Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2776-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (2) 2026, Page: 36067-36075

Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Animasi *YouTube Gromore Studio Series* dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Sukasada

Kadek Rosa Pratiwi Widiantari [1], Gde Artawan[2], dan I Nyoman Yasa [3]
[123]Universitas Pendidikan Ganesha
Corresponding Author: Kadek Rosa Pratiwi Widiantari, e-mail: rosa@student.undiksha.ac.id

Published: June , 2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan media *YouTube* khususnya pada kanal *Gromore Studio Series* dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat di kelas VII SMP Negeri 1 Sukasada, mendeskripsikan kemampuan siswa terhadap pemanfaatan media *YouTube Gromore Studio Series* dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat di kelas VII SMP Negeri 1 Sukasada, dan mendeskripsikan kendala yang dihadapi oleh guru dalam memanfaatkan media *YouTube Gromore Studio Series* pada pembelajaran menyimak cerita rakyat di kelas VII SMP Negeri 1 Sukasada. Subjek penelitian ini yaitu, seluruh siswa kelas VII C serta salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII C SMP Negeri 1 Sukasada. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, metode wawancara, dan metode dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media *YouTube Gromore Studio Series* dilakukan pada tahap kegiatan inti, kemampuan siswa terhadap pemanfaatan media *YouTube Gromore Studio Series* menunjukkan bahwa siswa mampu menyimak cerita rakyat dengan baik dan dibuktikan dengan keseluruhan nilai tugas siswa yang cukup sempurna, kendala yang dihadapi guru saat memanfaatkan media *YouTube Gromore Studio Series* bersumber dari aspek sarana prasarana dan dari aspek peserta didik.

Kata Kunci: Media *YouTube, Gromore Studio Series,* cerita rakyat.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini membuat informasi menyebar dengan sangat cepat di seluruh dunia dan menuntut sekolah untuk memberikan pendidikan yang lebih berkualitas agar murid dapat berkembang dengan baik secara pribadi maupun sosial. Namun, memasukkan teknologi ke dalam kelas punya tantangan tersendiri karena guru harus paham kurikulum, fasilitas sekolah harus mendukung, dan guru juga harus pintar menggunakan alat digital saat mengajar (Muhazir & Retnawati, 2020). Oleh karena itu, tantangan di era digital ini butuh solusi nyata berupa penggunaan teknologi secara bijak. Apalagi pendidikan yang bermutu tidak bisa lagi cuma memakai cara lama yang membosankan, melainkan memerlukan media kreatif seperti video animasi yang menurut Darmayanti (2022) bisa meningkatkan kemampuan siswa, menghubungkan pelajaran dengan kehidupan nyata, sekaligus mengusir rasa bosan dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Penggunaan media kreatif ini sangat sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang ingin agar siswa belajar bahasa lewat pengalaman nyata, di mana salah satu target belajar siswa SMP (Fase D) adalah mampu memahami dan merenungkan isi cerita rakyat (teks naratif). Dalam hal ini, kemampuan menyimak atau mendengarkan memegang peranan yang sangat penting karena semakin fokus seorang siswa dalam menyimak, akan semakin mudah pula ia memahami dan mempraktikkan isi pelajaran dalam kehidupan sehari-hari (Wulandari, dkk., 2023). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan hal yang berbeda di SMP Negeri 1 Sukasada, di mana kemampuan menyimak siswa kelas VII ternyata menurun akibat pelajaran yang terlalu sering menggunakan teks bacaan biasa yang monoton sehingga siswa cepat bosan dan sulit fokus.

