



Penggunaan Video Scribe untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital dan Menyimak Dongeng Siswa Kelas III

Alfathannia Kinanti¹, Sigmaidah Rohman², Ajo Sutarjo³, Muhammad Hanif⁴

^{1,2,3,4}Universitas Pendidikan, Indonesia

E-mail: alfathanniakinanti@upi.edu, sigmaidahrohman@upi.edu, ajo_upiserang@upi.edu,
muhammadhanif@upi.edu

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-06-20 Revised: 2022-07-28 Published: 2022-08-01 Keywords: <i>Interactive Multimedia;</i> <i>Video Scribe;</i> <i>Listening to Fairy Tales.</i>	In education in the 21st century, the use of learning media will be interesting if digital-based media or interactive multimedia are used. One of the interactive multimedia that can be used in learning is Video Scribe media. Video Scribe is an application program that contains moving hand animations. This research was conducted at SDN Kedaleman 1 Cilegon. Researchers found problems in third grade students, some of whom were still lacking in listening and understanding about digital literacy. So an effective solution is to use interactive multimedia or video scribe which is expected to be an alternative to improve students' listening to fairy tales skills and can be linked to students' digital literacy skills in introducing Video Scribe media to all students. This research is a classroom action research (CAR) in class III students of SDN Kedalaman 1 Cilegon, totaling 24 students. This research was conducted in 2 cycles, namely cycle I and cycle II. There are four stages in each cycle including planning, implementing actions, observing and reflecting. The instrument used by the researcher was student worksheets in the form of tests, student and teacher observation sheets. At the time of conducting the research, the researcher saw that the students were very enthusiastic when learning using the video scribe media. And the learning becomes better than just doing the lecture method. This can be seen in the percentage of students' scores that have increased significantly. From before using learning media, student learning outcomes in listening to fairy tales were only 46.7% after using video scribe media. Likewise, digital literacy skills have increased by 85%.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-06-20 Direvisi: 2022-07-28 Dipublikasi: 2022-08-01 Kata kunci: <i>Multimedia Interaktif;</i> <i>Video Scribe;</i> <i>Menyimak Dongeng.</i>	Pendidikan di abad 21 ini, penggunaan media pembelajaran akan menjadi menarik bila digunakannya media berbasis digital atau multimedia interaktif. Salah satu multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media Video Scribe. Video Scribe merupakan program aplikasi yang didalamnya berisikan animasi tangan bergerak. Penelitian ini dilakukan di SDN Kedaleman 1 Cilegon. Peneliti menemukan permasalahan pada siswa kelas III yang sebagiannya masih kurang dalam menyimak dan paham tentang literasi digital. Maka solusi yang efektif yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif atau video scribe yang diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan keterampilan menyimak dongeng siswa dan dapat dihubungkan dengan keterampilan literasi digital siswa dalam mengenalkan media Video Scribe terhadap semua siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) pada siswa kelas III SDN Kedalaman 1 Cilegon yang berjumlah 24 siswa. Penelitian ini dilakukan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Terdapat empat tahapan di setiap siklusnya diantaranya perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Instrumen yang di gunakan peneliti yakni lembar kerja siswa berupa tes, lembar observasi siswa dan guru. Pada saat melakukan penelitian, peneliti melihat siswa sangat antusias saat pembelajaran menggunakan media video scribe. Dan pembelajarannya menjadi lebih baik daripada hanya melakukan metode ceramah. Hal ini terlihat pada presentase nilai siswa sangat naik signifikan. Dari sebelum menggunakan media pembelajaran hasil belajar siswa pada keterampilan menyimak dongeng hanya 46,7% setelah menggunakan media video scribe menjadi . Begitu juga dengan keterampilan literasi digital yang mengalami peningkatan sebesar 85%.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bekal penting untuk meraih keinginan di masa yang akan datang. Dengan Pendidikan, manusia akan mendapatkan pengetahuan (kognitif), memiliki kepribadian

yang baik afektif) dan mengembangkan keterampilan (psikomotor). Di era 21 ini, keterampilan berbahasa sangatlah dibutuhkan. Bahasa mempunyai peran yang penting dalam kehidupan. Pada keterampilan berbahasa

