

Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Teks Narasi

Shintia Putri Septiani¹, Khamdun², Rani Setiawaty³

E-mail: 202233098@std.umk.ac.id¹, khamdun@umk.ac.id², rani.setiawaty@umk.ac.id³

Universitas Muria Kudus

ABSTRAK

Kata Kunci: *Model Problem Based Learning, Media Video Animasi, Keterampilan Menyimak*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan siswa dalam menyimak teks narasi. Siswa mengalami kesulitan dalam menyimpulkan informasi pernah didengan, kesulitan konsentrasi dalam pembelajaran, kesulitan memahami materi teks narasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest siswa menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media video animasi kearifan lokal Kudus terhadap keterampilan menyimak teks narasi kelas 3 SDN 3 Jepang Pakis. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif pre-eksperimental dengan bentuk One Grub Pretest Posttest Design. Populasi dalam penelitian ini mencakup semua siswa di SDN 3 Jepang Pakis, sedangkan sampel dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas 3 SDN 3 Jepang Pakis Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 21 siswa. Data dikumpulkan menggunakan tes tertulis mencakup 5 soal yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest keterampilan menyimak teks narasi siswa menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media video animasi. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Temuan penelitian menunjukkan bahwa integrasi model problem based learning dengan media video animasi efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak teks narasi melalui penerapan model Problem Based Learning berbantuan video animasi.

Keyword: **Problem Based Learning Model; Animated Video Media; Listening Skills**

This study was motivated by students' low proficiency in listening to narrative texts. Students faced difficulties in inferring information from what they heard, maintaining concentration during lessons, and comprehending narrative text material. The study aimed to determine the difference between pre-test and post-test mean scores regarding the narrative text listening skills of third-grade students at SDN 3 Jepang Pakis when using the Problem-Based Learning (PBL) model supported by animated video media featuring local wisdom from Kudus. A quantitative pre-experimental approach was employed, specifically the One-Group Pre-test Post-test Design. The population comprised all students at SDN 3 Jepang Pakis, while the sample consisted of 21 third-grade students from the 2025/2026 academic year. Data were collected using a written test containing five questions administered before and after the intervention. Data analysis involved

descriptive statistics, a normality test, and hypothesis testing using the t-test. The results revealed a difference between the pre-test and post-test mean scores for narrative text listening skills when using the PBL model supported by animated video media. This was evidenced by the paired-sample t-test results, which showed a significance value (2-tailed) of 0.000 (< 0.05), indicating a significant difference between the pre-test and post-test means. The findings demonstrate that integrating the Problem-Based Learning model with animated video media is effective for enhancing students' listening skills. This study contributes an effective alternative approach to Indonesian language instruction for improving narrative text listening skills through the application of the Problem-Based Learning model supported by animated videos.

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa adalah kemampuan dan kecekatan menggunakan bahasa yang dapat meliputi mendengar, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Penguasaan keterampilan berbahasa di tingkat sekolah dasar tidak hanya bertujuan membentuk pondasi yang kuat bagi perkembangan akademis dan sosial siswa. Dalam konteks ini, pembelajaran bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Setiawaty, 2024). Siswa dapat berpartisipasi aktif melakukan diskusi kelas dan memecahkan masalah dalam pembelajaran.

Menyimak adalah proses dalam memahami bahasa yang membutuhkan perhatian yang cukup tinggi agar bisa memahami, mendapatkan informasi atau pesan, serta menangkap isi dari bahan yang didengar (Aryani et al., 2021). Menurut Rangkuti, (2024) ada beberapa indikator dalam keterampilan menyimak yang perlu diperhatikan oleh siswa, termasuk kemampuan untuk merangkum kembali cerita yang didengar, memahami isi atau makna dari cerita yang diterima, menambah wawasan atau pengetahuan, serta mengambil pelajaran atau hikmah dari cerita yang didengarkan. Kemampuan seseorang dalam menyimak bisa dilihat dari cara penyimak memahami dan menyampaikan informasi yang didengar, baik secara lisan maupun tertulis (Setiawaty et al., 2023).

