

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK MELALUI MEDIA
AUDIO VISUAL DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *FUN LEARNING* SISWA
KELAS V SDN PEKUNDEN SEMARANG**

Laily Saharani¹, E.F Sari², N.D Kusumawardani³
Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang, Indonesia

Diterima : 30 April 2024

Disetujui : 13 Mei 2024

Dipublikasikan : Juli 2024

Abstrak

Kemampuan menyimak merupakan suatu keterampilan yang sangat penting untuk dikuasai dan dimiliki oleh peserta didik. Dalam upaya meningkatkan kemampuan menyimak guru dapat menggunakan media audio visual dengan model pembelajaran fun learning melalui game puzzle tempel. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas VB SDN Pekunden. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan meliputi pra siklus, siklus satu pertemuan 1 dan 2, serta siklus 2 pertemuan 1. Setiap tahapan siklus memuat kegiatan perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VB berjumlah 26 siswa. Data diperoleh melalui observasi aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung ketuntasan individual dan ketuntasan secara klasikal. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan menyimak siswa kelas 5B dimana pada pra siklus memiliki ketuntasan klasikal sebesar 3%, siklus 1 pertemuan 1 sebesar 50%, siklus 1 pertemuan 2 sebesar 69%, dan siklus 2 pertemuan 1 sebesar 88%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media audio visual dengan model pembelajaran fun learning melalui game puzzle tempel memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas V SDN Pekunden.

Kata Kunci: kemampuan menyimak, *fun learning*, sekolah dasar

Abstract

Listening ability is a very important skill for students to master and possess. In an effort to improve listening skills, teachers can use audio-visual media with a fun learning model through stick-on puzzle games. This research was conducted as an effort to improve the listening skills of class VB students at SDN Pekunden. This research is classroom action research with qualitative and quantitative data collection techniques. The research was carried out in 4 meetings including pre-cycle, cycle one meeting 1 and 2, and cycle 2 meeting 1. Each stage of the cycle contains planning, action and observation activities, as well as reflection. The subjects in this research were 26 class VB students. Data was obtained through observing student activities, as well as student learning outcomes. Data analysis was carried out by calculating individual completeness and classical completeness. The results of the research showed an increase in the listening ability of class 5B students where in the pre-cycle they had classical completeness of 3%, cycle 1 meeting 1 was 50%, cycle 1 meeting 2 was 69%, and cycle 2 meeting 1 was 88%. Thus, it can be concluded that audio-visual media with a fun learning model through stick-on puzzle games has an influence in improving the listening skills of grade V students at SDN Pekunden.

Keywords: listening ability, fun learning, elementary school

Corresponding Author

Lailysaharani7@gmail.com

Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang, Indonesia

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah upaya dalam mengembangkan diri yang dilakukan dengan sengaja dan terstruktur membentuk suatu suasana yang mendukung dalam proses belajar mengajar. Tidak hanya itu saja pendidikan dapat diartikan suatu proses belajar mengajar atau suatu interaksi yang melibatkan kedua belah pihak yang merupakan guru dan murid saling berkomunikasi satu sama lain. dalam proses pembelajaran dapat mewujudkan suatu tujuan pembelajaran untuk mencapai suatu hal yaitu suatu penguasaan Bahasa (Pratiwi and Zulfadewina 2022). Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat dari (Azzahra et al., 2024) yang mengatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mewujudkan susana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun mejelaskan bahwa dalam mengembangkan aspek perkembangan bahasa terdapat 3 lingkup perkembangan yang dikembangkan, meliputi: (1) memahami bahasa, (2) mengungkapkan bahasa, dan (3) keaksaraan. Dalam memahami bahasa reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangi dan menghargai bacaan. Sedangkan mengungkapkan bahasa atau mengekspresikan bahasa, mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatik, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan. Selanjutnya keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita.