memilik 4 aspek yang diantaranya keterampilan berbicara, membaca, menulis dan mendengarkan atau menyimak. Pada keterampilan berbahasa sangatlah dibutuhkan, bahasa mempunyai peran yang penting dalam kehidupan, jika seorang anak mempunyai keterampilan berbahasa yang baik, maka anak itu dapat berkomunikasi dengan baik dan lancar juga dengan orang-orang disekelilingnya, baik lisan ataupun tulisan, pada keterampilan menyimak merupakan salah satu bentuk bahasa yang bersifat reseptif yang artinya kemampuan untuk dapat menerima isyarat bahasa pada seseorang yang sedang didengarnya, yang berarti seseorang dapat mampu menangkap pesan yang disampaikan oleh seseorang yang sedang berbicara tersebut.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Pebriana, et al (2017) berkemampuan dalam menyimak sebagai suatu tahapan permulaan yang sudah seharusnya menjadi penguasaan dari siswa yang menjadi bentuk trampil dalam bahasa dikarenakan dengan menyimak maka bisa mendapatkan informasi melalui sumber lainnya. Dalam menyimak, terdapat banyak proses yang harus dilalui seperti, mengenal, mendengarkan, menginterpretasikan lambang-lambang lisan (Tarigan, 2008). Pada kegiatan menyimak di sekolah dasar yang dapat dikembangkan ialah menyimak kritis. Menyimak kritis merupakan kemampuan yang membutuhkan untuk menganalisis dan membuat generalisasi apa yang didengar (Bromley dalam Dhieni, dkk 2011: 4.16). Untuk meningkatkan kegiatan menyimak kritis di sekolah dasar dapat dilakukan dengan kegiatan mendongeng. Berdasarkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada pembelajaran menyimak dongeng, sebagaimana para guru masih banyak yang mengabaikan media pembelajaran yang menarik atau media pembelajaran berbasis digital. Belum seluruh siswa berkemampuan untuk menyimak secara sebaik-baiknya. Pada era 21 ini, media pembelajaran berbasis digital atau multimedia interaktif sangatlah diperlukan bagi siswa-siswi di sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Armansyah et al (2019) menyimpulkan Multimedia interaktif merupakan materi dasar-dasar animasi yang dikembangkan. Materi dasar-dasar animasi akan sulit dimengerti jika tidak disertai dengan audio visualisasi. Perihal tersebut dapat memberi dampak terhadap hasil belajar siswa yang cenderung rendah, dengan demikian disertai penggunaan media yang bersifat audio visual pada siswa dengan menyimak dongeng lewat video yang sudah dipersiapkan gurunya.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian dari Nurani, et al (2018) lewat media belajar tersebut, maka siswa tidak sekadar memperoleh rangsang melalui indera pendengaran namun turut mendapatkannya dari indera penglihatan. Maka dari itu, tahapan menyimak dongeng bisa menimbulkan makna serta sangat rendah kemungkinannya untuk terjadi keliru pada saat menyampaikan isi dari dongeng.

Dalam penelitian dari Widyaningrum (2015), yang beranggapan bahwa pada saat menggunakan media audio dari kemampuan menyimak dibuktikan efektif untuk memberi peningkatan terhadap keterampilan dalam menyimak dongeng. Di era 21 sekarang juga, guru dituntut agar berfikir kreatif untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik terlebih lagi media berbasis digital. Salah satu dari hasil berfikir kreatif tersebut akan menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Media audio visual yang tepat agar dipergunakan pada kemampuan menyimak dongeng yaitu Video Scribe sebagai suatu perangkat lunak yang bisa dipergunakan dalam pembuatan desain animasi dengan latar belakang seperti papan tulis putih yang mudah untuk divariasikan dan menarik. Terdapat pula pemanfaatan dari media belajar videoscribe berdasarkan pemaparan oleh Iskandar dkk, (2020) yakni sangatlah memberikan bantuan terhadap guru pada pencapaian keefektifan belajar, mengupayakan maksimalnya capaian tujuan pembelajaran dan dapat merangsang minat belajar para siswa. Melalui penggunaan dari media Video Scribe diharapkan untuk dapat meningkatkan keterampilan dalam menyimak dongeng siswa di sekolah dasar khususnya siswa kelas III. Pada zaman digital sekarang begitu banyaknya tantangan yang harus dihadapi. Banyak anak-anak yang sudah mengenal gadget walaupun sebenarnya mereka belum mengerti bagaimana cara menggunakan media digital dengan baik. Salah satunya kasus yang banyak dihadapi oleh anak-anak yaitu salah satunya pada siswa SD dengan umurnya yang sangat rentan sekali pada konten-konten yang berbahaya seperti, eksploitasi anak, hoaks dan penipuan. Tanpa pengetahuan yang mendalam, anak akan terjebak pada masalah-masalah yang ada pada media digital. dengan adanya media Video Scribe yang salah satunya merupakan media digital yang bisa dimanfaatkan dengan positif baik guru maupun siswa, dapat diperkenalkan juga contoh pemahaman media yang positif kepada para siswa sehingga dapat