Salah satu materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang melibatkan keterampilan menyimak adalah menyimak teks narasi. Teks narasi adalah jenis teks yang menceritakan suatu peristiwa yang sedang atau sudah terjadi (Melinda Khoriyah Ningrum et al., 2024). Dalam pembelajaran menyimak teks narasi, siswa dapat memahami pesan yang terkandung dalam cerita, serta mampu menceritakan kembali isi teks dengan baik. Indikator keterampilan

menyimak yaitu dapat menyebutkan tokoh cerita teks narasi, menyebutkan watak tokoh cerita, menentukan struktur teks narasi, menelaah solusi masalah dalam cerita, menyimpulkan pesan moral dalam cerita narasi. Penggunaan model dan media pembelajaran berbasis kearifan lokal sangat diperlukan untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan memotivasi siswa dalam proses belajar (Nurmiyati et al., 2024).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada 3 November 2025 di SDN 3 Jepang Pakis, peneliti menemukan bahwa siswa kelas 3 di SDN 3 Jepang Pakis menunjukkan adanya permasalahan signifikan dalam keterampilan menyimak terutama dalam menyimpulkan informasi pernah didengar, kesulitan konsentrasi dalam pembelajaran, kesulitan memahami materi. Hasil wawancara dengan guru kelas III SD Negeri 3 Jepang Pakis menunjukkan bahwa salah satu permasalahan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah keterampilan menyimak siswa. Dari 21 siswa di kelas tersebut, ada lima siswa yang secara khusus mengalami kesulitan dalam menyimak, yang mengakibatkan pemahaman konsep mereka tidak terbentuk dengan baik. Meskipun guru telah menerapkan metode mind mapping berbantuan media gambar, efektivitas pembelajaran masih sering mengalami hambatan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Maulidya et al., (2025) menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* yang didukung oleh media audio visual memberikan peningkatan yang signifikan pada keterampilan menyimak siswa kelas V di SD Negeri 1 Way Kandis. Penelitian yang dilakukan oleh Fatonah, (2021) menunjukkan adanya perbedaan signifikan rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen (83.75) yang jauh lebih tinggi daripada nilai rata-rata *pretest* (66.25). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muntaza et al., (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi "Nussa dan Rara" secara signifikan meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas III di SD Negeri 8 Pangkalanbaru, dengan skor rata-rata *pretest* meningkat dari 51,8 menjadi 81 pada *posttest*. Kelebihan dari penelitian ini terletak pada desain eksperimen yang menggunakan metode *pretest-posttest*, sehingga memungkinkan perbandingan yang jelas antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Namun, ada kekurangan yang perlu diperhatikan, yaitu ukuran sampel yang kecil, yang dapat membatasi generalisasi hasil penelitian.

Relevan dengan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi, serta membantu mereka dalam menyusun ide dan mengorganisasi tulisan dengan lebih baik.

Penelitian ini berbeda dari penelitian terdahulu karena mengintegrasikan kearifan lokal Kudus dan menggunakan media video animasi dalam penerapan model *Problem Based Learning*. Penerapan metode *Problem Based Learning* merupakan solusi yang efektif mengatasi kesulitan siswa kelas III dalam menyimak teks narasi. Siswa didorong untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran melalui penyelesaian masalah yang nyata dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Model pembelajaran *Problem Based Learning* juga dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir kritis (Khamdun et al., 2025). Penggunaan media video animasi yang berbasis kearifan lokal juga dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi kearifan lokal Kudus terhadap keterampilan menyimak teks narasi kelas 3 SDN 3 Jepang Pakis.

KAJIAN TEORI

2.1 Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* adalah cara mengajar yang fokus pada siswa. Dalam model ini, siswa diberikan masalah nyata yang harus mereka pecahkan bersama-sama (Fany & Willyansah, 2025). Menurut Setiawan et al., (2022) sintak *Problem Based Learning* mencakup lima tahapan utama yang dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. *Pertama*, pada tahap pengenalan masalah, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memperkenalkan fenomena atau permasalahan yang memotivasi. *Kedua*, pada tahap pengaturan siswa untuk belajar, guru membantu siswa merumuskan tugas yang berkaitan dengan masalah. *Ketiga*, dalam tahap bimbingan penyelidikan, siswa didorong untuk mengumpulkan data dan mencari solusi secara individu atau kelompok. *Keempat*, pada tahap pengolahan dan penyampaian hasil, guru mendukung siswa dalam merencanakan dan mempersiapkan presentasi hasil karya mereka. *Kelima*, tahap analisis dan evaluasi mengajak siswa untuk merefleksikan hasil penelitian serta proses yang telah mereka lakukan. Melalui tahapan ini, *Problem Based Learning* berupaya mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah pada siswa.