Menariknya, siswa kelas VII C di sekolah ini sebenarnya sangat suka dan cepat akrab dengan teknologi digital, tetapi potensi tersebut belum dimanfaatkan dengan baik oleh guru karena video yang sesekali diputar biasanya cuma jadi hiburan selingan tanpa membantu siswa mencapai target belajar. Sebagai solusi, guru bisa memanfaatkan video dari platform YouTube yang menurut Birgante et al. (2023) bisa menjadi alat bantu mengajar yang bagus untuk menyampaikan informasi secara rapi dan membantu siswa paham pelajaran lebih cepat. Salah satu kanal YouTube yang sangat pas adalah *Gromore Studio Series* karena menggunakan animasi 3D yang terlihat lebih nyata, suaranya jelas, serta penuh dengan pesan moral dan budaya (Mulyaningtyas, 2025) sehingga kegiatan mendengarkan cerita rakyat bisa jadi lebih mudah dipahami oleh siswa SMP.

Setelah memeriksa buku dan penelitian-penelitian terdahulu, penggunaan video dari kanal *Gromore Studio Series* untuk kelas formal ternyata masih sangat jarang dan belum ada penelitian yang khusus membahas penggunaannya untuk belajar menyimak cerita rakyat di tingkat SMP, terutama di daerah Bali. Celah kosong inilah yang ingin diisi melalui penelitian ini, yang dibuat untuk melihat langsung bagaimana video animasi tersebut digunakan di kelas, bagaimana respons dan nilai siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Sukasada, serta apa saja kendala yang dihadapi oleh guru. Melalui optimalisasi media ini, pelajaran menyimak cerita rakyat diharapkan tidak lagi membosankan, melainkan menjadi pengalaman belajar yang seru dan bisa meningkatkan capaian belajar siswa secara nyata.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Artinya, peneliti hanya ingin menggambarkan dan menjelaskan kondisi nyata di lapangan secara apa adanya secara rapi dan jujur. Ada tiga hal utama yang diteliti, yaitu: cara guru memakai video animasi YouTube *Gromore Studio Series*, nilai kemampuan mendengarkan siswa, serta kendala apa saja yang dihadapi guru di kelas. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Sukasada dengan subjek penelitian seorang guru Bahasa Indonesia dan seluruh siswa kelas VII C.

Untuk mengumpulkan data, peneliti memakai tiga cara sekaligus (disebut teknik triangulasi) agar hasilnya saling melengkapi, yaitu; (1) Observasi (Pengamatan), peneliti datang dan duduk langsung di dalam kelas VII C untuk melihat jalannya pelajaran dari awal sampai akhir, tanpa ikut campur dalam proses mengajar. (2) Wawancara, peneliti mengobrol langsung dengan guru Bahasa Indonesia memakai pertanyaan yang santai tapi terarah untuk mencari tahu kendala apa saja yang dihadapi guru saat mengajar. (3) Dokumentasi, peneliti memeriksa berkas pendukung seperti modul ajar (RPP), video animasi yang diputar, dan catatan nilai tes lisan siswa.

Setelah semua data terkumpul, data tersebut diolah lewat tiga tahapan menurut teori Miles dan Huberman (2014); (1) Pemilihan Data (Reduksi Data), peneliti memilah hasil catatan di kelas dan hasil wawancara. Data yang penting dan cocok dengan penelitian disimpan, sedangkan data yang tidak penting dibuang. (2) Penyajian Data, data yang sudah dipilih kemudian ditulis ulang menjadi cerita (teks naratif) yang runtut, rapi, dan mudah dibaca agar pembaca bisa langsung paham. (3) Penarikan Kesimpulan, peneliti membuat kesimpulan awal, lalu mengeceknya kembali dengan data di lapangan untuk memastikan bahwa kesimpulan tersebut benar-benar pas dan bisa menjawab semua tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat di Kelas VII C

Proses pengumpulan data mengenai pemanfaatan media video animasi YouTube kanal Gromore Studio Series dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat di kelas VII C SMP Negeri 1 Sukasada dilakukan melalui dua kali observasi langsung dan dokumentasi. Observasi pertama dilaksanakan pada Selasa, 30 September 2025 (2 JP, pukul 12.30–13.40 WITA), sedangkan observasi kedua berlangsung pada Sabtu, 4 Oktober 2025 (3 JP, pukul 12.30–14.15 WITA). Pembelajaran ini melibatkan 32 orang peserta didik dalam kondisi ruang kelas yang kondusif. Berdasarkan hasil amatan, pembelajaran dilaksanakan melalui tiga tahapan utama yang terstruktur, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup.

