

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK MELALUI PENGGUNAAN
MEDIA VIDEO BERBASIS CANVA PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Mutiara P. Mutala, Rusmin Husain, Fidyawati Monoarfa, Wiwy T. Pulukadang, Yenti
Juniarti**

PGSD FIP Universitas Negeri Gorontalo
e-mail: mutiaramutala6@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan media Video berbasis *canva* (*VIBERCAN*) pada siswa kelas IV SDN 3 Suwawa Tengah Kabupaten Bone Bolango dapat meningkat?”. Adapun tujuan penelitian ini yaitu Meningkatkan kemampuan menyimak melalui penggunaan media video berbasis *canva* (*VIBERCAN*) pada siswa kelas IV SDN 3 Suwawa Tengah Kabupaten Bone Bolango”. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam II siklus. Dan setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan tindakan, pemantauan dan evaluasi, serta analisis dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pada siklus I pertemuan I dari 19 siswa yang dikenai tindakan terdapat 6 (32%) siswa yang memperoleh nilai 75 ke atas sehingga sudah mencapai indikator yang ditetapkan yakni 75% dan 13 (68%) siswa belum mencapai indikator yang ditetapkan. Pada siklus I pertemuan II terdapat 10 (53%) siswa yang memperoleh nilai 75 keatas dan sudah mencapai indikator dan 9 (47%) siswa belum mencapai indikator yang ditetapkan. Dengan demikian dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II pertemuan I terdapat 13 (68%) siswa yang memperoleh nilai 75 keatas dan 6 (32%) siswa yang belum mencapai indikator. Siklus II Pertemuan II terjadi peningkatan yaitu sebanyak 17 siswa (89%) memperoleh nilai diatas 75 dan termasuk kategori tuntas sesuai dengan indikator yang ditetapkan dan sebanyak 2 (11%) memperoleh nilai dibawah 75 dan termasuk kategori tidak tuntas. Dapat disimpulkan bahwa deangan menggunakan media video berbasis *canva* (*VIBERCAN*) kemampuan menyimak pada siswa kelas IV SDN 3 Suwawa Tengah Kabupaten Bone Bolango meningkat.

Kata Kunci: Menyimak, Media Video, Canva, VIBERCAN

ABSTRACT

The problem addressed in this study is: "Can the use of Canva-based video media (*VIBERCAN*) enhance listening skills among class IV students at SDN 3 Suwawa Tengah, Bone Bolango Regency?" This study aims to enhance students' listening skills using Canva-based video media (*VIBERCAN*). Furthermore, this study was a classroom action research (CAR), conducted in two cycles, consisting of four stages: planning, implementation, observation and evaluation, and analysis and reflection. The findings show that in Cycle I, Meeting I, out of 19 students, 6 students (32%) achieved a score of 75 or higher, meeting the set indicator, while 13 students (68%) did not meet the indicator. In Cycle I, Meeting II, 10 students (53%) reached the minimum score and 9 students (47%) did not. Therefore, the study continued to Cycle II. In Cycle II, Meeting I, 13 students (68%) scored 75 or higher, and 6 students (32%) did not. In Cycle II, Meeting II, there was an improvement-17 students (89%) scored above 75 and were categorized as having mastery, while 2 students (11%) scored below 75 and were categorized as not yet achieving mastery. It can be concluded that Canva-based video media (*VIBERCAN*) enhances listening skills among class IV students at SDN 3 Suwawa Tengah, Bone Bolango Regency.

Keywords: *Listening Skills, Video Media, Canva, VIBERCAN*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kompetensi bagi siswa agar mampu berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik itu secara lisan maupun tulisan. Dalam penggunaan bahasa, baik lisan maupun tulisan, dikenal empat aspek kemampuan berbahasa diantaranya menyimak, berbicara, membaca dan menulis. menyimak adalah proses mendengarkan tanda-tanda lisan dengan memusatkan pikiran, memerlukan pemahaman makna, tanggapan, dan penilaian terhadap informasi yang disampaikan pembicara, serta mampu menangkap isi yang terkandung dalam isi pembicaraan (Hasriani, 2023). Menyimak berada pada tataran keterampilan berbahasa paling awal, paling dasar dalam kehidupan manusia. Sementara itu menurut Menurut (Sorraya, 2019) Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk wacana yang menarik, dan mendapatkan informasi apakah bahan yang disimak itu asli atau tidak. Sejalan dengan pendapat tersebut (Tarigan, 2015) Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran. Oleh sebab itu siswa haruslah benar-benar memahami, menafsirkan, serta menilai apa yang didengar agar informasi tersebut dapat diterima dan dipahami dengan baik.