Menyimak mempunyai makna mendengarkan dengan penuh pemahaman, perhatian, serta apresiasi. Hal itu sejalan dengan pendapat menurut (Suhartini Nurul Azminah et al., 2023) bahwa Menyimak adalah kegiatan mendengar, memperhatikan dan memahami perkataan orang lain. Menyimak sebagai proses besar mendengarkan, mengenal, serta menginterpretasi lambang-lambang lisan. Pelatihan menyimak yang dimulai sejak usia dini merupakan proses pelatihan pembelajaran seseorang. Perkembangan bahasa pada anak usia dini terbagi dalam aspek: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat aspek , menyimak merupakan keterampilan paling awal yang dikembangkan anak sebelum mereka dapat berbicara, membaca, atau menulis (Apriliani et al. 2021). Seberapa baik anak menyimak memiliki dampak yang besar terhadap efektifitas kerjanya, dan terhadap kualitas hubungannya dengan orang lain. Adapun yang menjadi indikator kemampuan menyimak adalah mendengarkan, memperhatikan, memahami dan menanggapi.

Menurut Masrupi & Nurholis (2019) kondisi ideal kemampuan menyimak adalah memiliki ciri-ciri siap fisik dan mental; motivasi dan kesungguhan; objektif dan menghargai pembicaraan; menyeluruh dan selektif; paham situasi dan kenal arah pembicaraan; kontak dengan pembicaraan; merangkum isi pembicaraan; serta menilai dan menanggapi isi pembicaraan. Faktanya, proses mendengarkan dipengaruhi oleh siapa yang mendengarkan, kapan dan untuk tujuan apa, apa yang didengar, dan siapa yang diberi informasi. Menurut (Triyadi 2015) menyimak bertujuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan dari bahan ajar pembicara. Selain itu, menyimak dapat mengomunikasikan ide dan gagasan kepada orang lain dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas V didapatkan data bahwa memang terjadi permasalahan belajar yaitu rendahnya kemampuan menyimak siswa dari data nilai

harian siswa tahun 2024 yang menunjukkan bahwa dari 26 siswa hanya 10 siswa yang mencapai KKM ≥ 70 sedangkan 16 siswa masih belum tuntas. Selain itu, kebanyakan siswa kurang mampu mengembangkan pengetahuan dan konsep-konsep Bahasa Indonesia, kurang aktif dalam pembelajaran dan kemampuan peserta didik dalam menyimak masih rendah. Pembelajaran menyimak dengan menggunakan media audio visual dapat menjadi salah satu alternatif yang bisa digunakan oleh guru. Media audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat, didengar, dan yang dapat dilihat dan didengar (Musyadad et al., 2023).

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik. Melalui pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan autentik. Ini dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis dalam bahasa Indonesia. Pembelajaran dengan media audio visual menjadi pengalaman yang baru bagi peserta didik sehingga menimbulkan motivasi dan gairah belajar pada peserta didik (Andari et al., 2023; Lukitoaji, B. D., Noormiyanto, F., Atmojo, S. E., & Muhtarom, T. (2023,).

Sedangkan pembelajaran fun learning adalah sebuah model yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang mengakibatkan prestasi belajar peserta didik mengalami perbaikan. Fun learning sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena membantu peserta didik untuk bisa menjadikan bahan pelajaran menjadi bermakna, memberi motivasi belajar, dan menyediakan

kepuasan belajar. (Susetyo et al., 2023) menegaskan bahwa fun learning dalam kamus bahasa Inggris, diartikan menjadi Fun yaitu “kesenangan” atau “kegembiraan” serta learning diartikan “pembelajaran”. oleh karena itu fun learning dapat diartikan sebagai cara mendapatkan pengetahuan saat pembelajaran dengan metode belajar yang menyenangkan dan mengasyikan.

Fun learning mengisyaratkan bahwa guru memberikan pengalaman belajar kepada siswa dengan cara yang menyenangkan dan berpusat pada psikologi siswa serta lingkungan disekitar. Oleh karena itu metode fun learning memiliki arti lain berupa cara membangun cara cinta dan motivasi yang kuat untuk belajar (Tasya et al. 2023). Pendapat tersebut didukung oleh pendapat dari Zahroh (Priska Klaudia Makal et al., 2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran Fun Learning dimana seorang guru dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam proses pembelajaran dikelas, karena dengan suasana yang hangat dan menyenangkan, apapun yang guru ajarkan akan mudah diterima dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media audio visual dan model fun learning maka pembelajaran yang dilaksanakan akan membuat siswa mampu meningkatkan kemampuan menyimak, belajar mandiri dan mengundang keaktifan siswa dan mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan serta menyenangkan. Pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan dari Bobbi De Porter (Attamimi et al. 2021) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan (Fun learning) merupakan salah satu strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, dan proses belajar yang mengakibatkan prestasi belajar peserta didik mengalami perbaikan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti mencoba mengatasi permasalahan tersebut dengan melakukan

