

PENERAPAN KETERAMPILAN MENYIMAK BERBASIS KARAKTER MELALUI FILM ANIMASI PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS 3A SD AL HUSNA KOTA MADIUN MASA PANDEMI COVID-19

Ryan Eka Rahmawati

Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya Jawa Timur, Indonesia

Email: ryaneka029@gmail.com

Abstrak

Keterampilan menyimak merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai sebelum mempelajari keterampilan bahasa selanjutnya. Adanya ketidak fokusan siswa ketika menyimak, kurangnya motivasi dalam kegiatan menyimak serta rasa bosan yang muncul selama melaksanakan kegiatan menyimak menjadi hal yang perlu untuk dilakukan evaluasi dan inovasi terhadap kegiatan dalam keterampilan menyimak. Selain itu, perlunya penanaman karakter selama pandemi Covid-19 menjadi hal yang penting untuk diterapkan. Sebab, selama pandemi Covid-19 pembelajaran dilakukan secara daring yang membuat guru tidak dapat menerapkan kegiatan penanaman karakter secara langsung seperti pada saat kegiatan luring. Oleh karena itu, adanya kesinambungan dalam keterampilan menyimak dan penerapan karakter menjadi hal yang patut diterapkan sebagai inovasi dalam pembelajaran selama daring. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi penerapan keterampilan menyimak berbasis karakter dan mengidentifikasi kendala dari penerapan keterampilan menyimak berbasis karakter melalui Film Animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 3A SD Al Husna Kota Madiun. Subyek dari penelitian ini meliputi guru wali kelas 3A, peserta didik dan orang tua. Pemerolehan data dengan menggunakan tiga jenis instrumen yaitu pedoman wawancara, pengamatan dan pedoman studi dokumen. Teknik analisis data menggunakan teknik milik Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, *display* data, dan verifikasi data. Hasil yang didapat pada tujuan penelitian pertama adalah dalam proses pembelajarannya (kegiatan menyimak) menggunakan aplikasi Google Meet. Mengenai proses pembelajaran menjadi lancar (perlunya komunikasi) menggunakan aplikasi WhatsApp Group (WAG). Sedangkan penerapan keterampilan menyimak berbasis karakter melalui film animasi, menerapkan film animasi Nusa dan Rara. Kendala yang muncul adalah tidak stabilnya jaringan dan keterbatasan kuota yang dialami oleh guru dan peserta didik.

Kata Kunci: animasi; bahasa Indonesia; Covid-19

Abstract

Listening skills are more than what the basics should be before the language skills of the world. There is a sense of focus on the students when listening, the lack of capital in listening activities and the sense that arises forever meyimak activities

| | |
|----------------------|---|
| How to cite: | Rahmawati, Ryan Eka (2021) Penerapan Keterampilan Menyimak Berbasis Karakter Melalui Film Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 3A SD Al Husna Kota Madiun Masa Pandemi Covid-19. <i>Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia</i> , 6(8). http://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i8.3878 |
| E-ISSN: | 2548-1398 |
| Published by: | Ridwan Institute |

become necessary things to do results and innovations in listening skills. In addition, the need for character management during the Covid-19 pandemic is important. During the Covid-19 pandemic, there were some brave ones that teachers could not be inged directly during the captivating activities. Therefore, the continuity in listening skills and character became something worth dikilkan innovation in the time of imagination during the daring. The purpose of this research is how to put character-based listening skills and the location of character-based listening skills through Animated Film in Indonesian language readers grade 3A sd Al Husna Madiun. The subjects of this study were grade 3A teachers, students and parents. Data acquisition using three types of isntrumen namely image guidelines, observations and study guidelines documents. Data analysis techniques use Miles and Huberman's wheezing techniques: reduction data, display data, and catalysed data. The results of which are the results of the first research on the process of the afterlife (listening activities) Google Meet application. Regarding the process so smooth (the need for communication) WhatsApp Group application (WAG). Meanwhile, by means of character-based listening skills through animated films, animated character films nusa and Rara. The obstacles that arise arise from unstable networks and quotas experienced by teachers and students.

Keywords: animation; Indonesian; Covid-19

Pendahuluan

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi yang digunakan oleh manusia. Menurut Devitt & Hanley bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang disampaikan dengan bentuk ekspresi diberbagai aktivitas. Sedangkan menurut Ronal Wardhaugh menjelaskan bahwa bahasa sebagai “*a system of arbitrary vocal symbol used for human communication*” yang di dalamnya memiliki pengertian bahwa bahasa merupakan sebuah sistem simbol-simbol yang arbitrer yang digunakan sebagai alat komunikasi. Sejalan dengan hal tersebut Bloch dan Trager juga menyatakan bahasa merupakan “*Language is a system of arbitrary vocal symbol by means of which a social group cooperates*” di dalamnya memiliki pengertian yaitu bahasa adalah sebuah sistem yang arbitrer yang digunakan oleh sebuah kelompok sebagai alat komunikasi (Noermanzah, 2019). Oleh karena itu, peran dari bahasa tergolong penting pada kehidupan ini. Bahasa juga menjadi wahana komunikasi bagi manusia secara lisan maupun tertulis (Agiari, Sudarma, & Suarjana, 2016). Sejalan dengan kegunaan bahasa yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan baik, seseorang harus memiliki keterampilan berbahasa (Jatiyasa, 2012).

Keterampilan berbahasa tersebut meliputi 1) keterampilan menyimak, 2) keterampilan berbicara, 3) keterampilan membaca dan 4) keterampilan menulis. Dari keempat keterampilan tersebut terdapat satu keterampilan yang tergolong penting untuk dikuasai yaitu keterampilan menyimak. Pada pelaksanaan pengajaran bahasa pertamata, siswa harus diajarkan mengenai keterampilan menyimak, kemudian berbicara, membaca dan menulis. Sehingga dari hal ini menunjukkan bahwa keterampilan menyimak merupakan keterampilan dasar dalam mempelajari keterampilan berbahasa

(Wibowo, 2016). Menyimak dapat diartikan sebuah proses untuk mengatur dan menyusun dari apa yang didengar kemudian menempatkan makna yang didengar tersebut menjadi sebuah makna yang nantinya dapat diterima (Wibowo, 2016). Sedangkan menurut (Widianti, Djuanda, & Gusrayani, 2016) keterampilan menyimak adalah keterampilan yang mencakup kegiatan mendengar bunyi bahasa, memberikan kesan, menilai, dan bereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya. Pendapat ini juga diperkuat oleh (Kokomaking & Usman, 2021), bahwa proses dari kegiatan menyimak meliputi mendengarkan kalimat secara lisan dengan benar-benar memperhatikan, memahami, mengapresiasi, serta interpretasi supaya nantinya mendapatkan informasi, menangkap pesan atau isi selain itu juga untuk memahami isi yang disampaikan oleh orang yang berbicara. Selain itu, menurut (Prihatin, 2017), dalam tahapan pembelajaran menyimak merupakan syarat mutlak untuk menguasai informasi dari seseorang bahkan adanya penguasaan tersebut diawali dengan kemauan menyimak secara bersungguh-sungguh. Bahwa semakin banyak seseorang menyimak maka akan semakin banyak pengetahuan yang dikuasai. Oleh karena itu, dari penjelasan tersebut keterampilan menyimak sangat perlu dikuasai sebelum mempelajari keterampilan selanjutnya.