2.2 Media Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Kudus

Media Pembelajaran Video Animasi adalah alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran, yang menyajikan materi melalui bentuk video yang mengintegrasikan

gambar bergerak dan suara (Marlianda et al., 2024). Media ini dirancang untuk menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami konsep atau informasi yang diajarkan dengan cara yang menarik dan interaktif. Video animasi berfungsi untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa, memperkuat pemahaman mereka terhadap materi, dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Animasi yang menampilkan kearifan lokal Kudus dapat membantu siswa memahami nilai-nilai budaya dan konteks yang ada dalam cerita, menjadikan pelajaran lebih relevan dan berarti (Widiastuti et al., 2024).

2.3 Keterampilan Menyimak Teks Narasi

Definisi keterampilan menyimak menurut Fadhillah, (2025) adalah kemampuan untuk menerima, memahami, mengartikan, dan memberikan respons terhadap informasi lisan yang disampaikan oleh seseorang. Menurut Rangkuti, (2024) Indikator kemampuan menyimak teks narasi mencakup beberapa elemen penting. *Pertama*, siswa diharapkan dapat mengenali ide utama dari teks narasi yang didengarkan. *Kedua*, mereka harus mampu memahami maksud pesan yang ingin disampaikan oleh penulis. *Ketiga*, siswa harus dapat mengidentifikasi karakter-karakter dalam cerita, termasuk sifat, peran, dan hubungan antar karakter yang memberikan makna lebih dalam pemahaman teks narasi. *Keempat*, siswa harus mengikuti alur cerita dengan memahami struktur narasi, mulai dari pengantar hingga akhir cerita. *Kelima*, siswa perlu memiliki kemampuan untuk menganalisis latar tempat dan waktu yang berpengaruh terhadap konteks cerita. *Keenam*, siswa diharuskan untuk bisa merespons tema dan nilai-nilai yang terdapat dalam teks. Dengan pengembangan semua indikator ini, siswa tidak hanya menjadi pendengar yang aktif, tetapi juga dapat berpikir kritis mengenai teks narasi yang mereka dengar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *pre-eksperimental* dengan bentuk *One Grub Pretest Posttest Design*. Desain ini melibatkan dua jenis variabel, yaitu variabel independen (eksperimen) dan variabel dependen, tanpa memasukkan variabel kontrol dan pemilihan sampel secara random (Sari et al., 2023). Dalam desain ini, *pretest* dilakukan sebelum perlakuan diberikan, sehingga peneliti dapat mengukur perubahan yang terjadi dengan lebih akurat melalui perbandingan antara kondisi sebelum dan setelah perlakuan (Sulhaliza et al., 2025).

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu pada rentang waktu bulan April 2026 hingga Mei 2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 3 Jepang Pakis Kec. Jati, Kab. Kudus tahun pelajaran 2025/2026. Teknik pengambilan sampling yang digunakan dalam penelitian ini berupa sampling jenuh. Hal ini dikarenakan jumlah sampel relatif kecil yaitu 21 siswa terdiri dari 12 siswa laki laki dan 9 siswa perempuan, sehingga peneliti mengambil seluruh populasi siswa kelas 3 SDN 3 Jepang Pakis untuk dijadikan sampel. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan teknik non-test. Teknik tes yang dilaksanakan dalam bentuk formatif, termasuk *pretest* sebelum penerapan metode pembelajaran dan *posttest* setelah pembelajaran selesai (Rohmah et al., 2025).

Instrumen tes yang dipakai dalam penelitian ini adalah tes uraian yang terdiri dari 5 soal untuk mengetahui keterampilan menyimak yang dimiliki siswa. Menurut Nadhira & Heryani, (2024) indikator soal tes materi teks narasi meliputi kemampuan siswa dalam menyebutkan tokoh cerita, menyebutkan watak tokoh cerita, menentukan struktur teks narasi, menelaah solusi masalah dala cerita, menyimpulkan pesan moral dalam cerita. Teknik non tes dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi dalam kegiatan pra penelitian, wawancara dengan guru kelas dan siswa kelas III, dan dokumentasi.