penelitian tindakan kelas dengan judul: “Meningkatkan Kemampuan Menyimak Melalui Media Audio Visual dengan Model Pembelajaran Fun Learning Siswa Kelas 5 SDN Pekunden Semarang”.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang mengombinasikan prosedur penelitian dengan tindak substantif, suatu Tindakan yang dilakukan dalam disiplin inquiri atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang terjadi dalam keterlibatan sebuah proses perbaikan dan perubahan. PTK juga merupakan suatu kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan yang dilakukan serta untuk memperbaiki beberapa kondisi dalam praktek pembelajaran (Azizah 2021).

Sumber data penelitian tindakan kelas ini adalah siswa dan guru kelas V SDN Pekunden. Data diperoleh dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan kepada siswa kelas V Banjar pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 26 orang siswa. Data diperoleh melalui observasi aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung ketuntasan individual dan ketuntasan secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Ketuntasan Individual Untuk menentukan ketuntasan belajar siswa (individual) dapat dihitung dengan menggunakan rumus Hasil Belajar=Ketuntasan Individual = $\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

Ketuntasan Klasikal Suatu kelas dikatakan telah mencapai ketuntasan klasikal jika $\geq 80\%$ dari seluruh siswa mencapai ketuntasan minimal 70. Ketuntasan Klasikal= $\frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk menghasilkan upaya

meningkatkan kemampuan menyimak melalui media audio visual dengan model pembelajaran fun learning melalui game puzzle tempel. Penelitian ini dilakukan di SDN Pekunden pada pembelajaran bahasa Indonesia. Selanjutnya hasil penelitian akan dijelaskan dalam bentuk data ketuntasan klasikal dan perolehan nilai hasil belajar.

Analisis hasil tindakan

Dari beberapa kegiatan belajar yang telah dilakukan pada pra siklus hingga siklus 2 diperoleh hasil data ketuntasan klasikal dan perolehan nilai siswa kelas V Banjar mengenai kemampuan menyimak sebagai berikut:

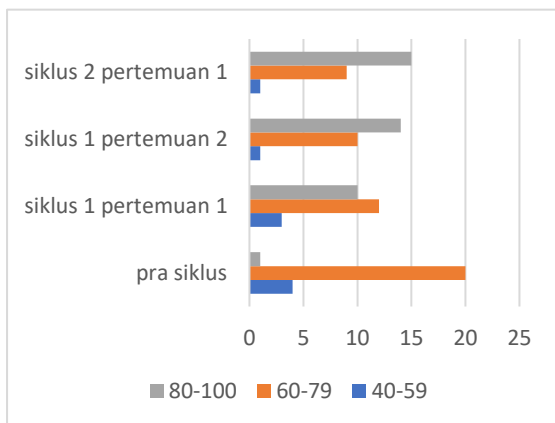
Table 1.1 data ketuntasan klasikal

kriteria	Pra siklus	Siklus		
		Siklus 1	Siklus 2	Pertemuan 1
Tuntas	8 siswa	13 siswa	18 siswa	23 siswa
Tidak tuntas	18 siswa	13 siswa	8 siswa	3 siswa
ketuntasan klasikal	31%	50%	69%	88%