Keterampilan berbahasa dengan tujuan pembelajaran jika dikaitkan nyatanya memiliki keterkaitan satu sama lain. Dilihat dari dasarnya, keempat keterampilan berbahasa tersebut merupakan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pada hakikatnya, arah dari pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, baik secara lisan atau tulisan, serta dapat menumbuhkan kesadaran terhadap nilai karya sastra (Maryanti & Mukhidin, 2017). Oleh karenanya pendidikan bahasa Indonesia menjadi salah satu unsur yang perlu diajarkan pada siswa-siswa di sekolah. Tidak aneh jika mata pelajaran bahasa Indonesia itu sendiri diterapkan kepada peserta didik mulai dari menduduki Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas. Berdasarkan Permen nomor 57 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Bahasa Indonesia adalah salah satu muatan materi yang masuk ke dalam pembelajaran tematik di Kurikulum 2013. Bahasa Indonesia itu sendiri masuk ke dalam mata pelajaran umum kelompok A yang terdiri dari Pendidikan Agama, Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA dan IPS. Dalam hal ini mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai penghela mata pelajaran lainnya (Satria, 2017). Oleh karena itu, kedudukan bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 (tematik) tergolong hal utama karena sebagai pengait muatan materi dalam pembelajaran tematik. Pada pembelajaran tematik apabila belajar Ilmu Pengetahuan Alam maka diperlukan juga belajar bahasa Indonesia. Sehingga peserta didik wajib belajar membaca pemahaman dengan baik dan benar supaya memperoleh informasi serta menyimak pelajaran dengan baik (Fauyan, 2018).

Keterampilan menyimak dalam bahasa Indonesia tidak hanya ditekankan pada kemampuan berbahasa tetapi juga ditekankan untuk mengasah kepekaan melalui penerapan tema-tema kemanusiaan atau kemoralan, mampu memahami watak sesama manusia dan melatih kepekaan sosial seperti memahami penderitaan orang lain (Uddin,

Wahyuni, & Setiawan, 2021) Oleh karena itu, perihal hal tersebut ada kaitannya dengan pendidikan karakter. Berdasarkan Undang-undang sistem pendidikan Nasional menjelaskan bahwa tujuan pendidikan adalah menjadikan suasana belajar dan *output* dari proses pembelajaran tersebut peserta didik akan menanamkan potensi yang dimiliki seperti kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, dirinya dapat terkendali, kecerdasan, akhlak yang mulia serta berbagai keterampilan yang akan diperlukan baik dirinya, masyarakat, bangsa serta Negara. Hal tersebut diaplikasikan dalam pendidikan karakter yang nantinya akan membentuk karakter peserta didik. Selain itu, hal ini juga sudah terdapat dalam kurikulum 2013 yang menekankan pada pengaplikasian pendidikan karakter (SP, 2016).

Bentuk dari nilai-nilai karakter meliputi: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab (SP, 2016) Seperti contoh pada jurnal yang berjudul, “Peran Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Masa Pandemi Covid-19” menjelaskan mengenai adanya peran pendidikan karakter dalam tahapan menyimak seperti siswa dapat mengutarakan pendapat yang sudah disimaknya, peserta didik dapat membentuk karakter teliti, cermat dan selain itu dapat memunculkan kreativitas karena sudah mengungkapkan isi materi (setelah menyimak) ke dalam bahasa sendiri (Harlina & Wardarita, 2020). Hal ini juga diperkuat oleh jurnal yang berjudul, “Penerapan Media Warek (Wayang Karakter) Untuk Menumbuhkan Nilai Religius Pada Pembelajaran Menyimak Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar” yang juga menjelaskan bahwa dalam keterampilan menyimak melalui media tersebut dapat menumbuhkan nilai religius (Pratiwi, 2018). Dari pemaparan tersebut sudah menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak juga dapat ditanamkan pendidikan karakter dengan melalui berbagai media atau karya sastra seperti cerita pendek (cerpen), puisi, cerita legenda (Agustina, 2015).

Sekarang ini, dunia sedang dilanda dengan pandemi Covid-19 sehingga mengakibatkan berbagai sektor terkena dampaknya yaitu dengan menutup berbagai tempat secara sementara. Salah satu dampak tersebut adalah dalam dunia pendidikan. Adanya pandemi ini membuat sektor pendidikan yaitu Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan kebijakan baru yang berisikan mengenai proses pembelajaran dilaksanakan di rumah. Selain itu, dalam surat edaran tersebut juga menjelaskan bahwa pembelajaran harus diberikan dengan bermakna kepada peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran daring memanfaatkan berbagai *platform* pembelajaran seperti E-learning, Google Meet, Zoom dan lainnya (Zain, Sayekti, & Eryani, 2021). Dilaksanakannya pembelajaran di rumah melalui pembelajaran daring nyatanya dalam kurun waktu satu tahun memunculkan berbagai kendala seperti guru hanya bisa menggunakan metode konvensional dengan memberikan tugas-tugas pada peserta didik. Hal ini menimbulkan peserta didik lama-kelamaan akan merasa tidak suka dengan tugas-tugas yang diberikan oleh guru (Prawanti & Sumarni, 2020). Kurangnya interaksi timbal balik dalam pembelajaran daring ini juga mengakibatkan berbagai mata pelajaran

kurang bermakna bagi peserta didik. Salah satunya pada pembelajaran bahasa Indonesia keterampilan menyimak, kendala yang muncul yaitu guru kurang bisa memperhatikan kegiatan menyimak siswa selama pandemi (ketika diberikannya materi pembelajaran secara online). Bukan hal itu saja, siswa juga kurang memperhatikan apabila guru bertanya, bahkan siswa menyuruh guru untuk mengulangi pertanyaan atau siswa yang ditanya tersebut bertanya kepada siswa yang ada disampingnya (Bagus, 2017). Selain itu, ini juga menunjukkan adanya kekurangan disiplin peserta didik karena peserta didik kurang memperhatikan guru. Adanya kendala perihal nilai-nilai tersebut, pendidikan karakter juga perlu ditanamkan dalam pembelajaran tentunya di masa pandemi ini (Santoso, Suyahmo, Rachman, & Utomo, 2020).