Rendahnya kemampuan menyimak pada siswa disebabkan oleh beberapa faktor yaitu siswa kurang tertarik dengan kegiatan menyimak yang disampaikan secara langsung oleh guru sehingga siswa hanya lebih banyak mendengar dari pada memahami apa yang disampaikan dalam materi tersebut. Siswa masih kurang memahami kosa kata yang ada hubungannya dengan materi sehingga siswa lebih banyak bermain saat pembelajaran berlangsung, kegiatan pembelajaran berjalan begitu saja dan tak bervariasi, selain itu rendahnya kemampuan menyimak pada siswa juga disebabkan belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa karena kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 3 Suwawa Tenga Kabupaten Bone Bolango, siswa kelas IV kemampuan siswa dalam menyimak masih sangat rendah karena selama proses pembelajaran tentang kemampuan menyimak cerita anak guru selalu menggunakan buku paket dan tidak menggunakan media-media lain yang menarik perhatian siswa dalam menyimak, sehingga kemampuan untuk memahami apa yang disampaikan oleh guru kelihatan kurang. Sehingga dari 19 orang siswa hanya 4 siswa atau 21% yang mampu menyimak sedangkan 15 siswa atau 79% yang mengalami kesulitan dalam menyimak. Hal ini terbukti setelah guru bercerita dan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa, hanya sedikit sekali siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar dikarenakan kurangnya konsentrasi atau kesungguhan siswa dalam mendengarkan isi bacaan dan penguasaan kosa kata pada siswa.

Salah satu cara untuk mengantisipasi masalah di atas, maka diperlukan penggunaan media yang dapat membuat pembelajaran menarik bagi siswa. Salah satu dari banyaknya media aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah *Canva*. *Canva* merupakan sebuah aplikasi yang bisa mendesain secara online untuk berbagai media seperti slide presentasi, foto, video, banner, pamphlet, poster, e-book, dan sebagainya yang didalamnya menyediakan berbagai fitur, seperti template desain, elemen, ikon, yang sesuai dengan apa yang kita inginkan khususnya dalam mendesain media pembelajaran (Adolph, 2016). Penggunaan media audio visual mampu menarik perhatian siswa dalam belajar dan dapat memberikan motivasi belajar dan kemudahan kepada siswa untuk memahami materi yang disampaikan guru, dengan cara guru menampilkan video pembelajaran, serta melalui penyajian video yang berkaitan dengan materi yang dibahas

Adapun Menurut (Rima, 2016) Video merupakan salah satu media audio visual yang menampilkan gerak. Semakin lama, media ini semakin populer dalam Masyarakat. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta maupun fiktif, bisa juga bersifat informatif, edukatif dan Instruksional sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video.

METODE PENELITIAN

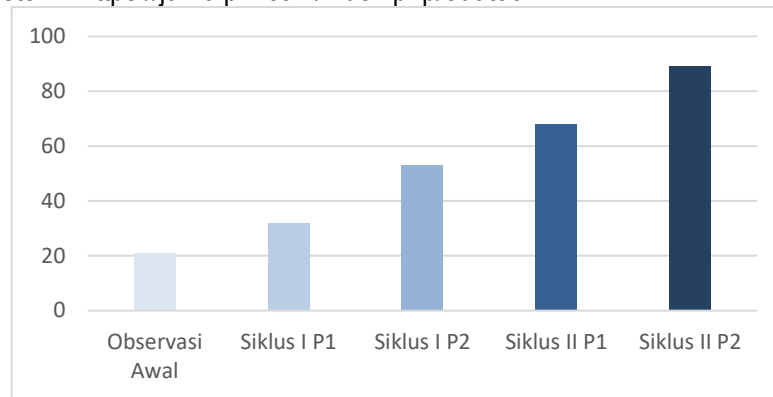
Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 3 Suwawa Tengah Kabupaten Bone Bolango yang berjumlah 19 orang 6 orang laki-laki dan 13 orang perempuan. Peneliti melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Menyimak Melalui Penggunaan Video Berbasis *Canva* (VIBERCAN) Pada Siswa Kelas IV SDN 3 Suwawa Tengah Kabupaten Bone Bolango”. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) yang akan di laksanakan di SDN 3 Suwawa Tengah Kabupaten Bone Bolango, yang beralamatkan di Desa Tolomato, kecamatan Suwawa Tengah, Kabupaten Bone Bolango. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus yang terdiri dari 4 tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan dan tahap analisis dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, tes, dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini meliputi kegiatan peneliti dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas pada kemampuan menyimak siswa melalui penggunaan media video berbasis *canva*. Penelitian ini dilakukan di SDN 3 Suwawa Tengah Kabupaten Bone Bolango dengan sasaran siswa kelas IV. Untuk melihat tingkat kemampuan menyimak siswa, maka dilakukan observasi awal kemudian dilanjutkan dengan tindakan. Pelaksanaan penelitian mengacu pada prosedur penelitian yang meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan dan tahap analisis dan refleksi.

