

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM  
BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL*  
TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA  
INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS V  
SD NEGERI 1 WAY KANDIS**

**(Skripsi)**

**Oleh:**

**NIKEN MAULIDYA  
NPM 2113053060**



**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

## ABSTRAK

### **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL* TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 WAY KANDIS**

Oleh

**NIKEN MAULIDYA**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya keterampilan menyimak bahasa Indonesia peserta didik di kelas V SD Negeri 1 Way Kandis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Problem based learning* berbantuan media *audio visual* terhadap keterampilan menyimak peserta didik. Metode penelitian ini adalah *quasi experimental design* dengan populasi berjumlah 82 peserta didik dan sampel sebanyak 55 peserta didik. Penentuan sampel menggunakan teknik *random sampling*. Teknik pengumpulan data dengan teknik tes dan non tes berupa lembar observasi. Hasil analisis data pengujian hipotesis menggunakan regresi linier sederhana yang menunjukkan terdapat pengaruh signifikansi penggunaan model *Problem based learning* berbantuan media *audio visual* terhadap keterampilan menyimak bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 1 Way Kandis.

**Kata kunci :** *audio visual*, keterampilan menyimak, *problem based learning*.

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF PROBLEM BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY AUDIO VISUAL MEDIA ON THE INDONESIAN LISTENING SKILLS OF 5<sup>TH</sup> CLASS SD NEGERI 1 WAY KANDIS**

**By**

**NIKEN MAULIDYA**

The problem in this study was the low listening skills in the Indonesian language among fifth grade students at SD Negeri 1 Way Kandis. This study aimed to determine the effect of the Problem Based Learning model assisted by audio visual media on students' listening skills. The research method used was a quasi experimental design with a population of 82 students and a sample of 55 students, selected used a random sampling technique. Data were collected using test and non-test techniques, including observation sheets. The results of hypothesis testing used simple linear regression analysis showed that the use of the Problem Based Learning model assisted by audio visual media had a significant effect on the Indonesian language listening skills of fifth grade students at SD Negeri 1 Way Kandis.

**Keywords:** audio visual, listening skills, problem based learning.

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM  
BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL*  
TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA  
INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS V  
SD NEGERI 1 WAY KANDIS**

**Oleh:**

**NIKEN MAULIDYA**

**Skripsi**

**Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

Judul Skripsi

**: PENGARUH PENGGUNAAN MODEL  
PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED  
LEARNING* BERBANTUAN MEDIA  
*AUDIO VISUAL* TERHADAP  
KETERAMPILAN MENYIMAK  
BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK  
KELAS V SD NEGERI 1 WAY KANDIS**

Nama Mahasiswa

**: Niken Maulidya**

No. Pokok Mahasiswa

**: 2113053060**

Program Studi

**: S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan

**: Ilmu Pendidikan**

Fakultas

**: Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I

Pembimbing II

**Siska Mega Diana, M.Pd.**  
NIP 231502871224201

**Siti Nurjanah, M.Pd.**  
NIP 199309172024062002

**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

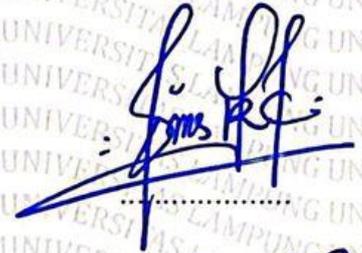
**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.**  
NIP 197412202009121002

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua

: **Siska Mega Diana, M.Pd.**



Sekretaris

: **Siti Nurjanah, M.Pd.**



Penguji Utama

: **Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



: **Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.**

NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **30 April 2025**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Niken Maulidya  
NPM : 2113053060  
Program studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Audio Visual* Terhadap Keterampilan Menyimak Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Way Kandis” tersebut adalah asli hasil dari penelitian saya, kecuali pada bagian bagian tertentu yang dirujuk berdasarkan sumbernya yang disebutkan pada daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan berlaku.