Sejalan dengan pemaparan di atas, kenyataan yang terjadi di lapangan yaitu pada peserta didik kelas 3A di Sekolah Dasar Al-Husna Kota Madiun selama pandemi Covid-19 mengalami berbagai hambatan pada pembelajaran bahasa Indonesia mengenai keterampilan menyimak. Kendala tersebut muncul dari segi peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan peserta didik dalam keterampilan menyimak kurang fokus, jika guru bertanya siswa masih banyak yang kurang mendengarkan sehingga ada siswa menyuruh guru mengulang pertanyaan dan ada siswa yang bertanya pada temannya. Tidak hanya itu saja beberapa siswa merasa bosan jika siswa sering sekali pada kegiatan menyimak guru yang hanya membaca sebuah cerita tanpa adanya gambar-gambar yang membuat siswa menjadi tertarik. Sehingga guru perlu membuat pembelajaran menyimak dengan semenarik mungkin untuk membuat peserta didik menjadi lebih termotivasi, fokus dan menjadi tidak bosan. Selain itu, guru harus menanamkan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran. Seperti yang diketahui bahwa nilai-nilai karakter selama pandemi Covid-19 kurang tersentuh karena pembelajaran dilaksanakan secara dalam jaringan (daring). Oleh sebab itu, guru perlu menyiasati penerapan nilai-nilai karakter ke dalam pembelajaran salah pada keterampilan berbahasa. Terlebih lagi pada keterampilan menyimak merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai terlebih dahulu.

Secara umumnya, terdapat beberapa pengkajian mengenai pembelajaran bahasa Indonesia dalam keterampilan menyimak seperti, Pertama, studi mengenai adanya kesulitan dalam pembelajaran menyimak di Sekolah Dasar (Bagus, 2017). Kedua, studi mengenai pembelajaran bahasa Indonesia yang hanya membahas mengenai penerapan praktik pembelajaran keterampilan berbicara di masa Pandemi Covid-19 (Sholihah, 2020). Ketiga, studi mengenai menganalisis dan membahas bagaimana proses pembelajaran daring mata pelajaran bahasa Indonesia selama pandemi (Handayani & Subakti, 2020). Keempat, studi yang menjelaskan bagaimana peran pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia selama pandemi. Kelima, studi mengenai adanya penerapan media wayang karakter untuk menumbuhkan nilai religius pada pembelajaran menyimak (Pratiwi, 2018). Oleh karena itu, untuk mengisi celah tersebut peneliti akan mengungkapkan studi yang membahas mengenai penerapan menyimak berbasis karakter pada pembelajaran bahasa Indonesia di masa pandemi Covid-19 melalui film animasi.

Adapun tujuan penelitian ini adalah 1) mengidentifikasi penerapan keterampilan menyimak berbasis karakter melalui Film Animasi pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas 3A SD Al Husna Kota Madiun Masa Pandemi Covid-19, 2) mengidentifikasi kendala dari penerapan keterampilan menyimak berbasis karakter melalui Film Animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 3A SD Al Husna Kota Madiun Masa Pandemi Covid-19.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Jenis penelitian ini adalah studi lapangan. Subjek penelitian meliputi guru wali kelas 3A, peserta didik dan orang tua di SD Al Husna Kota Madiun. Adapun pemilihan dari sekolah ini sebagai tempat penelitian adalah berdasarkan berbagai pertimbangan dengan kriteria 1) sekolah sudah menerapkan Kurikulum 2013 2) guru sudah pernah menerapkan pembelajaran menyimak dalam mata pelajaran bahasa Indonesia selama pandemi Covid-19.

Pemerolehan data dari penelitian ini adalah hasil dari kegiatan pembelajaran. Data penelitian didapat melalui tiga jenis instrumen yaitu pedoman wawancara, pengamatan dan pedoman studi dokumen. Kegiatan wawancara digunakan untuk mengumpulkan berbagai informasi secara langsung dari guru kelas mengenai pembelajaran menyimak yang terlaksana di kelas. Sementara mengenai kegiatan pengamatan digunakan untuk melihat keterlaksanaan dari pembelajaran menyimak secara langsung dan hal ini didukung adanya studi dokumentasi.

Perihal analisis datanya menggunakan teknik analisis data milik Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, *display* data, dan verifikasi data (Rijali, 2019). Selama proses analisis data, tidak lupa peneliti juga menghubungkan temuan data dengan teori mengenai pembelajaran menyimak berbasis karakter (Rijali, 2019).

Hasil dan Pembahasan

1. Pemanfaatan Aplikasi Google Meet sebagai Proses Pembelajaran dalam Keterampilan Menyimak Berbasis Karakter Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Saat Pandemi Covid-19.

Proses belajar mengajar sebelum pandemi Covid-19 berjalan secara tatap muka langsung, terlebih lagi pada keterampilan menyimak berbasis karakter yang sudah diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia melalui pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Adanya pandemi membuat seluruh pembelajaran dilakukan di rumah. Pembelajaran tersebut dinamakan pembelajaran daring (dalam jaringan). Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh melalui guru wali kelas 3A yaitu menyatakan bahwa kegiatan menyimak berbasis karakter dalam pembelajaran bahasa dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Google Meet. Menurutnya, selama pembelajaran berlangsung menggunakan tatap muka (aplikasi Google Meet) siswa merasakan adanya interaksi dalam pembelajaran. Terlebih lagi kegiatan pembelajaran tetap dilaksanakan sesuai jam pembelajaran yang sudah disesuaikan

selama pandemi Covid-19 ini yaitu jam 07.00-08.30.00 WIB. Selain itu, menurutnya dengan memanfaatkan Google Meet dalam pembelajaran menyimak memberikan hasil yang cukup baik dan dapat memberikan motivasi belajar terhadap siswa dalam kegiatan menyimak. Walaupun pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan Google Meet tentunya juga tidak dapat 100% kegiatan menyimak berjalan dengan baik. Di dalam kegiatan menyimak melalui pemanfaatan aplikasi Google Meet itu guru tidak dapat 100% melihat keseriusan siswa dalam kegiatan menyimak. Setidaknya keterampilan menyimak dengan menggunakan aplikasi Google Meet ini menimbulkan interaksi dalam pembelajaran sehingga peserta didik lebih memiliki motivasi belajar pada kegiatan menyimak.

Hasil wawancara yang diperoleh dengan peserta didik juga menjelaskan, dengan menggunakan aplikasi Google Meet peserta didik lebih dapat merasakan interaksi baik bersama guru maupun teman lainnya. Hal ini membuat peserta didik lebih bersemangat dan termotivasi dalam melakukan proses pembelajaran di kelas. Peserta didik juga merasa senang karena dapat mengetahui bagaimana wajah gurunya dan teman-temannya yang selama ini belum pernah ditemui (karena adanya pandemi).

