lain. Hal ini memupuk sosial emosional peserta didik agar bisa menghargai hasil kerja orang lain atau karya orang lain.

Fase 5 Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

Peserta didik diberi penguatan oleh guru tentang materi diskusi. Lalu, siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini.

Berdasarkan hal itu, maka dapat dibahas sebagai berikut.

Meskipun desain media pembelajaran ini masih rancangan, namun kedepannya akan menghasilkan media CGI Animated Short Film yang mampu digunakan dalam pembelajaran keterampilan menyimak teks aural peserta didik kelas rendah dan dampaknya pada peserta didik dapat meningkatkan motivasi dan fokus siswa pada kegiatan belajar mengajar karena tampilannya menarik sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman baru melalui media CGI Animated Short Film.

Menurut Fatmawati, dkk (2021) keterampilan berbicara menjadi faktor penting bagi peserta didik untuk menampilkan kepercayaan diri dan motivasinya dalam mengikuti pembelajaran. Sebelum mahir dalam keterampilan berbicara, peserta didik perlu memahami keterampilan menyimak terlebih dahulu. Kedua hal itu berkaitan karena mulai dari mendengar informasi kemudian informasi itu disampaikan melalui lisan. Penggunaan media CGI Animated Short Film ini dapat melatih keterampilan menyimak peserta didik dalam hal motivasi dan fokus diri. Tampilan animasi yang menarik bisa membuat pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik sehingga

materi dapat diingat dengan mudah dan bertahan jangka panjang.

Tujuan dari model Problem Based Learning adalah peserta didik mampu menemukan pengetahuannya sendiri. Hal itu menunjukkan bahwa sebuah capaian pembelajaran yang dikembangkan menjadi tujuan pembelajaran memang penting, namun yang lebih penting adalah proses menuju capaian pembelajaran itu. Lalu, menurut Zuriati & Astimar (2020) model Problem Based Learning memiliki tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran. Tujuan yang dimaksud adalah untuk merangsang peserta didik menjadi pribadi yang berpikir kritis dan mampu menyelesaikan suatu masalah. Menurut Shohimin dalam Zuriati & Astimar (2020) kelebihan model Problem Based Learning adalah sebagai berikut, (1) peserta didik didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi atau kondisi nyata, (2) peserta didik memiliki kemudahan dalam pemecahan masalah pada kondisi nyata, (3) melatih peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, dan lebih aktif dalam menyampaikan pendapat, (4) peserta didik lebih mudah memahami suatu konsep jika

saling mendiskusikan isu atau masalah yang dihadapi. Dari kelebihan yang disebutkan tentu beriringan dengan tujuan pembelajaran di kurikulum merdeka yang mampu membuat peserta didik merdeka belajar.

Tujuan dari model Problem Based Learning adalah untuk meningkatkan nalar kritis peserta didik dalam menghadapi permasalahan. Peserta didik dituntut memiliki keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan dari pengalaman yang telah dilakukan. Pemecahan masalah melalui media CGI Animated Short Film akan menuntun peserta didik menjadi lebih fokus dan menaruh perhatian penuh pada materi. Mereka akan lebih tertarik dalam kegiatan belajar mengajar karena proses dari pembelajaran berbasis masalah ini dilakukan dengan menyenangkan.

Keefektifan pembelajaran menyusun teks menyimak teks aural dilihat dari pelaksanaan komponen model pembelajaran adalah sebagai berikut. Menurut Rahman & Zulaeha (2015) suatu model pembelajaran terdapat komponen diantaranya seperti, sintakmatik, sistem reaksi,

sistem pendukung, serta dampak instruksional dan dampak pengiring.

Sistem sosial yang dikembangkan selama proses pembelajaran model Problem Based Learning adalah memaksimalkan seluruh komponen dalam kelas, baik guru maupun peserta didik mempunyai peranan yang sama, walaupun pendekatannya adalah student center. Namun, tentu saja peserta didik diharapkan aktif dalam pemecahan masalah dan guru berperan sebagai pembimbing. Bahkan, untuk masalahnya sendiri, siswa yang menemukan bukan diberikan langsung oleh guru.