Guru memulai kelas dengan salam, doa bersama, dan mengecek kehadiran siswa. Setelah itu, guru menjelaskan empat tujuan belajar hari itu, yaitu agar siswa bisa memahami, menganalisis, mencari pesan (tersurat dan tersirat), serta menceritakan kembali isi cerita rakyat di depan kelas. Untuk memancing ingatan siswa, guru mengajak tanya jawab santai tentang cerita rakyat yang pernah mereka tonton atau baca. Walaupun awalnya malu-malu, pancingan pertanyaan dari guru sukses membuat siswa aktif. Hasilnya, siswa bisa menebak sendiri bahwa cerita rakyat adalah bagian dari teks naratif, lengkap dengan strukturnya (pengenalan, masalah, penyelesaian, dan pesan moral) menggunakan bantuan buku paket Bahasa Indonesia.

Memasuki tahap inti, Guru mulai memutarkan video cerita rakyat berjudul "Legenda Malin Kundang" dari kanal YouTube *Gromore Studio Series* menggunakan proyektor dan *speaker*. Siswa menonton video dengan tertib, meskipun guru beberapa kali harus menegur siswa yang kurang fokus atau mengobrol. Setelah video selesai, guru langsung menguji ingatan siswa dengan tanya jawab tentang tokoh, latar, dan pesan moral cerita, yang dijawab siswa dengan sangat antusias. Pada pertemuan kedua, guru membagi siswa menjadi enam kelompok acak untuk berdiskusi mengisi lembar kerja (LKPD) tentang struktur dan isi cerita. Selama diskusi, guru aktif berkeliling membantu kelompok yang kesulitan. Setelah selesai, setiap kelompok maju secara bergantian untuk presentasi. Suasana kelas menjadi seru karena kelompok lain ikut menanggapi, lalu diakhiri dengan masukan, perbaikan bahasa, dan pujian dari guru.

Sebagai bentuk evaluasi akhir pada tahap inti, guru melaksanakan penilaian lisan secara individual dan sistematis. Peserta didik diminta menunggu di luar kelas dan dipanggil secara acak untuk menceritakan kembali isi cerita serta menjawab satu hingga dua pertanyaan terkait teks naratif. Hasil penilaian menunjukkan bahwa 17 siswa (53%) mampu menjawab pertanyaan dengan akurat, sedangkan 15 siswa (47%) lainnya memberikan jawaban berskala cukup namun tetap mampu menangkap inti cerita serta pesan moral secara garis besar. Berdasarkan kriteria ketuntasan yang ditetapkan, seluruh peserta didik kelas VII C dinyatakan tuntas karena perolehan skor individu berada di atas KKM, dengan rentang nilai yang seragam antara 78 hingga 83.

Pada tahap penutup, guru mengondisikan kembali posisi duduk siswa dan melakukan refleksi pembelajaran. Peserta didik memberikan respons yang sangat positif dan menaruh antusiasme tinggi terhadap penggunaan media video animasi dari kanal *Gromore Studio Series*. Beberapa siswa menyatakan bahwa visualisasi animasi yang menarik dan kualitas audio yang baik sangat membantu mereka dalam mengingat alur cerita serta memahami struktur teks naratif, meskipun terdapat catatan minor terkait kesesuaian lagu latar pada adegan tertentu. Pembelajaran diakhiri dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merangkum inti materi, yang sekaligus berfungsi sebagai bahan evaluasi reflektif bagi guru dalam merancang pembelajaran berikutnya.