Sejalan dengan pendapat tersebut, memaparkan bahwa memanfaatkan aplikasi Google Meet dapat membantu peserta didik dalam keterampilan menyimak pada pembelajaran bahasa Indonesia. Menurutnya, hal ini dikatakan memiliki manfaat karena terdapat peserta didik ketika pembelajaran tatap muka di kelas tidak pernah aktif tiba-tiba ketika pembelajaran menggunakan Google Meet menjadi aktif. Hal ini membuktikan bahwa siswa dapat mengembangkan kemampuan menyimak untuk dapat menyalurkan daya pikir atau ide (Juniartini & Rasna, 2020). Aplikasi Google Meet dapat memberikan kemudahan serta kelancaran terhadap guru sebagai orang yang ikut berperan serta sebagai orang yang dapat menjalankan *share screen*, maksudnya adalah guru dapat mengubah layar tampilan sesuai keperluan dalam kepentingan pembelajaran. Guru dapat mempresentasikan *power point* yang diinginkan siswa selain itu guru dapat memberikan video yang ingin ditayangkan dan siswa dapat menyimak video tersebut melalui Google Meet (Juniartini & Rasna, 2020).

Pendapat tersebut juga diperkuat oleh (Dewi, Pratisia, & Putra, 2021) bahwa Google Meet berasal dari aplikasi yang berbasis *video conference* selain itu aplikasi ini juga dapat dilakukan dengan melakukan panggilan video sebanyak 25 pengguna lainnya. Pada pembelajaran daring bertujuan untuk memudahkan siswa beserta didik tetap dapat melaksanakan interaksi secara tatap muka dan *on time* walaupun dalam keadaan di tempat berbeda. Hal ini dilakukan sebab meskipun bahan ajar seperti modul, LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik), media pembelajaran (*power point*), sudah dibagikan kepada peserta didik, guru tetap harus menjelaskan pengerjaan dan hal lainnya. Selain itu memanfaatkan aplikasi Google Meet ini dapat melatih keterampilan menyimak siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, kesimpulan yang dapat diambil adalah kegiatan menyimak yang dilakukan di SD Al Husna Kota Madiun dengan memanfaatkan aplikasi Google Meet sebagai kegiatannya. Kegunaan aplikasi Google Meet tersebut adalah sebagai salah satu solusi alternatif pembelajaran tatap muka (dalam jaringan/daring) karena adanya pandemi Covid-19. Tujuan digunakannya aplikasi ini adalah supaya peserta didik tetap dapat merasakan pembelajaran berlangsung menggunakan tatap muka walaupun dalam jaringan (daring). Selain itu, guru juga dapat mengetahui seberapa serius siswa dalam kegiatan menyimak.

2. Pemanfaatan WhatsApp Sebagai Komunikasi Pembelajaran dalam Keterampilan Menyimak Berbasis Karakter pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Saat Pandemi Covid-19.

Salah satu kegiatan yang sulit dipisahkan dengan kehidupan manusia adalah komunikasi. Pendidikan dan komunikasi juga merupakan dua dimensi yang tidak bisa dipisahkan dengan keluarga dan masyarakat. Pernyataan ini didukung oleh Tambak yang menjelaskan bahwa perlunya adanya penegasan mulai dengan usaha untuk memelihara, mempertahankan serta mengembangkan keberadaan masyarakat melalui pendidikan. Oleh karena itu, tidak dapat terlepasnya pendidikan dari media komunikasi merupakan hal yang patut dimaklumi. Komunikasi memiliki pengertian sebagai proses menyalurkan pesan antara satu dengan lainnya. Pesan juga memiliki banyak bentuk seperti ucapan, perilaku non verbal, ekspresi wajah dan lain-lain. Media komunikasi sekarang ini tidak jauh dengan smartphone. Smartphone memiliki berbagai macam media sosial yang meliputi Facebook, Twitter, Line, BBM, WhatsApp, Instagram, LinkedIn, Snapchat dan beberapa media sosial yang lain (Afnibar & Fajhriani, 2020).

Sekarang ini penggunaan salah satu sosial media yaitu WhatsApp, dalam dunia pendidikan sudah semakin meningkat. Hal ini dikarenakan kebutuhan interaksi antara satu orang dengan yang lainnya memiliki keterbatasan jarak secara fisik. Penggunaan aplikasi WhatsApp juga memerlukan koneksi internet sebagai bentuk untuk berkomunikasi. Dalam dunia pendidikan sekarang ini, penggunaan aplikasi WhatsApp dibentuk ke dalam WhatsApp Group (WAG) yang didalamnya terdiri dari guru, siswa dan orang tua di sekolah dasar, dosen dan mahasiswa di Universitas (Afnibar & Fajhriani, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan bersama guru wali kelas 3A menjelaskan bahwa demi terjalannya kelancaran komunikasi yang terkait dengan tugas, materi, penilaian, serta pengumuman terkait proses pembelajaran adalah dengan menggunakan sosial media yaitu WhatsApp. Alasan digunakannya aplikasi ini adalah aplikasi ini sudah banyak digunakan oleh masyarakat. Masyarakat sekarang ini juga sudah memiliki handphone yang berbasis android. Selain itu, aplikasi ini WhatsApp mudah digunakan dan tidak terlalu rumit penggunaannya.

Berdasarkan penjelasan diatas, kesimpulan yang dapat diambil bahwa untuk menjalin komunikasi antara orang tua/peserta didik dan guru memanfaatkan penggunaan aplikasi WhatsApp. Sebagai bentuk terjalannya komunikasi orang

tua/peserta didik dan guru membuat WhatsApp Group (WAG). Hal ini dilakukan supaya memudahkan pemberian tugas, materi, penilaian, serta pengumuman terkait proses pembelajaran lainnya.

3. Penerapan Film Animasi Nusa dan Rara dalam Keterampilan Menyimak pada Pembelajaran Bahasa Indonesia saat Pandemi Covid-19.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan peneliti dengan guru wali kelas 3A menyatakan bahwa, penerapan keterampilan menyimak pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah itu diterapkan dengan bentuk cerita (video) atau teks fiksi (cerita pendek, cerita rakyat, dongeng, fabel dan legenda). Selama pandemi ini penerapannya lebih menggunakan cerita video yang berbasis film animasi yang tersedia di Youtube contohnya film animasi Nusa dan Rara. Menurutnya, dengan menerapkan keterampilan menyimak berbasis film animasi ini sejalan dengan KD bahasa Indonesia yang sudah ada yaitu mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat) selain itu hal ini juga sebagai alternatif untuk membuat siswa lebih memahami materi pembelajaran karena berkurangnya pembelajaran secara tatap muka bersama siswa. Terlebih lagi diharapkan siswa dapat meneladani tokoh-tokoh yang mempunyai sifat baik dan tidak mengikuti sifat yang kurang baik. Contoh karakter yang ditanamkan tersebut adalah jujur, disiplin, santun, peduli, percaya diri tanggung jawab dan lain-lain.