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa keterampilan menyimak mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Pada pra siklus peserta didik yang memiliki keterampilan menyimak baik hanya sebanyak 8 siswa. Kemudian terdapat peningkatan pada siklus 1 pertemuan 1 yaitu sebanyak 13 siswa memiliki keterampilan menyimak baik. Data diatas mengalami peningkatan yang signifikan keterampilan menyimak pada siswa sebanyak 18 siswa pada siklus 1 pertemuan 2 dan 23 siswa pada siklus 2 pertemuan pertama. Berdasarkan hasil perolehan nilai

tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dengan model fun learning melalui game puzzle tempel dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas 5B SDN Pekunden. Terdapat kenaikan hasil belajar pada setiap siklus

mulai dari pra siklus yang awalnya hanya sebanyak 1 siswa yang mendapatkan nilai antara 80-100, pada interval nilai 60-79 sebanyak 20 siswa dan interval nilai 40-59 sebanyak 1 siswa. Kemudian pada siklus ke-1 pertemuan 1 terdapat 10 siswa yang mendapatkan nilai antara 80-100, pada interval nilai 60-79 sebanyak 12, dan pada interval nilai 40-59 sebanyak 3 siswa.



Gambar 1. Data perolehan nilai hasil belajar

Kenaikan yang signifikan pada nilai hasil pada siklus 1 pertemuan 2 terdapat terdapat 14 siswa yang mendapatkan nilai antara 80-100, pada interval nilai 60-79 sebanyak 10, dan pada interval nilai 40-59 sebanyak 1 siswa. Bertambah pada siklus 2 pertemuan 1 terdapat 15 siswa yang mendapatkan nilai antara 80-100, pada interval nilai 60-79 sebanyak 9, dan pada interval nilai 40-59 sebanyak 1 siswa.

Berdasarkan hasil analisis secara keseluruhan diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual dengan model pembelajaran fun learning terhadap peningkatan kemampuan menyimak dan hasil belajar peserta didik SDN Pekunden. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Dale (Firdaus 2016), yang menyatakan bahwa dampak positif dari penggunaan media ialah keberadaan media pembelajaran khususnya media audio-visual dalam proses belajar mengajar dianggap dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar. Pendapat tersebut diperkuat dengan penelitian dari

(Andari et al., 2023; Mugiyatmi, M., Muryani, E., Setyaningsih, N., Ningsih, T., & Atmojo, S. E. (2023).) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV di SD Negeri 104 Tontonan Kabupaten Enrekang.

Selain media audio visual pembelajaran fun learning juga memiliki pengaruh terhadap kemampuan menyimak. Hal itu disebabkan karena dengan pembelajaran yang menyenangkan peserta didik akan lebih tertarik untuk menyimak materi yang disajikan. Sehingga pembelajaran dengan model fun learning melalui permainan puzzle tempel memiliki pengaruh yang cukup signifikan pada peningkatan kemampuan menyimak. hal itu sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nikmah 2019) bahwa pembelajaran dengan model fun learning melalui permainan barrier game mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menyimak siswa tunarungu kelas II di SDLB-B Dharma Wanita Sidoarjo.

Media merupakan salah satu hal yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran. Seperti halnya media audio visual yang sering kita temukan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut (Nurfadhillah et al. 2021) penggunaan media pembelajaran sangat penting pada kegiatan pembelajaran karena dapat mempersingkat waktu. Artinya, pembelajaran dengan menggunakan media dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi siswa. Namun penggunaan media pembelajaran tidak akan maksimal apabila tidak diimbangi dengan model atau metode belajar yang tepat.

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas 5 SDN Pekunden ditemukan bahwa model belajar yang tepat dapat berpengaruh besar dalam keberhasilan suatu pembelajaran. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat dari (Nasution; Mardiah Kalsum. 2019) bahwa

model pembelajaran yang tepat akan memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi yang akan disampaikan. Dengan metode yang tepat pun, kesulitan guru dalam menyampaikan materi bisa diminimalisasikan. Adapun model pembelajaran yang telah diterapkan yaitu model pembelajaran fun learning melalui game puzzle tempel.