Berdasarkan tahapan-tahapan kegiatan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *YouTube Gromore Studio Series* dalam pembelajaran menyimak teks naratif cerita rakyat dilaksanakan pada tahap inti pembelajaran secara terstruktur. Pada tahap tersebut, penggunaan media audiovisual dipadukan dengan strategi pembelajaran aktif seperti diskusi kelompok, pengerjaan LKPD, presentasi, serta evaluasi individu. Kombinasi tersebut mendorong peningkatan partisipasi siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap struktur teks naratif. Dengan demikian, pemanfaatan media *YouTube Gromore Studio Series* yang dikelola dengan strategi pembelajaran aktif dapat mendukung peningkatan kemampuan menyimak siswa secara lebih optimal.

Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Siswa Kelas VII C

Data kemampuan peserta didik terhadap penggunaan media *YouTube Gromore Studio Series* dalam pembelajaran menyimak teks cerita rakyat di kelas VII C SMP Negeri 1 Sukasada diperoleh melalui penilaian LKPD secara berkelompok dan tes individu yang berikan oleh guru sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data. Hasil kemampuan peserta didik tersebut disajikan secara sistematis dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 1. Hasil kemampuan secara berkelompok

Aspek Struktur	Kategori	Jumlah Kelompok
Orientasi	Sangat Baik (Skor 3)	2
	Baik (2)	2
	Cukup (1)	2
	Tidak Ada (Skor 0)	0
Komplikasi	Sangat Baik (Skor 3)	4
	Baik (Skor 2)	1
	Cukup (1)	1
	Tidak Ada (0)	0
Resolusi	Sangat Baik (3)	2
	Baik (2)	3
	Cukup (1)	1
	Tidak (0)	0
Koda	Sangat Baik (3)	2
	Baik (2)	3
	Cukup (1)	0
	Tidak Ada (0)	1

Penilaian ini dilakukan oleh guru dengan indikator yang sudah disiapkan oleh guru saat merencanakan pembelajaran. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran secara diskusi kelompok mengenai teks naratif cerita rakyat dengan memanfaatkan media *YouTube Gromore Studio Series,* berlangsung efektif dan memperoleh nilai yang cukup baik.

Berikut ini adalah tabel hasil penilaian lisan siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Sukasada oleh guru.

Tabel 2. Hasil kemampuan individu

No.	Nama Siswa	Nilai
1	I Gusti Agung Ayu Laksmi Prabantari	79
2	I Gusti Ayu Agung Trisna Saskara Dewi	79
3	I Gusti Ngurah Surya Briliant	80
4	Jumrotul Amelia	83
5	Kadek Aditiya	78
6	Kadek Alit Agustini	83
7	Kadek Angelina Wardana Putri	83
8	Kadek Bayu Swena	79
9	Kadek Bima Marka Erlangga	81
10	Kadek Dea Dinda Natasya Putri	80

11	Kadek Delon Abhay Vayana	83
12	Kadek Erna Juliani	79
13	Kadek Hervan	79
14	Kadek Intan Permata Sari	83
15	Kadek Martin Kesyawa Luwih Laksana	83
16	Kadek Mutya Mustika Astini	83
17	Kadek Purnawan	79
18	Kadek Teguh Wardana	80
19	Kadek Ulan Dari	78
20	Ketut Juni Adiari	78
21	Komang Arya Putra	78
22	Komang Bagas Sena	79
23	Komang Gede Tira Sumerta Yasa	79
24	Komang Jupita Pebriani	80
25	Komang Resky Raditya	81
26	Luh Meytha Dharmayanti	78
27	Luh Sukma Eka Lestari	81
28	Made Dwita Ananta Prasatya	78
29	Ni Komang Alita Purnameswari	83
30	Ni Made Renata Dwi Setiani	83
31	Putu Adrian Widinatha	80
32	Putu Marcel Mahendra	79

Berdasarkan data tersebut, hasil belajar siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Sukasada menunjukkan bahwa penggunaan media *YouTube*, khususnya kanal *Gromore Studio Series*, memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan menyimak teks naratif cerita rakyat dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas berdasarkan penilaian yang dilakukan. Mayoritas nilai yang diperoleh siswa berada di atas kategori cukup dan mendekati kategori baik. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis media audiovisual tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga berkontribusi nyata terhadap peningkatan pemahaman, analisis struktur teks naratif, serta hasil belajar secara keseluruhan.