Pendapat lain juga dihasilkan oleh hasil wawancara yang dilakukan kepada beberapa peserta didik, mereka mengaku menyukai film animasi yang digunakan dalam keterampilan menyimak seperti film Nusa dan Rara. Selain itu, mereka juga menyebutkan bahwa ketika dipertontonkan dengan sebuah film animasi mereka terlihat sangat bersemangat hingga terbawa keadaan sekitar yang menyenangkan. Hal ini dibuktikan dari ekspresi peserta didik yang ditunjukkan, hal lucu, dan ada yang terlihat serius ketika ditampilkan salah satu episode tersebut. Bukan hanya itu saja, peserta didik juga merasa bahwa mudah memahami dan mengerti apa yang disampaikan dalam film tersebut. Dari kegiatan ini lah peserta didik dapat mencontoh nilai seperti jujur, bertanggung jawab, santun dan peduli dari isi yang terkandung dalam salah satu episode film animasi Nusa dan Rara.

Sejalan dengan hal tersebut, film animasi merupakan hasil karya dari proses produksi gambar tangan yang kemudian dijadikan menjadi gambar yang dapat bergerak. Mulanya pembuatan film hingga menjadi sebuah film yang layak ditonton adalah dibuat dengan lembaran-lembaran kertas gambar yang kemudian diputar-putar sampai muncul efek gambar yang bergerak. Adanya gambar yang bergerak ini perlu menggunakan bantuan alat yang bernama komputer dan grafik komputer. Penggunaan alat tersebut bertujuan untuk mempercepat dan mempermudah pembuatan film animasi. Menurut Harrison dan Hummel menyatakan film animasi mampu memberikan pengalaman dan kemampuan yang dibutuhkan siswa dari bermacam-macam materi ajar. Film juga dapat dikatakan sebagai media belajar. Selain itu dalam pendidikan, adanya film dapat mempermudah pesan yang disampaikan pada peserta didik dengan cara yang menyenangkan (Demillah, 2019).

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Weni Tria bahwa tujuan ketika peserta didik diberikan arahan untuk menyimak film kartun adalah untuk memperoleh pengetahuan dari film tersebut (Putri, 2013).

Film animasi yang berjudul Rara dan Nusa adalah cerita animasi yang tergolong menarik perhatian. Cerita tersebut menceritakan tentang kehidupan anak-anak kecil yang dikemas dengan nuansa Islam. Tokoh Nusa dan Rara dalam film tersebut mengisahkan cerita dalam kehidupan sehari-hari. Tokoh tersebut merupakan tokoh yang berperan sebagai kakak dan adik (Nusa sebagai kakak dan Rara sebagai adik). Dalam ceritanya, kakak beradik tersebut menginginkan belajar bersikap baik, berpikir positif serta bersyukur akan banyak hal. Nilai-nilai keagamaan juga dimunculkan dalam film ini. Dalam kisah Nusa dan Rara, juga menyajikan watak-watak yang baik. Nusa berwatak sabar dan bijaksana serta penyayang dan Rara berwatak jujur, santun (memiliki sifat hormat kepada yang lebih tua). Film animasi ini berdurasi sekitar 3 menit dan merupakan hasil kreasi anak bangsa. Selain itu, film berseri Nusa dan Rara termasuk ke dalam jenis film kartun edukasi dikarenakan di dalam film tersebut mengandung banyak unsur edukasi atau pendidikan (Nuraini, 2019).

Berdasarkan penjelasan diatas, kesimpulan yang dapat diambil bahwa kegiatan menyimak dengan menerapkan film animasi Nusa dan Rara siswa dapat meneladani karakter-karakter yang baik dan menghindari karakter-karakter yang buruk dalam film tersebut. Sehingga dalam kegiatan ini dapat dikatakan dengan kegiatan menyimak berbasis karakter. Selain itu, menerapkan media film animasi tersebut peserta didik lebih bisa memahami materi pembelajaran dengan baik dan hal ini juga sebagai alternatif penerapan pembelajaran karakter selama pandemi (berkurangnya tatap muka bersama guru).

4. Prosedur Keterampilan Menyimak Berbasis Karakter melalui Penerapan Film Animasi Nusa dan Rara pada Pembelajaran Bahasa Indonesia saat Pandemi Covid-19

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan bersama guru wali kelas kelas 3A menjelaskan bahwa penerapan keterampilan menyimak berbasis karakter film animasi Nusa dan Rara pada pembelajaran bahasa Indonesia saat Pandemi Covid-19 disesuaikan dengan episode yang terdapat pada film animasi Nusa dan Rara serta Kompetensi Dasar yang sudah disesuaikan pula. Penerapan kegiatan tersebut diuraikan berdasarkan siklus-siklus tindakan pembelajaran. Perlu digaris bawahi bahwa siklus-siklus tindakan pembelajaran diaplikasikan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah disesuaikan dengan RPP penyesuaian pandemi Covid-19.

1. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan adalah kegiatan yang menjelaskan mengenai penciptaan awal pembelajaran mulai dari kegiatan berdoa, absen kehadiran dan menyebutkan tujuan pembelajaran. Adapun kegiatan pendahuluan meliputi:

- a. Melalui WAG, guru memberikan informasi pembelajaran dengan memberi salam dan memberikan link Google Meet untuk melaksanakan proses pembelajaran.
- b. Setelah itu siswa diarahkan orang tua (yang sudah membaca WAG) untuk masuk ke forum Google Meet.
- c. Guru mengajak berdoa dan mengecek kehadiran (meminta siswa mengirim chat kehadiran) serta menjelaskan tujuan pembelajaran beserta langkah-langkah pembelajaran hari ini.
- d. Guru kemudian memberikan beberapa motivasi dan menanyakan cerita apa saja yang sudah pernah didengar atau dilihat oleh peserta didik.
- e. Satu sama lain siswa bersahutan menjawab pertanyaan dari guru melalui microphone yang ada pada Google Meet.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti adalah bentuk aktivitas yang berperan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Selain itu, kegiatan inti juga sebagai proses penguasaan pengalaman belajar siswa. Oleh karena itu, kegiatan inti sangat berperan penting membentuk pengalaman belajar siswa. Adapun kegiatan inti meliputi:

- a. Siswa diarahkan untuk melihat penayangan materi pelajaran yang sudah Guru bagikan. Penayangan materi tersebut berupa film animasi yang berjudul Nusa dan Rara.
- b. Siswa diarahkan untuk mematikan microphone yang ada di dalam Google Meet untuk memperlancar jalannya proses pembelajaran.
- c. Siswa diarahkan untuk menyimak tentang materi berupa film animasi yang berjudul Nusa dan Rara yang sudah disiapkan oleh guru dan dibagikan di screen Google Meet. (supaya guru dan peserta didik dapat melihat secara bersama-sama). Setelah film animasi Nusa dan Rara selesai ditayangkan (setelah menyimak), guru memberikan berbagai pertanyaan mengenai cerita tersebut.
- d. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru mengenai unsur-unsur apa saja yang terdapat dari cerita tersebut, mulai dari latar waktu, tempat, watak para tokoh dan bercerita mengenai apa isi dari film animasi tersebut.
- e. Kemudian, guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan evaluasi yang sudah disediakan guru melalui WAG setelah pembelajaran melalui Google Meet selesai.

3. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup adalah aktivitas yang berisikan guru merefleksi kegiatan yang sudah dilakukan pada hari itu. Penjelasannya adalah aktivitas penutup menjadi aktivitas yang memberikan gambaran secara keseluruhan kepada siswa mengenai apa saja yang sudah siswa pelajari pada hari itu. Hal ini juga sebagai tingkat untuk mengetahui pencapaian siswa serta keberhasilan guru mengajar (Sani, 2016). Adapun kegiatan penutup meliputi

- a. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan, penguatan, serta tindak lanjut refleksi dari hasil penugasan yang diberikan.
- b. Guru saling mengingatkan untuk menjaga kebersihan diri, menerapkan pola hidup sehat yaitu dengan selalu jaga jarak, pakai masker, dan cuci tangan pakai sabun agar terhindar diri dan keluarga dari virus.

Guru kelas 3A juga memberikan penjelasan yang mendalam mengenai hasil analisis yang sudah dilakukan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Menurutnya, dengan menerapkan keterampilan menyimak berbasis karakter melalui film animasi peserta didik lebih antusias ketika melakukan simakan, peserta didik lebih fokus dalam memperhatikan bahan simakan dikarenakan bahan simakan menarik perhatian siswa dan tidak monoton. Peserta didik juga merasakan pengalaman yang baru. Berbagai nilai-nilai karakter yang ada di dalam film animasi *Nusa dan Rara* dijelaskan secara jelas sehingga peserta didik mudah menangkap nilai-nilai apa saja yang terkandung dalam film animasi tersebut. Tujuan diterapkannya keterampilan menyimak berbasis karakter melalui film animasi *Nusa dan Rara* ini adalah supaya peserta didik dapat menerapkan nilai-nilai karakter yang selama pandemi ini nilai karakter dirasa berkurang diterapkan (adanya pembelajaran daring).

5. Evaluasi Pembelajaran Menyimak Berbasis Karakter melalui Penerapan Film Animasi *Nusa dan Rara* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia saat Pandemi Covid-19

Menurut (Djiwandono, 2006), sasaran utama yang digunakan untuk mengevaluasi keterampilan menyimak adalah mengevaluasi pemahaman isi dari bacaan yang dikomunikasikan baik secara langsung, rekaman audio atau video. Pemahaman yang dimaksud adalah pemahaman yang mengarah kepada pemahaman umum seperti topik yang dibahas dan bagian-bagian yang lebih rinci termasuk lokasi, waktu dan beberapa aspek lainnya. Sedangkan menurut (Nurgiyanto, 2011) menjelaskan bahwa guru dapat melaksanakan evaluasi (penilaian) dalam keterampilan menyimak pada saat pembelajaran menyimak sedang berlangsung. Oleh sebab itu, perlunya guru merancang instrumen penilaian menjadi hal yang sangat diwajibkan. Bentuk penilaian hasil tersebut dapat berupa tes. Pemerolehan penilaian hasil didapatkan dari hasil simakan siswa. Hasil tersebut bentuknya berupa jawaban-jawaban yang sudah diajukan (pertanyaan) oleh guru (Wati, 2017). Dari berbagai penjelasan tersebut, kesimpulan yang diambil adalah dalam keterampilan menyimak juga memerlukan adanya evaluasi untuk mengetahui peserta didik sejauh mana memahami bahan simakan.

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilaksanakan dengan guru kelas, beliau menyatakan bahwa dalam kegiatan menyimak perlu dilaksanakan evaluasi sebagai pengukuran. Evaluasi digunakan guru untuk mengetahui seberapa siswa memahami topik tersebut. Aplikasi evaluasi ini adalah tes hasil belajar bentuk objektif dengan jenis pilihan ganda. Pelaksanaan evaluasi menggunakan aplikasi Google Form. Menurutnya, penggunaan aplikasi tersebut juga sebagai alternatif

penilaian selama pembelajaran dilakukan dengan daring (dalam jaringan). Guru kelas juga menjelaskan bahwa diawal penggunaan aplikasi guru juga merasa cukup kesulitan karena sebelumnya tidak pernah menggunakan aplikasi ini. Selain itu, juga terdapat orang tua peserta didik dan peserta didik yang masih bingung menggunakan aplikasi tersebut. Tetapi, semakin lama aplikasi ini digunakan tergolong semakin mudah. Pelaksanaan evaluasi ini dilakukan ketika siswa sudah menyelesaikan proses pembelajaran melalui Google Meet. Selain itu, untuk menyelesaikan evaluasi ini guru memberikan kelonggaran waktu kepada peserta didik, guru memberikan kelonggaran waktu hingga pukul 00.00 WIB.

Google Form adalah sebuah layanan yang di dalamnya dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai pertanyaan ataupun mengisi formulir. Template yang disediakan Google Form dapat dimanfaatkan dengan mudah. Dikarenakan aplikasi tersebut tidak sukar untuk dipahami dan juga memiliki berbagai pilihan bahasa, selain itu tampilan yang disediakan juga menarik, guru juga bisa menggunakan berbagai bentuk macam soal, baik bentuk pilihan ganda ataupun lisan, serta memberikan berbagai bentuk soal dengan memasukkan video maupun gambar (Sari & Ahsani, 2020). Aplikasi ini juga gratis dan tidak ada batasan mengenai jumlah yang digunakan untuk mengisi pertanyaan atau membuat formulir (Sari & Ahsani, 2020).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi Google Form terhadap evaluasi kegiatan menyimak (pengetahuan) digunakan sebagai alternatif penilaian selama pembelajaran dilakukan dengan daring dan penggunaan aplikasi ini tergolong mudah, gratis dan tidak ada batasan penggunaan.