memaksimalkan pengaruh positif dan meminimalisir pengaruh negatif terhadap siswa.

II. METODE PENELITIAN

Pada penelitian berikut mempergunakan metode yaitu penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau disebut juga *Classroom Action Research*, menurut Wiraatmadja (2011:2) tindakan kelas ialah tata cara dari beberapa guru tertentu yang bisa diorganisasikan dalam kondisi praktek mengajar untuk pembelajarannya maupun pengalamannya sehingga bisa mengetahui dampak secara riil oleh usaha yang telah dilakukan. Sedangkan menurut Mulyasa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan cara untuk dapat memperbaiki kesalahan dalam mengajar, adapun subjek yang diteliti ialah siswa yang berada pada kelas III di SDN Kedaleman 1 Kota Cilegon Banten. Agar mendapatkan data penelitian maka dipergunakan teknik uji berupa esai untuk keterampilan menyimak dongeng dan tes unjuk kerja untuk keterampilan literasi digital, observasi lapangan dan dokumentasi, menurut Arikunto dalam Pinton dkk (2020:65) Tes ialah serangkaian pertanyaan dan alat untuk pengukuran terhadap keterampilan, pengetahuan maupun bakat yang dimiliki oleh setiap individu, adapun instrumen yang digunakan peneliti yaitu lembar tes serta lembar observasi kegiatan siswa maupun kegiatan dari guru, pada tahap Tindakan, peneliti melakukan Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media pembelajaran Video Scribe yang sudah dibuat sebelumnya dan tujuannya untuk meningkatkan keterampilan literasi digital dan menyimak dongeng siswa di kelas III.

Menurut Sutrisno dalam Albi & Johan (2018:109) berpendapat jika observasi merupakan sebuah tahapan yang disusun oleh beragam tahap secara psikis maupun biologis, pada tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran siswa dan dapat dijadikan bahan refleksi, dalam tahapan refleksi tersebut peneliti dengan guru kelas akan mengevaluasi sebagai bentuk perbaikan. Jika peneliti menemukan data yang belum tepat, kesalahan tersebut dapat menjadi acuan perbaikan untuk siklus selanjutnya, pada analisis data tes dipergunakan agar dapat diketahui efektifitas dari media video scribe yang digunakan untuk keterampilan menyimak dongeng dan literasi digital siswa di kelas III SD yang telah diperoleh melalui tes setelah melakukan kegiatan proses pembelajaran. Analisis data tes menggunakan

rumusan kriteria ketuntasan belajar disertai penggunaan nilai ketuntasan di atas KKM yang sudah menjadi ketentuan dari pihak sekolah yakni 70, data hasil observasi kegiatan siswa akan dilakukan pengolahan mempergunakan teknik persentase yakni perhitungan keseluruhan skor yang diperoleh oleh aktivitas kemudian dibagi dengan skor maksimal dikali 100% (Trianto, 2011:63) sebagai berikut:

$$P = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Menurut Sudijono (2012:5) interpretasi aktivitas pembelajaran dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 1. Presentase Aktivitas Siswa