Hasil

Hasil pengamatan observasi awal diperoleh data bahwa dari jumlah 19 orang siswa hanya 4 orang siswa (21%) yang mampu menyimak dan siswa yang belum mampu berjumlah 15 orang siswa (79%). Kemudian pada siklus I sudah mengalami peningkatan namun belum mencapai indikator kinerja. Pada siklus I pertemuan I dari 19 orang hanya 6 orang (32%) yang mampu menyimak sedangkan yang tidak mampu menyimak berjumlah 13 orang (68%) kemudian dilanjutkan pada siklus I pertemuan II dari 19 orang hanya 10 orang (53%) yang mampu menyimak sedangkan yang tidak mampu menyimak berjumlah 9 orang (47%). Pada siklus I ini mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya namun belum mencapai indikator kinerja. Maka dari itu dilanjutkan pada siklus II. Siklus II pertemuan I dari jumlah 19 orang hanya 13 orang (68%) yang mampu menyimak dan yang belum mampu menyimak berjumlah 6 orang siswa (32%) dan pada Siklus II pertemuan II dari 19 orang siswa ada 17 orang (89%) sedangkan untuk siswa yang belum tuntas sebanyak 2 orang siswa (11%). Hal ini dapat membuktikan bahwa penggunaan media video berbasis *canva* mampu mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran terutama pada kemampuan menyimak siswa.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Kemampuan Menyimak Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan grafik, terlihat adanya peningkatan kemampuan menyimak siswa dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, sebagian besar siswa masih berada pada kategori cukup, sedangkan pada Siklus II terjadi pergeseran ke kategori baik dan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa upaya perbaikan yang dilakukan setelah Siklus I efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa secara keseluruhan.



Gambar 2. Proses Pembelajaran Menggunakan Media Video Berbasis Canva

Media video berbasis Canva digunakan untuk memvisualisasikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif. Proses ini melibatkan penyajian informasi melalui animasi, gambar, dan teks yang terstruktur, sehingga mampu meningkatkan perhatian, pemahaman, serta keterlibatan siswa selama kegiatan belajar. Dengan tampilan visual yang menarik, siswa lebih mudah menyerap konsep yang disampaikan, sekaligus meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran.

Pembahasan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 3 Suwawa Tengah Kabupaten Bone Bolango yang berfokus pada peningkatan kemampuan menyimak melalui penggunaan media video berbasis Canva (VIBERCAN) telah menunjukkan hasil yang sangat positif dan signifikan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan menyimak siswa yang teridentifikasi melalui observasi awal, di mana hanya sebagian kecil siswa yang mampu memahami isi bacaan secara menyeluruh. Rendahnya

kemampuan menyimak ini berdampak pada proses pembelajaran secara keseluruhan, khususnya dalam memahami materi-materi yang bersifat naratif dan deskriptif.

Proses pembelajaran dimulai dengan pelaksanaan siklus I, di mana guru memfasilitasi pembelajaran menggunakan media video yang dibuat melalui platform Canva. Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan salam, dilanjutkan dengan pengecekan kehadiran, doa bersama, penyampaian tujuan pembelajaran, dan apersepsi. Aktivitas ini menunjukkan penerapan langkah-langkah pembelajaran yang sistematis dan interaktif. Pada tahap ini, siswa mulai diperkenalkan dengan materi menyimak melalui video pendek yang dikemas secara menarik dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa.

Indikator keberhasilan yang digunakan dalam penelitian ini mencakup ketercapaian nilai minimum Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 dan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 75%. Di samping itu, kemampuan menyimak siswa juga dinilai berdasarkan empat aspek, yaitu: (1) kemampuan menceritakan kembali isi cerita, (2) penguasaan kosakata, (3) kemampuan memperagakan isi cerita, dan (4) rasa percaya diri dalam menyampaikan kembali isi cerita yang telah didengar. Keempat indikator ini menggambarkan aspek kognitif dan afektif siswa dalam memahami dan mengolah informasi yang diperoleh melalui aktivitas menyimak.

Pada siklus I, ketercapaian siswa menunjukkan perkembangan yang cukup baik. Dari hasil observasi awal yang hanya menunjukkan 21% siswa mampu menyimak dengan baik, pada siklus I terjadi peningkatan menjadi 53%. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran menggunakan media video mulai memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses menyimak. Namun, capaian tersebut masih berada di bawah standar ketuntasan yang ditetapkan, sehingga dilanjutkan pada siklus II.