6. Kendala Penerapan Keterampilan Menyimak Berbasis Karakter Melalui Film Animasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan dengan guru wali kelas, menyatakan bahwa ketika melaksanakan proses pembelajaran menyimak berbasis karakter melalui film animasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia ditemui kendala-kendala yang sering terjadi. Kendala tersebut muncul selama proses pembelajaran terutama ketika penayangan film animasi dalam keterampilan menyimak berbasis karakter. Adapun bentuk kendala-kendala sebagai berikut.

a. Tidak Stabilnya Jaringan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas, menyatakan bahwa tidak stabilnya jaringan membuat proses pembelajaran kadang kala menjadi tidak lancar. Ketika penayangan film animasi tiba-tiba saja jaringan menghilang sehingga membuat penayangan film animasi tersebut harus dia *pause* secara otomatis. Tidak hanya itu saja, ketika guru menayangkan film tersebut karena tidak stabilnya sinyal tiba-tiba guru juga keluar dari forum. Sehingga dari keadaan ini, membuat proses pembelajaran menjadi kurang menyenangkan.

Hasil wawancara bersama beberapa peserta didik juga menyatakan bahwa tidak stabilnya jaringan internet sering sekali membuat peserta didik tiba-tiba

keluar dari forum Google Meet. Menurut beberapa peserta didik, hal ini membuat ketidaknyamanan selama proses pembelajaran. Ketika penayangan film animasi (sedang nyaman sekali melihat film tersebut) kemudian tiba-tiba sinyalnya hilang membuat ketertinggalan di setiap cerita yang disajikan. Hal ini juga menjadikan proses pembelajaran menjadi kurang menyenangkan.

Sejalan dengan hal tersebut, Nugraha juga menjelaskan bahwa selama menggunakan aplikasi Zoom atau WhatsApp Group terjadi adanya hambatan diantaranya adalah jaringan internet yang tidak stabil (Permana Putra 2020, 173). Selain itu, Trisnawati juga menjelaskan bahwa kendala yang muncul dalam penggunaan aplikasi Google Meet adalah jaringan internet yang tidak stabil (Trisnawati 2021, 24) Pendapat ini juga diperkuat oleh Dara Sawitri yang menyebutkan bahwa penggunaan aplikasi Google Meet ini memang membutuhkan jaringan internet yang stabil untuk dapat menikmati layanan terbaiknya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa salah satu kendala yang muncul ketika menggunakan aplikasi Google Meet adalah tidak stabilnya jaringan. Ketidakstabilan jaringan membuat jalannya proses pembelajaran menjadi kurang menyenangkan.

b. Keterbatasan Kuota

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas, kendala kedua yang muncul adalah adanya keterbatasan kuota yang dimiliki baik oleh guru dan peserta didik. Menurutnya, tidak dipungkiri bahwa dengan penggunaan Google Meet selama proses belajar mengajar tentunya tidak luput dari adanya kuota internet sebagai penyambung pembelajaran selama daring. Terbatasnya kuota ini juga menjadikan beberapa siswa kadang kala tidak mengikuti proses pembelajaran dengan Google Meet. Oleh karena itu, guru wali kelas memberikan alternatif untuk mengatasi ketertinggalan materi siswa yang tidak dapat mengikuti Google Meet dengan guru mengirimkan materi yang telah diajarkan melalui Group WhatsApp sehingga nantinya siswa masih dapat mengakses materi dan jika mengalami kesulitan siswa juga diperbolehkan berdiskusi dengan guru wali kelas. Selain itu, guru juga memberikan alternatif lainnya supaya tidak banyak menghabiskan kuota yaitu dengan melakukan pembelajaran hanya 1,5 jam saja sisanya bisa melihat materi yang dikirimkan melalui Group WhatsApp dan mengerjakan evaluasi yang sudah disiapkan oleh guru.

Hasil wawancara yang dilakukan bersama beberapa orang tua peserta didik juga menyatakan bahwa jika kuota internet tidak mencukupi hal ini akan mengakibatkan proses pembelajaran juga tidak dapat dijangkau. Kadang kala tidak terpenuhi kuota pembelajaran terdapat beberapa peserta didik yang tidak mengikuti Google Meet. Tetapi, perlu di garis bawahi apabila kuota mencukupi sebagai orang tua dan peserta didik tetap mau melaksanakan proses pembelajaran melalui Google Meet.

Sejalan dengan (Dewi et al., 2021), juga menyebutkan bahwa kendala yang muncul ketika memanfaatkan aplikasi Google Meet adalah terbatasnya paket internet yang dimiliki oleh siswa. Adanya hal ini, guru juga memberikan solusi apabila siswa tertinggal mengenai materi pembelajaran, yaitu dengan mengirimkan materi di Group WhatsApp. Sejalan dengan hal tersebut (Basri, 2017) menyebutkan bahwa ketersediaan internet harus mencukupi untuk mengikuti proses pembelajaran. Apabila kuota yang dimiliki terbatas hal ini akan menghambat jalannya proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa jika guru dan peserta didik mengalami keterbatasan kuota hal ini akan memberikan dampak tertinggalnya proses pembelajaran selama menggunakan Google Meet. Oleh karena itu, adanya kuota internet harus mencukupi demi kelancaran proses pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan keterampilan menyimak berbasis karakter melalui film animasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3A dalam proses pembelajarannya (kegiatan menyimak) menggunakan aplikasi Google Meet. Mengenai proses pembelajaran menjadi lancar adalah melalui penggunaan aplikasi WhatsApp Group (WAG). Sedangkan penerapan keterampilan menyimak berbasis karakter melalui film animasi menggunakan film animasi Nusa dan Rara. Pemilihan film animasi Nusa dan Rara juga didasarkan akan kesesuaian episode film tersebut dengan Kompetensi Dasar yang sudah ada. Adapun hasil identifikasi dari penggunaan aplikasi Google Meet adalah peserta didik merasa pembelajaran memiliki interaksi selain itu pemanfaatan aplikasi tersebut juga dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Dalam hal ini guru juga dapat mengawasi kegiatan menyimak siswa. Perihal penggunaan aplikasi WhatsApp Group (WAG) identifikasi yang dihasilkan adalah supaya berjalannya komunikasi dengan baik antara guru dan orang tua/peserta didik maka dari itu memanfaatkan aplikasi WhatsApp Group (WAG). Sedangkan hasil identifikasi mengenai keterampilan menyimak berbasis karakter melalui film animasi Nusa dan Rara, siswa lebih merasa senang, termotivasi serta merasakan pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, peserta didik juga mudah menangkap nilai-nilai apa saja yang terkandung dalam film animasi tersebut yang nantinya dapat diterapkan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Kenyataan, dalam menerapkan kegiatan tersebut juga memunculkan kendala. Kendala yang muncul adalah tidak stabilnya jaringan dan keterbatasan kuota yang dialami oleh guru dan peserta didik.