Kendala yang Dihadapi Guru

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan pada 4 Oktober 2025 serta dikonformasi melalui observasi langsung, ditemukan beberapa kendala dalam pemanfaatan media video animasi *YouTube* kanal *Gromore Studio Series*. Kendala utama yang teridentifikasi didominasi oleh faktor sarana dan prasarana penunjang serta manajemen kelas.

Pada aspek sarana dan prasarana, keterbatasan stabilitas daya listrik dan jaringan internet menjadi hambatan teknis yang utama. Hambatan listrik terbukti pada observasi hari pertama ketika terjadi pemadaman listrik secara mendadak di sekolah, yang memaksa guru mengalihkan media ke buku teks secara temporer sebelum akhirnya kembali memanfaatkan video animasi setelah arus listrik

normal. Selain itu, intensitas cahaya yang terlalu tinggi di dalam ruang kelas menyebabkan proyeksi layar LCD menjadi silau dan kurang jelas, sehingga berpotensi menurunkan kenyamanan visual peserta didik. Keterbatasan akses internet yang lambat juga sering memicu terjadinya penundaan (*buffering*) saat video diputar secara daring. Guna mengantisipasi ketidakstabilan jaringan tersebut, guru menerapkan langkah solutif dengan mengunduh materi video animasi terlebih dahulu sebelum pembelajaran di kelas dimulai.

Di samping kendala teknis, guru juga menghadapi tantangan dalam hal pengelolaan kelas (*classroom management*) dan efisiensi waktu. Pasca-penayangan video animasi, tingginya antusiasme peserta didik secara simultan memicu kegaduhan dan menyebabkan kondisi kelas menjadi kurang kondusif. Hal ini menuntut strategi pengondisian kelas yang lebih ketat dari guru agar konsentrasi siswa tetap terjaga pada aktivitas transisi berikutnya. Terakhir, penggunaan media berbasis digital ini memerlukan alokasi waktu ekstra untuk persiapan perangkat (*setting up*), durasi pemutaran, hingga manajemen diskusi kelompok dan evaluasi. Meskipun penyediaan waktu menjadi tantangan tersendiri, guru mampu memitigasinya melalui manajemen waktu instruksional yang cermat sehingga pembelajaran tetap dapat diselesaikan tepat waktu sesuai jadwal yang telah ditentukan.

Secara keseluruhan, hasil wawancara dan observasi langsung di dalam kelas menunjukkan bahwa meskipun media *YouTube* kanal *Gromore Studio Series* efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap teks naratif cerita rakyat, guru tetap menghadapi berbagai kendala teknis dan manajerial yang perlu diantisipasi agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Meskipun terdapat beberapa kendala dalam penggunaan media ini, guru mampu mengatasinya sehingga tujuan pembelajaran tetap tercapai, dibuktikan dengan ketuntasan nilai siswa di atas KKM.

Pembahasan Pemanfaatan Media *YouTube*

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa video animasi "Legenda Malin Kundang" dari kanal YouTube *Gromore Studio Series* berhasil membuat siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Sukasada belajar secara aktif. Video ini sangat membantu siswa memahami isi cerita dan membedakan struktur teks naratif (mulai dari pengenalan cerita hingga pesan moral). Gambar animasi yang keren, suara tokoh yang jelas, dan musik latar yang pas membuat cerita yang awalnya membosankan jadi lebih nyata dan gampang dicerna. Temuan ini didukung oleh teori *Cone of Experience* dari Edgar Dale dan penelitian Afifah (2025), yang menyebutkan bahwa media visual-audio jauh lebih efektif daripada sekadar membaca buku karena melibatkan mata dan telinga siswa secara bersamaan, sehingga materi jadi lebih membekas di ingatan (Febliza dkk., 2015). Selain itu, keputusan guru untuk memutar ulang video pada pertemuan kedua terbukti sangat tepat untuk memperdalam ingatan siswa, sesuai dengan pendapat Munir (dalam Gusmania, 2018) bahwa keunggulan video adalah bisa diputar kembali (*replay*) agar siswa lebih paham.