Sistem pendukung model Problem Based Learning pada pembelajaran keterampilan menyimak teks aural di kelas rendah adalah menggunakan media CGI Animated Short Film berjudul "Bimo di Pasar". Alat pembelajaran yang diperlukan adalah laptop, LCD proyektor dan speaker. Guru juga harus menyiapkan media yang sudah dikembangkan dengan sebaik-baiknya.

Dampak instruksionalnya adalah perubahan kemampuan peserta didik dalam keterampilan menyimak, sedangkan dampak pengiringnya adalah peserta didik dapat memahami informasi dalam

teks, lebih simpatik dan empatik, percaya diri, kreatif dan lebih fokus dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Media CGI Animated Short Film dapat membuat pembelajaran bahasa Indonesia kelas rendah pada keterampilan menyimak teks aural materi memahami isi teks yang dibacakan teks yang didengar karena penyampaian materi atau informasi lebih mudah diterima oleh peserta didik, untuk menerangkan suatu materi, dapat menjadi alternatif atas keterbatasan ruang dan waktu, serta memberikan kesan yang dapat membuat peserta didik lebih aktif. Media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa lebih fokus dan mudah mendapatkan materi yang diajarkan.

Pada pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak teks aural yang dilakukan dengan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media CGI Animated Short Film ada 6 langkah dalam yaitu sebagai berikut. (1) Orientasi peserta didik pada masalah. (2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar. (3) Membimbing penyelidikan kelompok.

(4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Guru seharusnya mampu memfasilitasi peserta didik untuk menemukan masalah dalam suatu situasi tersebut sendiri bukan langsung diberikan suatu isu atau masalah. Masalah yang disuguhkan juga sebaiknya berada di dekat kehidupan sehari-hari peserta didik agar memudahkan mereka mengidentifikasi masalah yang ada sehingga proses pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Fatmawati, F., dkk. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual: Literature Review. *PIANIS: Jurnal Pendidikan* Vol. 10 No. 1

Haya, R. R., (2022) PENGARUH MEDIA VIDEO INSPIRATIF TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK PESERTA DIDIK KELAS V SD ALGHOZALI. Skripsi (S1) thesis, FKIP UNPAS.

Johan, G. M., & Simatupang, Y. J. (2017) Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia Secara Sintaksis Dalam Proses Diskusi Siswa Kelas IV SDN Miri. *Jurnal Visipena* 8(2).

Nandifa, N. K., dkk. (2023). PENERAPAN MODEL

PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 1 MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD NEGERI SAWAH BESAR 01. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* Vol. 09 No. 02.

Rahman, M. H., & Zulaeha I. (2015). KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN MENYUSUN TEKS CERITA PENDEK DENGAN MODEL QUANTUM DAN PROJECT BASED LEARNING (PBL) PADA SISWA SMP.

<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/lingua/article/download/8926/5849>

Rahmawati, L. (2023). PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF MENGGUNAKAN FLIP PDF BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK PADA KURIKULUM MERDEKA BELAJAR. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Susilo. (2019). Kendala Guru SD dalam Menerapkan Penilaian Autentik pada Implementasi Kurikulum 2013. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.

Urrohman, S., dkk (2015).
PENERAPAN MODEL
VISUALIZATION, AUDITORY,
KINESTHETIC (VAK) DENGAN
MULTIMEDIA DALAM
PENINGKATAN
KETERAMPILAN MENYIMAK
CERITA PADA SISWA KELAS V
SD. KALAM CENDEKIA Vol. \$
No. 2.

Zuriati, E., & Astimar, N. (2020).
Peningkatan Hasil Belajar pada
Pembelajaran Tematik Terpadu
Menggunakan Model Problem
Based Learning di Kelas IV SD
(Studi Literatur). Jurnal
Pendidikan Tambusai Vol. 4 No.
3.