Sebelum melakukan uji analisis data, peneliti harus melakukan uji prasyarat pada data dan instrumen penelitian yang digunakan. Uji prasyarat yang dilakukan yaitu uji validitas isi dan uji normalitas. Analisis data uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Shapiro Wilk, karena jumlah sampel kurang dari 50 (Auliya et al., 2020). Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *uji paired sampel t-test* yang diterapkan untuk menentukan perbedaan rata-rata nilai keterampilan menyimak siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data penelitian ini berupa nilai rata-rata keterampilan menyimak teks narasi siswa siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animais. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah perlakuan diberikan. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 41,38 meningkat menjadi 76,19 pada *posttest*.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas III

Ukuran Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Data	21	21
Jumlah Nilai	869	1600
Rata-Rata	41,38	76,19
Nilai Terendah	10	40
Nilai Tertinggi	90	100

Sumber: Data Peneliti (2026)

Berdasarkan tabel 1 diatas data *pretest* keterampilan menyimak teks narasi kelas III diperoleh hasil bahwa skor tertinggi yaitu 90, skor terendah yaitu 10, dan rata-rata 41,38. Sedangkan data *posttest* keterampilan menyimak teks narasi kelas III diperoleh hasil bahwa skor tertinggi yaitu 100, skor terendah yaitu 40, dan rata-rata 76,19. Berdasarkan perolehan data tersebut, terlihat bahwa rata-rata *posttest* lebih tinggi dari rata-rata *pretest* sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor *pretest* dengan skor *posttest*.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh adalah data yang berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan analisis data uji normalitas Saphiro Wilk karena mempunyai sampel dengan jumlah kurang dari 50 data siswa. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 22 dengan hasil output uji normalitas sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Output Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	,913	21	,064
<i>Posttest</i>	,916	21	,071
a. Lilliefors Significance Correction			

Sumber: Output SPSS Statistic 22 data olah (2026)

Pada Tabel 2 menunjukkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk bahwa sig. *pretest* keterampilan menyimak teks narasi 21 siswa sebesar 0,062, sedangkan sig. *posttest* keterampilan menyimak teks narasi 21 siswa sebesar 0,071. Hal tersebut menunjukkan hasil

uji normalitas data *pretest* sig. sebesar $0,064 > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, sehingga dapat dikatakan bahwa data *pretest* berdistribusi normal. Hal yang sama menunjukkan hasil uji normalitas data *posttest* sig. sebesar $0,071 > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, sehingga dapat dikatakan bahwa data *posttest* berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas di atas dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal sehingga telah memenuhi syarat penelitian untuk melanjutkan pada tahap pengujian selanjutnya.

Uji *Paired Sample T-Test* dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* keterampilan menyimak teks narasi siswa kelas III SDN 3 Jepang Pakis. Pengujian ini dilakukan untuk menguji hipotesis perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap keterampilan menyimak teks narasi kelas 3 SDN 3 Jepang Pakis. Uji *Paired Sample T-Test* pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 22 dengan hasil output sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil *Output Paired Samples Statistics*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pretest</i>	41,43	21	23,987	5,234
	<i>Posttest</i>	76,19	21	14,134	3,084

Sumber: *Output SPSS Statistic 22 data olah* (2026)

Pada Tabel 3. menunjukkan hasil rata-rata *pretest* keterampilan menyimak teks narasi kelas III pada 21 siswa yaitu 41,43, sedangkan hasil rata-rata *posttest* keterampilan menyimak teks narasi kelas III pada 21 siswa yaitu 76,19. Berdasarkan hal tersebut dapat dikemukakan bahwa rata-rata *pretest* $41,43 <$ rata-rata *posttest* 76,19 sehingga secara deskriptif menunjukkan adanya perbedaan rata-rata keterampilan menyimak teks narasi kelas III sebelum dan setelah diterapkan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi.

Tahap selanjutnya untuk menentukan signifikansi perbedaan rata-rata tersebut secara statistik, maka dilakukan penentuan kriteria pengujian berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test*. Adapun hasil uji *Paired Sample T-Test* sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil *Output Paired Sampel T-Test*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	<i>Pretest - Posttest</i>	-34,762	19,967	4,357	-43,851	-25,673	-7,978	20	,000

Sumber: *Output SPSS Statistic 22 data olah* (2026)

Pada Tabel 4 menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed) *pretest-posttest* keterampilan menyimak teks narasi siswa kelas 3 sebesar 0,000. Hasil pengujian dapat dikatakan signifikan apabila Sig. (2-tailed) $< 0,05$ H_0 ditolak dan H_a diterima atau dikatakan bahwa nilai rata-rata sebelum dan setelah diberi perlakuan memiliki perbedaan. Berdasarkan data tersebut Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata keterampilan menyimak teks narasi siswa sebelum dan sesudah penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap keterampilan menyimak teks narasi kelas III SDN 3 Jepang Pakis.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* keterampilan menyimak teks narasi siswa kelas III SDN 3 Jepang Pakis setelah diterapkannya model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi. Nilai *posttest* menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest* pada seluruh indikator keterampilan menyimak, sehingga menandakan adanya peningkatan keterampilan menyimak siswa setelah mengikuti pembelajaran. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan video animasi mampu membantu siswa lebih aktif dalam memecahkan masalah, berdiskusi, dan memahami isi teks narasi melalui kegiatan menyimak.