Keberhasilan belajar ini juga didukung oleh kualitas video animasi 3D yang jernih dan bagus. Sebagai wadah gratis, YouTube memberikan kemudahan bagi guru untuk membagikan materi pelajaran yang menarik (Darmayanti, 2018). Respons senang dari para siswa saat sesi ulasan membuktikan bahwa media yang bervariasi bisa mengusir rasa bosan dan memancing semangat belajar (Nasution dalam Teni, 2018). Dalam pelajaran Bahasa Indonesia, hal ini sejalan dengan pendapat Wulandari (2023) yang menyatakan bahwa video animasi cerita rakyat sangat bagus untuk membantu siswa menemukan pesan moral dan urutan cerita. Meskipun sempat ada masalah kecil karena beberapa siswa kurang fokus saat menonton, guru berhasil mengatasinya dengan memberikan bimbingan langsung dan kerja kelompok. Di dalam kelompok, siswa yang pintar bisa membantu temannya yang bingung (tutor sebaya). Kesimpulannya, video animasi dari *Gromore Studio Series* bukan sekadar tontonan hiburan, melainkan alat bantu yang sangat efektif untuk melatih kemampuan berpikir dan menyimak siswa SMP.

Pembahasan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Siswa Kelas VII C

Kemampuan mendengar dan memahami siswa dianalisis memakai teori tahapan menyimak dari Tarigan (2018). Pada pertemuan pertama, mayoritas siswa baru sampai pada tahap mendengar dan paham saja, yang terlihat dari jawaban mereka yang masih singkat dan ragu-ragu. Namun pada pertemuan kedua, setelah dibantu dengan tugas kelompok dan lembar kerja (LKPD), kemampuan

siswa langsung naik ke tahap menginterpretasi dan menilai isi cerita. Sesuai dengan teori Elvi (dalam Afifah, 2025), siswa tidak cuma bisa menyebutkan masalah dalam cerita, tapi juga pintar memberikan alasan yang masuk akal berdasarkan obrolan tokoh di video. Mereka juga aktif saling menanggapi dan memberikan masukan saat kelompok lain presentasi di depan kelas.

Secara umum, nilai tugas kelompok siswa sudah merata pada kategori baik hingga sangat baik, terutama saat menebak bagian masalah (komplikasi) dan penyelesaian (resolusi). Hal ini membuktikan bahwa video YouTube sangat membantu mengarahkan cara berpikir siswa. Fenomena ini cocok dengan teori Arsyad (dalam Bafadal, 2024) bahwa gambar bergerak sangat ampuh mengubah materi pelajaran yang sulit menjadi lebih nyata dan gampang ditangkap oleh siswa. Sayangnya, ada satu kelompok yang nilainya terpaksa dikurangi karena teledor dan lupa mengisi bagian pesan moral atau penutup cerita (koda).

Untuk nilai tes lisan secara mandiri, rata-rata nilai siswa berada di angka 78 sampai 83, dengan 53% siswa mendapat nilai kategori baik. Sementara itu, 15 siswa (47%) sisanya mendapat kategori cukup karena sempat kurang fokus saat menonton video dan agak malu-malu saat diminta menceritakan kembali isi cerita secara langsung di depan guru. Meski begitu, seluruh siswa kelas VII C dinyatakan lulus karena nilainya berhasil melewati standar minimal (KKM) sekolah. Keberhasilan ini sejalan dengan pendapat Ernawati (2020) bahwa kemampuan menyimak siswa memang sangat tergantung pada kreativitas media yang dipakai oleh guru.