Metro, 30 April 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Niken Maulidya

NPM 2113053060



## **RIWAYAT HIDUP**

Niken Maulidya dilahirkan di Bandar Lampung, Kecamatan Labuhan Ratu, Kelurahan Kota Sepang, Provinsi Lampung, pada tanggal 30 Mei 2003. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Yoga Purwoko dan Ibu

Suparyati.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 2 Perumnas Way Halim lulus pada tahun 2015
2. SMP Negeri 29 Bandar Lampung lulus pada tahun 2018
3. SMA Negeri 13 Bandar Lampung lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung, melalui Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Pada tahun 2024 peneliti melakukan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Sindang Sari serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Sindang Sari, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan. Pada tahun 2023 peneliti juga mengikuti program Kampus Mengajar Angkatan ke-6 yang diadakan oleh Kemendikbudristek di SD Negeri 2 Gunung Sulah, Kota Bandar Lampung. Selama menjadi mahasiwa, peneliti aktif dalam organisasi internal kampus yaitu Himpunan Mahasiwa Jurusan Ilmu Pendidikan (HIMAJIP) FKIP Universitas Lampung sebagai anggota olahraga dan kesenian periode 2021 – 2022.

## **MOTTO**

Tidak usah terburu-buru Allah akan memberikannya disaat kita sudah benar-benar layak untuk memilikinya jadi bersabarlah semua hanya tentang waktu.

(Qs. Fatir:13)

Teknologi bukan untuk menggantikan guru, tetapi untuk memperkuat peran guru.

(George Couros)

## **PERSEMBAHAN**

Bismillahirrahmaanirrahiim...

*Alhamdulillahirrabil'alamiin*, segala puji bagi Allah swt, dzat yang Maha Sempurna, serta Rasulullah Muhammad saw yang memberi cahaya cinta penerang dunia.

Dengan segala kerendahan hati dan tanda terima kasih, kupersembahkan karya ini kepada: Kedua orang tua tercinta

### **Bapak Yoga Purwoko dan Ibu Suparyati**

Kata terima kasih pun tak akan cukup untuk menjelaskan bagaimana berharganya kedua sosok yang selalu menyinari kehidupan anak bungsu nya, serta yang selalu mendo'akan, memberikan kasih sayang dan pengorbanan tanpa kenal lelah yang tidak cukup kubalas hanya dengan selembar kertas bertuliskan kata cinta dan persembahan.

Saudariku

**Thyur Ramadhani, A.Md.Ak.**

Terima kasih atas segala dana, dukungan, doa, kehangatan dan semangat dengan caranya sendiri untuk membentuk kesempurnaan sebagai kakak.

**Almamater tercinta "Universitas Lampung"**

## SANWACANA

Puji syukur peneliti hanturkan kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Problem based learning* Berbantuan Media *Audio Visual* Terhadap Keterampilan Menyimak Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan menyusun skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM. ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi pada penelitian ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan dalam proses administrasi dan surat-menyurat sehingga peneliti dapat memenuhi persyaratan akademik dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi pada penelitian ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Koordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi dan memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Siska Mega Diana, M.Pd., Selaku ketua penguji yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Siti Nurjanah, M.Pd., Selaku sekertaris penguji yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan motivasi, dukungan, saran, nasihat, dan gagasan yang luar biasa sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

7. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., selaku dosen pembahas sekaligus penguji utama yang senantiasa memberikan motivasi, saran, kritik serta gagasan yang luar biasa sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak/Ibu Dosen dan Staf karyawan S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan dan memberikan pengetahuan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Kepala Sekolah, pendidik dan peserta didik SD Negeri 1 Way Kandis yang telah memberikan izin kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.
10. Keluarga besar kakung Sutejo (Alm) dan Said (Alm) yang sudah mendukung, memotivasi, memberikan semangat serta memberikan perhatian, kasih sayang, doa dan dukungan tiada hentinya, terimakasih selalu menjadi *support system* dalam setiap langkah peneliti.
11. Kepada adikku terkasih, Brigita Christy Maradita dan Gabriel Dimas Allen Sulisty. Terimakasih selalu ada untuk menemani dan memberikan dukungan di momen tersulit peneliti.
12. Kepada sahabat-sahabatku *Sepung Pride*, Soviyani, Lutfi Nada Sagita, Dwi Susanti, Iin Kurniawati, Yosa Elvita, dan Dwi Pebrian, yang selalu memberikan semangat kepada peneliti dari mahasiswa baru hingga saat ini. Terima kasih sudah membantu peneliti dalam proses penulisan skripsi ini dimulai dari penyusunan proposal, pengurusan berkas seminar, proses olah data dan persiapan sidang.
13. Kepada *PECO*, Kiki, Jessica, Aca, Silfani, Vivia dan Silva, yang selalu memberikan semangat kepada peneliti serta menjadi partner selama masa perkuliahan dimulai dari mahasiswa baru hingga saat ini.
14. Kepada sahabatku *Maderah*, Lili, Lulu, Nisa, Lutfi, Dwi, Karina, Dinda, Sovi, Nadia, dan Anggita atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang tak pernah pudar selama perjalanan perkuliahan dari masa pandemi *Covid-19* hingga peneliti mampu menyelesaikan seluruh tahap penyusunan skripsi ini.
15. Teruntuk Innama Putri, Clara Maradini, Laila Rahmadani, Alda Faradila, dan Serlin Dea, sahabat peneliti yang selalu menemani, memberi motivasi dan semangat yang luar biasa dari peneliti masih duduk di bangku sekolah hingga saat ini. Terimakasih telah menjadi sahabat yang baik bahkan seperti saudara.

16. Teruntuk *RUN2*, Nurlisda Syahrani, Fadia Balqis Nanda Arsita, dan Alvina Aulia, terima kasih sudah menjadi partner bertumbuh di segala kondisi yang terkadang tak terduga, menjadi pendengar yang baik untuk peneliti serta menjadi saudara yang selalu memberikan semangat dan meyakinkan peneliti bahwa segala masalah yang dihadapi selama proses skripsi akan berakhir, bahkan tidak hanya skripsi.
17. Kepada sahabatku yang tak kalah penting kehadirannya rekan – rekan Kampus Mengajar 6, Kak Tesa, Kak Chintya, Ema dan Syifa. Terimakasih telah mendengar keluh dan kesah selama ini.
18. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2021, terkhusus kelas H yang telah berjuang bersama dan saling membantu peneliti untuk menyelesaikan skripsi.

Semoga Allah Swt, melindungi dan membalas semua pihak atas kebaikan yang diberikan. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, namun peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 30 April 2025  
Peneliti



Niken Maulidya  
NPM 2113053060

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xviii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xix
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
<b>II. KAJIAN PUSTAKA</b> .....	11
A. Tinjauan Pustaka .....	11
1. Model Pembelajaran.....	11
a. Pengertian Model Pembelajaran .....	11
b. Macam-macam Model Pembelajaran.....	11
2. Model <i>Problem Based Learning</i> .....	13
a. Pengertian <i>Problem Based Learning</i> .....	13
b. Tujuan Model <i>Problem Based Learning</i> .....	14
c. Langkah-langkah Model <i>Problem Based Learning</i> .....	15
d. Kelebihan dan Kekurangan <i>Problem Based Learning</i> .....	17
3. Media.....	19
a. Pengertian Media .....	19
b. Macam – Macam Media.....	20
4. Hakikat Media <i>Audio Visual</i> .....	22
a. Definisi Media Pembelajaran <i>Audio Visual</i> .....	22
b. Macam – Macam Media <i>Audio Visual</i> .....	23
c. Langkah - Langkah Penggunaan Media <i>Audio Visual</i> .....	24
d. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Audio Visual</i> .....	26
5. Hakikat Keterampilan Menyimak .....	28
a. Pengertian Keterampilan Menyimak.....	28
b. Tujuan Menyimak .....	29
c. Faktor yang Mempengaruhi Menyimak.....	30
d. Indikator Menyimak.....	32
6. Bahasa Indonesia.....	33