Presentase	Kategori
61%-100%	Aktif
31%-60%	Cukup Aktif
0%-30%	Kurang Aktif

Kriteria berhasil pada penelitian yang dilakukan dibagi atas dua yakni keberhasilan proses serta produk. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila 75% dari siswa kelas III SDN Kedaleman I Cilegon telah melewati ketentuan KKM yakni 70 disertai nilai rata-rata kelas lebih besar atau sama dengan 75, pada Keabsahan data peneliti mengecek menggunakan teknik triangulasi dan member cek, teknik triangulasi digunakan untuk perbandingan dan pengecekan kembali, member cek untuk mengetahui keabsahan temuan penelitian yang sudah dilakukan peneliti.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Penelitian ini dilakukakan di SDN Kedaleman 1 Cilegon yang bertempat di Jl. Raya Serang NO. 222, Kedaleman, Kec. Cibeer Kota Cilegon Prov.Banten. Subjek pada penelitian ini terdiri dari 24 siswa kelas III, pada penelitian Tindakan kelas, peneliti melakukan tahap pra siklus, siklus I dan siklus II yang dilakukan dalam penggunaan media video scribe untuk meningkatkan keterampilan literasi digital dan menyimak dongeng siswa di kelas III. Untuk mendapatkan hasil yang sudah di analisis datanya, peneliti menggunakan instrumen tes, observasi dan dokumentasi, penggunaan media Video Scribe yang dibuat untuk keterampilan literasi digital dan menyimak dongeng kelas III melalui beberapa proses dan tahap yang diantaranya:

1. Pada tahap Pra siklus, dilakukan pada hari rabu tanggal 24 November 2021 yang bertujuan untuk mengetahui dan melihat situasi yang nyata pada saat guru melakukan proses pembelajaran di kelas. Dalam kegiatan pra siklus ini, peneliti dapat melihat dan memperoleh data yang ada salah satunya kendala atau masalah yang didapat dan untuk menemukan solusi terbaik dapat dilaksanakan dalam tahapan siklus berikutnya. Pada tahapan pra siklus peneliti melakukan observasi serta refleksi. Saat kegiatan observasi, peneliti melihat proses pembelajaran yang monoton, guru sekadar melakukan metode ceramah namun tidak memberikan media belajar yang menarik kepada para siswa. Siswa juga terlihat asik dengan dunianya mereka sendiri dan pasif karena kegiatan pembelajarannya siswa sekadar melakukan pencatatan serta mendengar pemaparan oleh guru. Dalam tahap pra siklus ini dilakukan pengamatan siswa dalam keterampilan literasi digital dan menyimak dongeng siswa. Pada keterampilan literasi digital, peneliti melihat saat guru memberikan tanya jawab, respon siswa hanya terdiam dan tidak tahu, terbukti bahwa siswa masih minim pemahaman mengenai dasar-dasar literasi digital dan pemahaman mengenai dampak positif negatif dari penggunaan digital terhadap anak. Pada saat keterampilan menyimak dongeng, peneliti mengukur menggunakan tes esai sederhana tentang menyimak dongeng. Dari 24 siswa, yang tuntas dalam menyimak dongeng hanya 3 orang saja dengan presentase rata-rata kelas 46,67%. Dari hasil pengamatan observasi, peneliti dapat mengevaluasi dan menemukan masalah yang paling dominan yaitu pada saat proses pembelajaran guru dominan tidak menggunakan permainan yang bisa menimbulkan dorongan agar siswa termotivasi pada pembelajaran serta guru sekadar mempergunakan metode ceramah dan belum mempergunakan media yang berbasis audio visual. Cara belajar disertai penggunaan semacam ini dianggap tidak lagi memiliki efektivitas yang baik untuk penerapan di masa digital sekarang.

2. Pada tahap siklus I, peneliti melakukan pelaksanaan Tindakan pada siswa kelas III di SDN Kedaleman I Cilegon yang berpedoman pada RPP yang sudah disusun sebelumnya. Berdasarkan sebab permasalahan yang dialami pada tahap belajar, dengan demikian

peneliti serta guru melakukan perencanaan kegiatan Tindakan kelas pada tahap siklus I yang diantaranya Tahap perencanaan, pada tahap ini, yang dilakukan pertama yaitu mempersiapkan rencana belajar dari mata pelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan menyimak dongeng dari para siswa.