Kunci sukses pelajaran ini juga terletak pada faktor semangat belajar siswa, seperti yang dikatakan Tarigan (dalam Nuryani, 2020). Rasa suka siswa terhadap kualitas video animasi menjadi dorongan dari dalam diri mereka untuk menonton dengan lebih fokus. Menariknya, video "Legenda Malin Kundang" tidak hanya melatih otak siswa (kognitif), tetapi juga menyentuh perasaan dan sikap mereka (afektif) lewat pesan moral tentang akibat anak yang durhaka kepada orang tua. Hasil akhir ini mengonfirmasi penelitian Wulandari (2023) bahwa penggunaan video animasi dari kanal *Gromore Studio Series* terbukti nyata bisa menaikkan minat dan kemampuan menyimak siswa secara keseluruhan.

Pembahasan Kendala yang Dihadapi Guru

Hasil wawancara dan pengamatan langsung menunjukkan bahwa penggunaan video animasi YouTube dari kanal *Gromore Studio Series* masih menemui kendala. Masalah ini dibagi menjadi tiga hal, yaitu fasilitas sekolah, kemampuan siswa, dan cara mengatur kelas. Pada bagian fasilitas, masalah utamanya adalah listrik padam mendadak pada hari pertama, internet sekolah yang lambat sehingga video macet (*buffering*), serta ruang kelas yang terlalu terang sehingga layar proyektor menjadi silau. Menurut Tarigan (dalam Nuryani, 2020), kondisi ruangan yang silau seperti ini bisa mengganggu kenyamanan mata dan merusak fokus mendengarkan siswa. Untungnya, guru punya solusi cerdas dengan selalu mengunduh video terlebih dahulu di rumah, sehingga pelajaran digital bisa terus berjalan meski internet sekolah bermasalah.

Dari segi kemampuan siswa, tantangannya adalah perbedaan daya tangkap anak-anak di kelas. Ada sebagian kecil siswa yang masih bingung memahami isi cerita secara utuh. Menurut Sanjaya (dalam Hayati, 2023), hal ini wajar karena setiap siswa memang punya tingkat konsentrasi dan sifat yang berbeda-beda. Meski Fauziah (2020) menyebut kemampuan menyimak siswa zaman sekarang masih menjadi tantangan besar, penggunaan animasi 3D dari *Gromore Studio Series* terbukti berhasil membuat siswa kelas VII C sangat bersemangat karena gambarnya yang modern. Hal ini sesuai dengan pendapat Gea dan Ndruru (2024) bahwa kualitas gambar dan suara yang bagus pada media bahasa berbanding lurus dengan tingginya perhatian siswa di kelas.

Terakhir, pada bagian mengatur kelas, masalahnya justru muncul karena siswa terlalu senang setelah menonton video animasi. Suasana kelas berubah menjadi agak gaduh, sehingga guru harus bekerja ekstra keras untuk menenangkan siswa agar mereka bisa fokus kembali pada tugas kelompok. Selain itu, guru juga harus pintar membagi waktu yang terbatas karena menyiapkan alat digital, memutar video, sampai melakukan tes lisan membutuhkan perencanaan waktu yang sangat pas. Masalah waktu ini sesuai dengan tulisan Purwati (2025) bahwa media digital memang membutuhkan persiapan teknis dan pengaturan waktu yang matang. Kesimpulannya, video animasi ini sangat bagus untuk kelas menyimak, namun kesuksesannya tetap butuh kerja sama antara fasilitas sekolah yang mendukung dan keahlian guru dalam mengatur kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media video animasi YouTube kanal *Gromore Studio Series* dengan materi "Legenda Malin Kundang" terbukti memberikan dampak yang sangat positif dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat di kelas VII C SMP Negeri 1 Sukasada. Guru berhasil mengintegrasikan media digital ini secara terstruktur melalui tiga tahapan utama yang dipadukan dengan strategi belajar aktif. Maka dari itu, kemampuan menyimak siswa mengalami peningkatan nyata dari tahap mendengar dan memahami pada pertemuan pertama, naik menjadi mampu menginterpretasi, mengevaluasi, hingga menanggapi isi serta struktur teks naratif pada pertemuan kedua. Hal ini dibuktikan dengan tingkat kelulusan siswa yang mencapai 100% di atas standar minimal (KKM) pada rentang nilai 78 hingga 83, serta keberhasilan media animasi 3D ini dalam menyentuh aspek sikap siswa melalui penanaman pesan moral yang kuat.