BIBLIOGRAFI

- Afnibar, Afnibar, & Fajhriani, Dyla. (2020). Pemanfaatan WhatsApp sebagai Media Komunikasi antara Dosen dan Mahasiswa dalam Menunjang Kegiatan Belajar (Studi terhadap Mahasiswa UIN Imam Bonjol Padang). *AL MUNIR: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 70–83. [Google Scholar](#)
- Agiari, I. Gusti Ayu, Sudarma, I. Komang, & Suarjana, I. Made. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Word Square Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Pada Siswa Kelas V. *Mimbar PGSD Undiksha*, 4(1). [Google Scholar](#)
- Agustina, Aryanti. (2015). Pengajaran Sastra dan Pembinaan Karakter Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional*, (Nomor), 137–144. [Google Scholar](#)
- Bagus, Rai. (2017). Kesulitan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia (Penelitian Studi Kasus Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Inklusi X Bandung). *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 7(1), 41–52. [Google Scholar](#)
- Basri, Ivo. (2017). Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar (SD) Berbasis Pendidikan Karakter dan Multikultural. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(4), 247–251. [Google Scholar](#)
- Demillah, Airani. (2019). Peran film animasi nussa dan rara dalam meningkatkan pemahaman tentang ajaran islam pada pelajar SD. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 106–115. [Google Scholar](#)
- Dewi, Kusuma, Pratisia, Tuisda, & Putra, Alfyananda Kurnia. (2021). Implementasi pemanfaatan google classroom, google meet, dan instagram dalam proses pembelajaran online menuju abad 21. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(5), 533–541. [Google Scholar](#)
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. (2006). *Psikologi pendidikan*. [Google Scholar](#)
- Fauyan, Muchamad. (2018). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum 2013 Di SD/MI Kota Pekalongan. *Jurnal Komposisi*, 3(2), 96–105. [Google Scholar](#)
- Handayani, Eka Selvi, & Subakti, Hani. (2020). Analisis Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SDN 027 Samarinda ULU. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3(2), 81–89. [Google Scholar](#)
- Harlina, Harlina, & Wardarita, Ratu. (2020). Peran Pembelajaran Bahasa dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 63–68. [Google Scholar](#)
- Jatiyasa, I. Wayan. (2012). Pengajaran Keterampilan Menyimak di Sekolah Dasar. *Lampuhyang*, 3(2), 57–67. [Google Scholar](#)

- Juniartini, Ni Made Emy, & Rasna, I. Wayan. (2020). Pemanfaatan aplikasi google meet dalam keterampilan menyimak dan berbicara untuk pembelajaran bahasa pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(2), 133–141. [Google Scholar](#)
- Kokomaking, Yeherlina Ohe, & Usman, Misnawaty. (2021). Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Teknik Bisik Berantai. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 2(2), 78–88. [Google Scholar](#)
- Maryanti, Ika, & Mukhidin, Mukhidin. (2017). Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sd Negeri Lengkong. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 2(2), 357–366. [Google Scholar](#)
- Noermanzah, Noermanzah. (2019). Bahasa sebagai alat komunikasi, citra pikiran, dan kepribadian. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 306–319. [Google Scholar](#)
- Nuraini, Cut. (2019). Kedidaktisan Di Dalam Genre Fiksi Anak “Fiksi Realistik”(Film Pendek Berseri Nusa dan Rara). *Riksa Bahasa: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 5(2), 141–144. [Google Scholar](#)
- Nurgiyanto, Heru. (2011). Penerapan pembelajaran siklus belajar berbantuan media animasi komputer untuk meningkatkan keterampilan kerja ilmiah dan hasil belajar IPA siswa kelas VIII-H SMP Negeri 4 Kepanjen Kabupaten Malang. *Penerapan Pembelajaran Siklus Belajar Berbantuan Media Animasi Komputer Untuk Meningkatkan Keterampilan Kerja Ilmiah Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII-H SMP Negeri 4 Kepanjen Kabupaten Malang/Heru Nurgiyanto*. [Google Scholar](#)
- Pratiwi, Cerianing Putri. (2018). Penerapan Media Warek (Wayang Karakter) untuk Menumbuhkan Nilai Religius pada Pembelajaran Menyimak Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 8(1), 65–76. [Google Scholar](#)
- Prawanti, Lia Titi, & Sumarni, Woro. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Selama Pandemic Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 3(1), 286–291. [Google Scholar](#)
- Prihatin, Yulianah. (2017). Problematika keterampilan menyimak dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Sastranesia*, 5(3), 45–52. [Google Scholar](#)
- Putri, Kadek Reqno Astyka. (2013). Hubungan Antara Identitas Sosial dan Konformitas dengan Perilaku Agresi pada Su-porter Sepakbola Persisam Putra Samarinda. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1(3). [Google Scholar](#)
- Rijali, Ahmad. (2019). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*,

17(33), 81–95. [Google Scholar](#)

Sani, Martina. (2016). Kegiatan Menutup Pelajaran. *Journal of Accounting and Business Education*, 1(3). [Google Scholar](#)

Santoso, Santoso, Suyahmo, Suyahmo, Rachman, Maman, & Utomo, Cahyo Budi. (2020). Urgensi Pendidikan Karakter Pada Masa Pandemi Covid 19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 3(1), 558–563. [Google Scholar](#)

Sari, Nofita, & Ahsani, Eva Luthfi Fakhru. (2020). Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Google Form Selama Masa Pandemi Pada Peserta Didik SD/MI. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 107–118. [Google Scholar](#)

Satria, Tio Gusti. (2017). Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Pendekatan Sainifik Pada Anak Kelas Iv Jakarta Barat. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 114–120. [Google Scholar](#)

Sholihah, Rizki Amalia. (2020). Praktik Pembelajaran Keterampilan Berbicara Di Masa Pandemi Covid-19. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 705–717. [Google Scholar](#)

SP, Jenny Indrastoeti. (2016). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Implementasi pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*. [Google Scholar](#)

Uddin, Liliana, Wahyuni, Chatarina Umbul, & Setiawan, Arif Yoni. (2021). Evaluasi Sistem Surveilans Tuberkulosis (TB) di Kabupaten Jember Berdasarkan Atribut Sistem Surveilans. *Jurnal Kesehatan Global*, 4(1), 41–53. [Google Scholar](#)

Wati, Lidia. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Pair Check Terhadap Keterampilan Menyimak Pengumuman Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 4(2). [Google Scholar](#)

Wibowo, Muhammad Arief. (2016). Penerapan Strategi Directed Listening Thinking Approach (DLTA) dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 20(1). [Google Scholar](#)

Widianti, Tira, Djuanda, Dadan, & Gusrayani, Diah Diah. (2016). Meningkatkan keterampilan menyimak dengan menerapkan model pembelajaran quantum dalam membuat denah berdasarkan penjelasan yang didengar. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 1–10. [Google Scholar](#)

Zain, Nur Harizah, Sayekti, Ika Candra, & Eryani, Rita. (2021). Problematika Pembelajaran Daring pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1851–1860. [Google Scholar](#)

Copyright holder:

Ryan Eka Rahmawati (2021)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