Dalam pelaksanaannya pembelajaran dengan model fun learning berjalan secara menyenangkan dengan dukungan game puzzle tempel. Melalui pembelajarannya yang menyenangkan peserta didik akan lebih mudah mencerna dan mau menyimak materi yang disampaikan. Menurut (Syukri et al., 2021; Atmojo, S. E., Rahmawati, R. D., & Anggriani, M. D. 2023) model pembelajaran dapat menciptakan suasana yang *fun* (menyenangkan). Melalui penciptaan suasana yang *fun*, maka murid akan memperoleh suasana yang menyenangkan hatinya. Sehingga memengaruhi kondisi otak murid untuk menyerap informasi yang disampaikan secara maksimal. Suasana pembelajaran yang menyenangkan namun tetap terkontrol dengan mengajak peserta didik untuk aktif, kreatif dan mampu bernalar kritis dalam menyelesaikan soal-soal terbentuk melalui game puzzle tempel. pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat (Hutahaean et al., 2023; Atmojo, S. E., & Kurnia, D. 2023) bahwa konsep fun learning bukan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun tak terkontrol, namun fun learning mengarah pada suasana pembelajaran yang diciptakan melalui desain pembelajaran yang terencana

Adapun game puzzle yang digunakan yaitu berupa potongan kotak yang berisi materi bahasa Indonesia. Dimana nantinya peserta didik akan menyusun puzzle tersebut sesuai dengan soal yang ada didalam kotak. Menurut Dominika Yanti (Hidayah, Sulasmono, and Widyanti 2019; Amalia, F. N., & Atmojo, S. E. (2023).) Puzzle merupakan sebuah permainan menyusun potonganpotongan

gambar pada kotak-kotak kosong. Dengan hasil pemikiran yang kreatif media puzzle dapat digunakan untuk media atau metode dalam pembelajaran. Oleh karena itu dengan adanya temuan model pembelajaran fun learning dengan menggunakan game puzzle atau game lainnya untuk meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik dapat membantu guru dalam memecahkan permasalahan kurangnya kemampuan menyimak peserta didik. Sehingga nantinya dapat memperoleh hasil belajar yang baik dan peserta didik dapat memahami materi dengan maksimal.

KESIMPULAN

Penggunaan media audio visual dengan model pembelajaran fun learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan menyimak siswa. Selain itu pembelajaran dengan model fun learning tersebut akan lebih memudahkan guru dalam menarik perhatian peserta didik untuk menyimak materi sehingga diperoleh hasil belajar yang maksimal. Hal itu telah dibuktikan melalui penelitian tindakan kelas di SDN Pekunden dengan hasil yakni terdapat pengaruh penggunaan media audio visual dengan model pembelajaran fun learning terhadap peningkatan yang signifikan sebesar 88% pada kemampuan menyimak peserta didik SDN Pekunden yang dilaksanakan melalui tahap pra siklus, siklus 1 pertemuan 1 dan dua, serta siklus 2

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, F. N., & Atmojo, S. E. (2023). Effectiveness of Using Interactive Media on Science Learning Achievement of Class V Students at SD N 1 Kadipiro. *PESTALOZZI: Learning and Instructional Journal*, 1(1), 13-19.
- Andari, Anang Sudigno, and Wijaya Santosa. 2023. "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Kemampuan Siswa Dalam Menyimak Bahasa Indonesia Di Kelas V SDN Bareng 5 Malang" *Indonesian Journal of Learning*