Meskipun pembelajaran berjalan dengan sukses, implementasi media digital ini di lapangan tetap menghadapi beberapa kendala nyata dari aspek fasilitas, kemampuan siswa, dan cara mengatur kelas. Namun, seluruh kendala tersebut berhasil diatasi dengan baik oleh guru melalui solusi taktis. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa kualitas video animasi dari kanal *Gromore Studio Series* merupakan alat bantu yang sangat efektif untuk mengusir rasa bosan, memancing motivasi belajar, dan meningkatkan keterampilan menyimak siswa SMP secara menyeluruh.

.

REFERENSI

Afifah, F. (2025). *Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat dengan Media YouTube Gromore Studio Series pada Siswa MTSN di Jakarta Selatan* [Skripsi Sarjana, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta]. Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/86748

Bafadal, R., & Aryani, Z. (2024). Penggunaan media pembelajaran dalam penerapan Kurikulum Merdeka di sekolah pada mata pelajaran Sejarah. *CENI: Jurnal Insan Cita Pendidikan*.

Birgante, C. S., Wismanto, A., & Warkito, P. J. (2024). Pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran efektif materi berita bagi peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 17523–17528. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/14856

Darmayanti, I. A. M. (2022). Penggunaan vlog dan media visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri di Buleleng. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/69616

Ernawati, N. L. S., & Rasna, I. W. (2020). Menumbuhkan keterampilan menyimak peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(2), 103–112. https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/3525

Fatmawati, D. A., Ulfiyani, S., & Sagino. (2024). Pemanfaatan media YouTube dalam pembelajaran musikalisasi puisi. *PEMBAHSI: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 14(2). https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2.16238

Fauziah, K. (2020). *Analisis Keterampilan Menyimak pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SD* [Skripsi Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia]. UPI Repository.

Gea, M. K., Ndruru, M., Waruwu, L., & Harefa, N. A. J. (2024). Peningkatan kemampuan menyimak siswa menggunakan media YouTube pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII SMP Negeri 1 Tuhemberua tahun pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Kata: Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 12(2), 290–290. https://doi.org/10.23960/kata.v12i2.137

Hayati, S. (2023). Meningkatkan kreativitas peserta didik dalam melukis melalui teknik finger painting pada pelajaran seni rupa di SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(4). https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1708

Muhazir, A., & Retnawati, H. (2020). The teachers' obstacles in implementing technology in mathematics learning classes in the digital era. *Journal of Physics: Conference Series*, 1511(1), 012022. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1511/1/012022

Mulyaningtyas, R., & Tanompol, S. (2025). Narrative analysis of the 'Mountain' legend in the Gromore Studio Series animated video: A futurological study of alternative media for listening instruction. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 810–836. https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.21676

Nurdini, S., & Wardana, D. (2023). Pemanfaatan media YouTube sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

Nuryani. (2020). *Makalah Keterampilan Menyimak Efektif*. Universitas Tadulako.

Wulandari, T. W., Solihatulmilah, E., & Mualimah, E. N. (2023). Pengaruh media digital storytelling kanal Youtube "Gromore Studio Series" terhadap kemampuan menyimak pada materi hikayat pembelajaran Bahasa Indonesia Fase E 4 di SMA Negeri 1 Bayah. *Desanta: Indonesian of Interdisciplinary Journal*, 4(1), 90–98. http://jurnal.desantapublisher.com/index.php/desanta/article/view/114