Tabel 2. Kegiatan Belajar Pada Siklus I

Gambar	Keterangan
	<p>Cuplikan Dongeng "Penggembala Kecil & Serigala" menggunakan media Video Scribe</p>
	<p>Siswa sedang memperhatikan penjelasan mengenai Video Scribe</p>
	<p>Siswa sedang menjelaskan di depan temannya.</p>

Untuk keterampilan literasi digital, yang harus dipersiapkan peneliti dan guru adalah materi-materi yang berkaitan dengan literasi digital, mengenalkan dasar-dasar beretika dalam menggunakan digital dan manfaat apa yang diperoleh dalam menggunakan media digital. Peneliti juga menyediakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yaitu Video Scribe yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, dan menyiapkan soal evaluasi yang berupa soal esai dan tes unjuk kerja serta instrumen yang berupa lembar observasi aktivitas siswa dan guru. Pada pemberian tindakan, yang dilakukan pada tanggal 26 November 2021 peneliti menggunakan media Video Scribe untuk keterampilan literasi digital dan menyimak dongeng siswa di kelas III. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sebagai berikut: (1) Dengan menggunakan media

Video Scribe siswa dapat memahami apa isi dongeng tersebut serta dapat menjawab soal yang sudah diberikan guru. (2) Dengan menggunakan media digital Video Scribe siswa dapat terhubung untuk dapat memahami dasar-dasar tentang literasi digital. Pada saat guru mencari tahu sejauh mana pengetahuan yang dimiliki oleh para siswa melalui tanya jawab seputar bahan ajar yang akan menjadi materi dari pembelajaran yaitu Menyimak Dongeng. Guru memberikan materi Dongeng dan mengidentifikasi unsur intrinsik dongeng. Guru menunjukkan dan memperkenalkan media pembelajaran audio-visual yaitu Video Scribe dan menghubungkannya dengan pemahaman literasi digital kepada siswa. Guru melakukan aktivitas pembelajaran Menyimak dongeng yang berjudul "Pengembala Kecil & Serigala" dengan menggunakan media Video scribe. Setelah itu guru menghubungkannya dengan literasi digital dimana media yang disampaikan dapat menjadi contoh positif dalam penggunaan digital, kemudian guru memberikan soal evaluasi tes tertulis yaitu esai untuk keterampilan menyimak dongeng dan untuk keterampilan literasi digital guru memberikan tes berupa unjuk kerja, saat tes unjuk kerja, guru meminta siswa berkolaborasi bersama teman sebangkunya untuk menggambar 1 objek di media digital yaitu laptop.

Setelah gambar selesai, siswa diminta untuk menceritakan apa yang sudah mereka gambar didepan teman-teman kelasnya. Kemudian guru menyimpulkan pembelajaran yang sudah dipelajari bersama-sama, dari observasi yang telah dilakukan, hasil oleh aktivitas guru pada kegiatan belajar keterampilan menyimak dongeng dan keterampilan literasi digital memperoleh presentase 69,23% dengan kategori baik. Ketika berada di siklus I terdapat sejumlah aspek yang belum dilakukan dari para guru dikarenakan guru sulit mengkondisikan siswa didalam kelas, dan siswa pun menjadi tidak kondusif saat beberapa siswa maju kedepan untuk mempresentasikan tugas yang sudah diberikan oleh guru, maka dari itu keterampilan guru perlu ditingkatkan lagi pada siklus selanjutnya. Berdasarkan analisis hasil data siswa pada siklus I, dapat dijelaskan bahwa dalam tes keterampilan menyimak dongeng dengan menggunakan media Video Scribe dapat diperoleh dengan nilai 69,17 rata-rata tersebut sudah mendekati nilai KKM, akan

tetapi masih terdapat 12 siswa yang memperoleh nilai kurang, dan untuk tes unjuk kerja dalam keterampilan literasi digital memperoleh rata-rata nilai 53,80, dengan begitu peneliti dan guru mengadakan refleksi dan melakukan perbaikan-perbaikan yang terjadi pada siklus I untuk dapat melanjutkan ke tahap siklus selanjutnya, salah satu kelemahan yang terjadi di siklus I adalah waktu pembelajaran yang terpotong karena ada kegiatan acara senam pagi sehingga pembelajaran menjadi tidak kondusif.

3. **Pada tahap siklus II**, memiliki tujuan tersendiri yaitu untuk memberikan perbaikan atas kekurangan yang dilakukan pada siklus sebelumnya yakni siklus I. Kegiatan pada tahap Tindakan peneliti dan guru mempunyai tujuan khusus untuk memperbaiki kekurangan pada siklus sebelumnya.