Pelaksanaan siklus II difokuskan pada penyempurnaan proses dan teknik penyajian media video, termasuk penambahan visualisasi dan narasi yang lebih jelas serta penggunaan pertanyaan pemantik untuk mengukur pemahaman siswa setelah menyimak video. Perubahan ini terbukti efektif, ditandai dengan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Pada siklus II, sebanyak 89% siswa berhasil mencapai nilai ≥ 75 , yang berarti bahwa hampir seluruh siswa telah menunjukkan kemampuan menyimak yang baik dan sesuai indikator yang ditetapkan.

Keberhasilan ini menunjukkan bahwa penggunaan media video berbasis Canva (VIBERCAN) memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kemampuan menyimak siswa. Video yang dirancang secara visual menarik mampu meningkatkan atensi siswa dalam menyimak, serta memberikan konteks konkret terhadap isi cerita yang disampaikan. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam menceritakan kembali isi video yang telah mereka tonton.

Temuan penelitian ini diperkuat oleh sejumlah hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas media video dalam meningkatkan keterampilan menyimak. Fatonah et al. (2022) menyatakan bahwa media video animasi terbukti meningkatkan keterampilan menyimak siswa SD secara signifikan. Anugrah et al. (2024) menambahkan bahwa media video dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena memadukan unsur visual dan audio yang memperkuat daya ingat siswa. Penelitian Nurbaiti et al. (2022) juga mendukung bahwa media audiovisual efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman menyimak siswa SD kelas V.

Raharjayanti (2021) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis video YouTube mampu menstimulasi keterampilan menyimak dan musikalitas siswa. Desarmini et al. (2022) menemukan bahwa storytelling berbantuan audiovisual sangat efektif dalam pengembangan kemampuan menyimak dan berbicara siswa. Penelitian lain oleh Nurhasanah dan Zunidar (2023) juga menekankan pentingnya media audiovisual dalam pembelajaran cerita fiksi di

sekolah dasar. Marpaung dan Pangaribuan (2017) mengungkapkan peningkatan signifikan pada siswa SMP setelah menggunakan media video untuk pembelajaran menyimak berita. Siregar et al. (2024) bahkan menekankan bahwa siswa lebih fokus dan termotivasi saat menggunakan media audiovisual. Sementara itu, Armariena et al. (2022) dan Oktafiani (2022) secara eksplisit menyatakan bahwa penggunaan media audio-visual dapat membangun kepercayaan diri siswa dalam menyimak dan menceritakan kembali isi materi secara aktif. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat teori belajar konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam pembelajaran, tetapi juga memberikan implikasi praktis bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media video berbasis Canva terbukti dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa secara menyeluruh. Berdasarkan seluruh uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa penggunaan media video berbasis Canva (VIBERCAN) dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 3 Suwawa Tengah Kabupaten Bone Bolango telah terbukti dan diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik Kesimpulan bahwa kemampuan menyimak pada siswa setelah melaksanakan pembelajaran pada siklus I dan II dapat ditingkatkan melalui penggunaan media video berbasis *canva* pada siswa kelas IV SDN 3 Suwawa Tengah Kabupaten Bone Bolango. Pada observasi awal dari 19 siswa, 15 siswa atau 79% masih kurang dalam kemampuan menyimak. Peningkatan tersebut dibuktikan dengan hasil pelaksanaan tindakan kelas siklus I sebanyak dua kali pertemuan dan siklus II dua kali pertemuan. Pertemuan pertama pada siklus I capaian 19 siswa kemampuan menyimak memperoleh 32% atau 6 orang siswa yang meningkat. Siklus I pertemuan kedua kemampuan menyimak siswa memperoleh 53% atau 10 siswa meningkat. Pada siklus II pertemuan pertama memperoleh 68% atau 13 siswa, dan pada siklus II pertemuan kedua mengalami peningkatan kemampuan menyimak siswa meningkat menjadi 89 atau 17 siswa sudah mampu dalam kemampuan menyimak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penggunaan media video berbasis *canva* secara signifikan meningkatkan kemampuan menyimak pada siswa kelas IV di SDN 3 Suwawa Tengah Kabupaten Bone Bolango

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2016). *Pengembangan Video Animasi Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran PAI SD Kelas 3, 11*, 1–23.
- Anugrah, C. G., Pagarra, H., & Nurhaedah. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Pedagogik dan Teknologi*, 2(4), 20–34.
- Armariena, D. N., Prasrihamni, M., & Sari, W. P. (2022). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi Siswa pada Kelas IV SDN Talang Kelapa. *Jurnal Didaktik*, 1(2), 73–80.
- Desarmini, D., Asdar, A., & Hamsiah, A. (2022). Metode Storytelling Berbantuan Media Audiovisual dan Pengaruhnya terhadap Keterampilan Menyimak dan Berbicara pada Siswa SD di Kota Makassar. *Bosowa Journal of Education*, 4(2), 285–293.
- Fatonah, D., Rohana, R., & Prasrihamni, M. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa SD Negeri 1 Sukamaju. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 262–271.