- and *Educational Studies* 1 (2): 111–20.
- Apriliansi, Izza Mahdiana, Noir Primadona Purba, Lantun Paradhita Dewanti, Heti Herawati, and Ibnu Faizal. 2021. “Open Access Open Access.” *Citizen-Based Marine Debris Collection Training: Study Case in Pangandaran* 2 (1): 56–61.
- Attamimi, Irfan Fauzan, Maelina Kamaliyah, Sri Nurjanah, and Tanti Dewinggih. 2021. “Meningkatkan Minat Belajar Dengan Metode Fun Learning Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Desa Kumbang.” *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung* 1 (XXXVI): 83–94.
- Atmojo, S. E., & Kurnia, D. (2023). Development of the Pop-Up Fairy Tale Book "Si Kancil" in Improving the Honest Character of Grade 2 Elementary School Students. *PESTALOZZI: Learning and Instructional Journal*, 1(1), 1-12.
- Atmojo, S. E., Rahmawati, R. D., & Anggriani, M. D. (2023). The impact of sets education on disaster education on student mitigation skills and resilience. *Nurture*, 17(3), 240-252.
- Azizah, Anisatul. 2021. “Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran.” *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3 (1): 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>.
- Azzahra, Putri Tsania, Masduki Asbari, and Devina Evifa Nugroho. 2024. “Urgensi Peran Generasi Muda Dalam Meningkatkan Pendidikan Berkualitas.” *Journal of Information Systems and Management (JISMA)* 3 (1): 90–92.
- Firdaus. 2016. “Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual.” *Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, no. Idc: 46–54.
- Hidayah, Rosita Nurul, Bambang Suteng Sulasmono, and Eunice Widyanti. 2019. “Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share Dengan Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Kelas IV SD.” *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika* 3 (1): 34. <https://doi.org/10.31764/jtam.v3i1.759>.
- Hutahaean, Resliana, Berlianti Berlianti, and Rini Yanti Sinaga. 2023. “Meningkatkan Kreativitas Dan Kepercayaan Diri Siswa/i Sekolah Dasar Melalui Metode Fun Learning.” *Pengabdian Pendidikan Indonesia* 1 (02): 29–35. <https://doi.org/10.47709/ppi.v1i02.3003>.
- Lukitoaji, B. D., Noormiyanto, F., Atmojo, S. E., & Muhtarom, T. (2023, June). Improving Covid-19 literacy in Webinar-based science learning. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2491, No. 1). AIP Publishing.
- Masrupi, and Dedi Nurholis. 2019. “Peningkatan Kemampuan Menyimak Dengan Metode Integratif Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Jurnal Membaca Bahasa & Sastra Indonesia* 4 (1): 27–34.
- Mugiyatmi, M., Muryani, E., Setyaningsih, N., Ningsih, T., & Atmojo, S. E. (2023). Pengaruh Discovery Learning Berbantuan Audio Visual terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Berprestasi Pelajaran IPA. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(3), 216-221.
- Musyadad, Vina, Susan, Syifa, Tiara, and Sepiah. 2023. “Upaya Peningkatan Keterampilan Menyimak Sekolah Dasar Melalui Media Audio Visual.” *Jurnal Primary Edu (JPE)* 1 (1): 51–60.
- Nasution; Mardiah Kalsum. 2019. “Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 1 (9): 9–16.
- Nikmah, Khoirul. 2019. “JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS PERMAINAN BARRIER GAME TERHADAP KEMAMPUAN

- Diajukan Kepada Universitas Negeri Surabaya PERMAINAN BARRIER GAME TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK SISWA TUNARUNGU,” 1–14.
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. 2021. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii.” *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3 (2): 243–55. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.
- Pratiwi, Rini, and Zulfadewina. 2022. “Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8 (4): 1247–55. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3069>.
- PriskaKlaudia Makal, Roos Tuerah, Yulmi Mottoh. 2021. “Edu Primary Journal : Jurnal Pendidikan Dasar Vol 2, No 2 Mei 2021.” *Edu Primary Journal : Jurnal Pendidikan Dasar* 2 (2): 197–202. <http://ejurnal-mapalus-unima.ac.id/index.php/eduprimar>.
- Suhartini Nurul Azminah, Mimi Purbandari, and Alfina Citrasukmawati. 2023. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Melalui Metode Bercerita Pada Anak.” *Jambura Early Childhood Education Journal* 5 (2): 319–28. <https://doi.org/10.37411/jecej.v5i2.2544>.
- Susetyo, Agus Milu, Bahtiar Hari Hardovi, Moh Fathoni Aabid, and Adetya Pratika Aprilia. 2023. “Model Pembelajaran Fun Learning Untuk Guru Di Yayasan Nurussaalam Wonoasri Jember” 4 (2): 113–28.
- Syukri, Rezki Aulia, Aliem Bahri, and Ummu Khaltsum. 2021. “Penerapan Model Pembelajaran Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar.” *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 1 (1): 51–60. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.212>.
- Tasya, Nofriyentii, Syamsurizal, Fitri Arsih, and Ria Anggriyani. 2023. “JOTE Volume 4 Nomor 3 Tahun 2023 Halaman 242-250 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education.” *Validitas Modul Ajar Hereditas Manusia Berbasis Problem Based Learning (PBL)* 4: 242–50.
- Triyadi, Slamet. 2015. “Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia.” *Jurnal Pendidikan Unsika* 3 (2): 188–99. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/215>.