Sebelum menerapkan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi kearifan lokal Kudus, siswa kelas III SD Negeri 3 Jepang Pakis terlebih dahulu mengerjakan *pretest* keterampilan menyimak teks narasi. Setelah itu, peneliti sebagai guru menerapkan proses pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi kearifan lokal Kudus sesuai modul ajar yang telah disusun. Pembelajaran dimulai dengan memberikan pengantar kepada siswa, membina suasana pembelajaran kondusif, dan membentuk 4 kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa. Kutsiyah et al., (2025) menyatakan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kolaborasi dan kerja sama siswa dalam memecahkan masalah melalui kegiatan diskusi kelompok. Menurut Ananda et al., (2024) melalui kegiatan diskusi dan pemecahan masalah secara berkelompok dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam menyimak informasi dengan lebih baik.

Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan *posttest* keterampilan menyimak teks narasi untuk mengidentifikasi tingkat keterampilan menyimak siswa setelah diberikan perlakuan.. Hasil *posttest* menunjukkan adanya perbedaan keterampilan menyimak siswa dalam memahami teks narasi setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi kearifan lokal Kudus. Menurut Apriliya et al., (2026) penggunaan media berupa video animasi serta penerapan model *Problem Based Learning*, baik secara terpisah maupun bersama dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep para siswa sekolah dasar. Video animasi yang menampilkan kearifan lokal Kudus dapat membantu siswa memahami nilai-nilai budaya dan konteks yang ada dalam cerita, menjadikan pelajaran lebih relevan.

Secara keseluruhan hasil penelitian sejalan dengan penelitian Saidah & Purnamasari, (2024) yang mengungkapkan bahwa model *Problem Based Learning* berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah, yang terlihat dari adanya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Penelitian Fauziah et al., (2024) menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui cara belajar yang aktif dan kontekstual. Selain itu, penelitian Sinta et al., (2026) mengungkapkan bahwa media cerita animasi dapat membantu murid memahami karakter tokoh serta menjadikan pembelajaran lebih interaktif.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penerapan model *Problem Based Learning* dengan media video animasi berbasis kearifan lokal Kudus dalam pembelajaran menyimak teks narasi di sekolah dasar. Integrasi model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi dengan penyajian materi yang kontekstual melalui budaya lokal, sehingga tidak hanya meningkatkan kemampuan menyimak, tetapi juga memperkuat keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap isi cerita.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai posttest siswa menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap keterampilan menyimak teks narasi kelas 3 SDN 3 Jepang Pakis yaitu sebesar 76,19 dibanding dengan rata-rata nilai *pretest* sebelum siswa mengikuti pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi yaitu sebesar 41,38 atau dapat diartikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi efektif meningkatkan keterampilan menyimak teks narasi siswa. Hal tersebut berdasarkan perhitungan uji Paired Sample T-Test pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, sehingga dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata nilai *pretest* dan posttest memiliki perbedaan.

Penelitian ini memberikan manfaat sebagai inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang mampu meningkatkan keterampilan menyimak teks narasi siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan video animasi. Pemanfaatan grammar checker yang dipadukan dengan pendekatan deep learning dapat membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, reflektif, dan bermakna. Peneliti selanjutnya disarankan dapat mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, baik dari jumlah sampel maupun materi pembelajaran yang digunakan dan dapat mengkombinasikan model *Problem Based Learning* dengan media pembelajaran lain yang lebih variatif dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, S. D., Khamdun, & Masfuah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Silwangi*, 11(2), 37–44.
- Apriliya, W., Fakhriyah, F., & Khamdun. (2026). Efektivitas Penggunaan Video Animasi 3D Melalui Model PBL Terhadap Hasil Belajar Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Fondatia Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 147–165.