Tabel 3. Kegiatan Belajar Pada Siklus II

Gambar	Keterangan
	<p>Siswa sedang memperhatikan dongeng melalui Video Scribe</p>
	<p>Cuplikan Dongeng "Pengembala Kecil & Serigala" menggunakan media Video Scribe</p>
	<p>Siswa sedang mengerjakan tes unjuk kerja Literasi Digital</p>

Pada siklus II ini siswa lebih aktif saat pembelajaran berlangsung karena pembelajaran yang dilakukan menggunakan cara yang menyenangkan, guru juga menerapkan permainan edukasi di sela-sela pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik. Guru juga sudah mengkondisikan tepat waktu supaya pembelajaran menjadi berurut sesuai

dengan waktu yang sudah ditentukan, Hasil belajar pun menjadi meningkat setelah mengadakan perbaikan-perbaikan di siklus II, Dalam kegiatan observasi tahap-tahapnya sama seperti tahap observasi pada siklus I, dimana peneliti melakukan pengamatan pada aktivitas lembar observasi dan guru. Observasi ini dilakukan selama pembelajaran berlangsung, Kegiatan ini menurut Morris (1973: 906) menyebutkan kegiatan observasi dijadikan kegiatan pencatatan terhadap sebuah fenomena disertai dibantu oleh alat-alat dan merekam yang bertujuan keilmiahan, Pada tahap siklus II keterampilan guru sudah sangat baik daripada siklus sebelumnya dalam melakukan proses pembelajaran keterampilan menyimak dongeng dan literasi digital dengan menggunakan video scribe dengan presentase 92,30% sedangkan pada observasi aktivitas siswa, pada tahap siklus II, siswa mulai merasa percaya diri dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, siswa juga sudah menunjukkan rasa keingintahuan tentang aplikasi Video Scribe ini untuk keterampilan literasi digital dan menyimak dongeng sehingga pembelajaran berjalan sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya.

Hasil observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran keterampilan dongeng menggunakan video scribe menunjukkan hasil yang meningkat daripada siklus sebelumnya dengan presentase 85,75 % sedangkan untuk aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran literasi digital menunjukkan hasil yang meningkat daripada siklus sebelumnya dengan presentase 85,75 %. Analisis data hasil belajar siswa siklus II meningkat dari siklus sebelumnya, Pada keterampilan menyimak dongeng di siklus I memperoleh rata-rata hanya 74,77 di siklus II menjadi 85 ini terbukti pada kesulitan yang dialami siswa dalam proses menyimak dongeng menggunakan video scribe dapat diatasi. Sedangkan pada keterampilan literasi digital pun sama mengalami peningkatan dari yang siklus I hanya memperoleh rata-rata 53,80 di siklus II menjadi 82,94. Hal ini membuktikan dapat meningkat ketika melakukan perbaikan-perbaikan pada siklus II, dikarenakan nilai pada siklus II tersebut sudah mencapai kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan, maka penelitian tidak dilanjutkan ke siklus selanjutnya. Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan pada siklus II, secara keseluruhan pada proses pembelajaran sudah dilaksana-

kan dengan baik dan terencana hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa dalam keterampilan menyimak dongeng dan literasi digital menggunakan media Video Scribe dan guru juga sudah dapat mengkondisikan waktu dengan tepat agar proses pembelajaran menjadi sesuai yang direncanakan. Sehingga pada tahap siklus II kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya dapat diminimalisir dengan baik, dari hasil keseluruhan dalam pengamatan yang telah dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran yang terkait dengan tes, lembar observasi aktivitas siswa dan guru pada siklus II dirasa sudah cukup. Sehingga penelitian tidak lagi dilanjutkan ke siklus selanjutnya, berdasarkan analisis hasil kegiatan yang telah dilaksanakan mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II terlihat peningkatan disetiap rata-rata aspek yang diobservasi, peningkatan aktivitas hasil belajar siswa dapat dilihat dengan tabel dibawah ini:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa dalam Proses Keterampilan Literasi Digital dan Menyimak Dongeng Siswa di Kelas III Menggunakan Media Video Scribe

Pra Siklus	Nilai Hasil Belajar siswa			
	Siklus I		Siklus II	
	A	B	A	B
46,67%	69,17 %	53,8%	85%	82,94%