<https://doi.org/https://doi.org/10.36088/fondatia.v10i1.6082>

- Aryani, S., Rodiyana, R., & Mahpudin. (2021). Media audio visual untuk keterampilan menyimak siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNMA*, 266–270.
- Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (A. Husnu Abadi, A.Md. (ed.); Husnu Abad). Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Fadhilah, A. H. (2025). Analisis Keterampilan Menyimak Sebagai Komponen Penting Dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Inovasi Pedagogi Dan Teknologi (JIPTek)*, 3(2), 44–49.
- Fany, M. S., & Willyansah. (2025). *Problem-Based Learning (PBL) sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pembelajaran*.
- Fatonah, D. (2021). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa SD Negeri 1 Sukamaju. *Scholastica Journal*, 2(2), 13–23.
- Fauziah, F., Kurnia, D., & Gani, R. A. (2024). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Menggunakan Media Video Animasi dan Gambar Berseri Terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema Lingkungan dan Manfaatnya. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(01), 1456–1475.
- Khamdun, K., Rohmah, D. P. K., & Ratnasari, Y. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Berbantuan Media APPIN Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(3), 1587. <https://doi.org/10.35931/am.v9i3.4877>
- Kutsiyah, L. A., Khusna, F. A., Khoirina, N. N., & Setiawaty, R. (2025). Pengaruh Media Video Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Bastra*, 10(3), 923–929. <https://bastra.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/1038>
- Marlianda, R., Subhan, M., & Rosant, Y. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Pembelajaran Proses Fotosintesis. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(September), 326–334.
- Maulidya, N., Nurjanah, S., Diana, S. M., & Sowiyah. (2025). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V SD Negeri Way Kandis. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 212–224.

- Melinda Khoriyah Ningrum, Dimas Agus Dwi Saputro, & Rani Setiawaty. (2024). Analisis Keterampilan Menulis Teks Narasi pada Siswa Kelas IV di SDN Pati Kidul 03. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 2(3), 09–17. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v2i3.1008>
- Muntaza, C., Mega, I. R., & Meifinda, Y. (2025). Pengaruh Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Teks Narasi Peserta Didik Kelas III SD Negeri 8 Pangkalanbaru. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(September), 219–229.
- Nadhira, D., & Heryani, R. (2024). Model Pembelajaran CIRC (Cooperative Integrated Reading And Composition) Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Teks Narasi Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 188–198. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8895>
- Nurmiyati, Suryani, L., & Baderiah. (2024). Pengembangan Video Animasi Melalui Paired Storytelling Berbasis Kearifan Lokal Pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar. *Primary Education Journal*, 4(3), 363–374.
- Rangkuti, H. F. (2024). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Arjuna*, 2(6), 45–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1277>
- Rohmah, D. P. K., Ratnasari, Y., & Khamdun, K. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Berbantuan Media APPIN Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(3), 1587. <https://doi.org/10.35931/am.v9i3.4877>
- Saidah, N., & Purnamasari, V. (2024). Efektivitas Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Penjumlahan Sdn Gajahmungkur 04. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 265–272. <https://doi.org/10.24127/emteka.v5i1.5503>
- Sari, I. N., Ardianti, S. D., & Khamdun. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media PSA (Panggung Siklus Air) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 302–310.
- Setiawan, T., Sumilat, J. M., Paruntu, N. M., & Monigir, N. N. (2022). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dan Problem Based Learning pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9736–9744.
- Setiawaty, R. (2024). Eksplorasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara

- di SD 2 Kesambi Kudus. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(3), 474–485.
- Setiawaty, R., Putri, D. F. P., Mukaromah, N., & Alfantika, S. N. (2023). Media pembelajaran digital di sekolah dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Elementary Journal*, 8(2), 307–319.
- Sinta, Ruhaliah, & Nugraha³, H. S. (2026). Efektivitas Media Cerita Animasi Berbasis Artificial Intelligence (AI) dalam Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Teks Sastra Sunda Klasik. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(2025), 244–263.
- Sulhaliza, A. P., Ermawati, D., & Setiawaty, R. (2025). Penerapan Model PBL Berbantuan Media Augmented Reality Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Absis: Mathematics Education Journal*, 7(1), 57–66. <https://doi.org/10.32585/absis.v7i1.6528>
- Widihastuti, R. A., Widodo, Kurnia, E. D., Susilo, A. B., Saputri, K. A., Septiana, E., & Iqbal, K. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Dengan Animaker Oleh Guru Bahasa Jawa di Kabupaten Demak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 17–25.