Ket A = Keterampilan Literasi Digital

Ket B = Keterampilan Menyimak Dongeng

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa penggunaan media Video Scribe dapat meningkatkan keterampilan literasi digital dan keterampilan menyimak dongeng, jika diuraikan pada hasil nilai keterampilan menyimak dongeng dari pra siklus dan siklus I dengan nilai KKM pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 70, Perolehan rata-rata pada Pra siklus pada keterampilan menyimak dongeng hanya 46,67 lalu mengalami peningkatan menjadi 69,17 kemudian pada pra siklus II hasil tes dari pra siklus dan siklus I rata-rata kelasnya masih kurang mencapai KKM dan Kembali mengalami peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 85 pada siklus II, rata-rata kelas ini sudah mencapai KKM. Begitu pun pada keterampilan literasi digital dengan menggunakan tes unjuk kerja, dengan perolehan rata-rata pada siklus I sebesar 53,80 dan mengalami peningkatan di siklus II sebesar 82,94, dengan demikian

setiap siklus mengalami peningkatan yang sangat baik. Hasil penelitian ini mendapat penegasan dari penelitian sebelumnya oleh Prasetya, dkk (2018) yang menyatakan bahwa menggunakan multimedia interaktif saat pembelajaran berlangsung terbukti sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami pembelajaran dengan memperoleh skor rata-rata 89,25% setelah diadakannya pembelajaran multimedia interaktif. Pernyataan ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari, Susilo & Kuwandi (2017) & Racicot (2016) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif bagi siswa sekolah dasar terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini mendapatkan nilai rata-rata siswa menjadi lebih tinggi dibanding nilai rata-rata sebelumnya menggunakan multimedia interaktif.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil dari penelitian yaitu peneliti menerapkan media Video Scribe dalam II Siklus, pada siklus I, nilai rata-rata pada keterampilan menyimak dongeng siswa naik mencapai 22,5 pada rerata hasil tes pra Tindakan ataupun awalnya pra tindakan nilai rata-rata keterampilan menyimak dongeng mencapai 46,67 terjadi peningkatan yaitu 69,17, dan untuk rata-rata pada keterampilan literasi digital mengalami kenaikan mencapai 29,14 terhadap rerata hasil tes dari siklus I dengan rata-rata mencapai 53,80 meningkat menjadi 82,94 pada siklus II. Berikutnya kenaikan rata-rata keterampilan menyimak dongeng siswa dari siklus II turut meningkat juga mencapai 15,83 pada rerata nilai tes siklus I. Secara keseluruhan hal ini menjadi bukti bahwa ada ketertarikan yang positif media video scribe dengan keterampilan literasi digital dan menyimak dongeng terhadap kegiatan belajar siswa yang rata-rata nilai hasil belajar siswa menjadi meningkat, maka dengan begitu menggunakan media video scribe dapat meningkatkan keterampilan literasi digital dan menyimak dongeng siswa di kelas III.

B. Saran

Saran untuk peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi, dalam pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif demi peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Albi, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi 6.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Armansyah, F., Sulton, & Sulthoni. (2019) Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224-229.
- Dhieni, N., & Fridana, L., & Muis, A. (2011). *Metode Pengembangan Bahasa*. Banten: Universitas Terbuka.
- Iskandar, A. D. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis Tik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Morris, W. (1973). *The American Heritage Dictionary of English Language*. Boston: Houghton Mifflin.
- Mulyasa. (2012). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Nurani, Z. R., Nugraha, F., & Sidik, S. G. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 78-84.
- Pebriana, U., Ekowati, W. D. D., & Fantiro, A. F. (2017). Peningkatan Keterampilan Menyimak Melalui Model Pembelajaran Artikulasi Dan Media Boneka Tangan Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SDN Pejok II Kedungadem Bojonegoro. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 5(2), 766-772.
- Prasetya, N. W. Y. A., Kuswandi, D., & Akbar, S. (2018). Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 3(11), 1423-1427.
- Racicot, R. (2016). The Effect of Multimedia Writing Support Software on Written Productivity. *Journal of Occupational Therapy, School and Early Intervention*, 9(1), 99-123.
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Widyaningrum. (2015). Penggunaan Media Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Anak Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 5(02), 208-535.
- Wiraatmadja, R. (2012). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 2(8), 1024-1029.