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	33
b. Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	34
c. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	35
B. Penelitian yang Relevan.....	37
C. Kerangka Pikir Penelitian.....	38
<b>III. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>40</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	40
1. Jenis Penelitian.....	40
2. Desain Penelitian.....	40
B. Setting Penelitian.....	41
1. Tempat Penelitian.....	41
2. Waktu Penelitian.....	41
3. Subjek Penelitian.....	42
C. Prosedur Penelitian.....	42
D. Populasi dan Sampel.....	43
1. Populasi.....	43
2. Sampel.....	44
E. Variabel Penelitian.....	44
1. Variabel Independen (Bebas).....	44
2. Variabel Dependen (Terikat).....	45
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	45
1. Definisi Konseptual.....	45
2. Definisi Operasional Variabel.....	45
G. Teknik Pengumpulan Data.....	46
1. Tes.....	46
2. Non Tes.....	47
a. Observasi.....	47
b. Wawancara.....	47
c. Dokumentasi.....	48
H. Instrumen Penelitian.....	48
1. Instrumen Tes.....	48
2. Instrumen Non-Tes.....	50
I. Uji Prasyarat Instrumen Tes.....	52
1. Uji Validitas.....	52
2. Uji Reliabilitas.....	53
3. Uji Tingkat Kesukaran.....	55
4. Uji Daya Pembeda Soal.....	56
J. Teknik Analisis Data.....	57
1. Uji Analisis Data.....	57
a. Nilai Keterampilan Menyimak Peserta Didik (Kognitif).....	57
b. Nilai Rata-rata Keterampilan Menyimak Peserta Didik.....	58
c. Peningkatan Keterampilan Menyimak Peserta Didik (N-Gain).....	58
2. Uji Persyaratan Analisis Data.....	59
a. Uji Normalitas.....	59
b. Uji Homogenitas.....	59
3. Uji Hipotesis.....	60

<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>61</b>
A. Hasil Penelitian .....	61
1. Pelaksanaan Penelitian .....	61
2. Hasil Penelitian .....	61
a. Data Keterampilan Menyimak Peserta Didik .....	62
b. Deskripsi Keterampilan Menyimak Kelas Eksperimen dan Kontrol	65
c. Data Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik.....	67
d. Klasifikasi Nilai N-Gain Pretest dan Posttest .....	69
3. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data .....	69
a. Hasil Uji Normalitas .....	70
b. Hasil Uji Homogenitas .....	70
c. Hasil Uji Hipotesis .....	71
B. Pembahasan.....	73
C. Keterbatasan Penelitian.....	79
1. Keterbatasan Teori.....	79
2. Keterbatasan Waktu.....	80
3. Keterbatasan Populasi .....	80
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>81</b>
A. Simpulan .....	81
B. Saran.....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>83</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Sintaks Model PBL menurut Sofyan.....	16
2. Data jumlah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Way Kandis .....	43
3. Kisi-kisi instrumen soal.....	49
4. Kisi-Kisi Lembar Observasi PBL berbantuan Media <i>Audio Visual</i> .....	50
5. Rubrik Penilaian Penggunaan PBL berbantuan Media <i>Audio Visual</i> .....	51
6. Klasifikasi Validitas .....	53
7. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen .....	53
8. Klasifikasi Reabilitas .....	54
9. Hasil Reliabilitas .....	54
10. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal.....	56
11. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal .....	56
12. Kriteria Uji Daya Beda.....	57
13. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal .....	57
14. Presentase Ketuntasan Keterampilan Menyimak.....	58
16. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	62
17. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	64
18. Nilai Keterampilan Menyimak Kelas Eksperimen .....	66
19. Nilai Keterampilan Menyimak Kelas Kontrol .....	66
20. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik.....	67
21. Hasil Perhitungan Uji N-Gain.....	69
22. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas .....	70
23. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas.....	71
24. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana.....	72
25. Hasil R Square .....	72
26. Persamaan Regresi Linier .....	73
27. Tabel Nilai-Nilai Chi Kuadrat.....	183

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Contoh Media <i>Audio visual</i> Menggunakan Aplikasi <i>Youtube</i> .....	23
2. Kerangka Pikir .....	39
3. Desain Penelitian.....	41
4. Diagram Batang Penilaian <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	63
5. Diagram Batang Penilaian <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	63
6. Diagram Batang Penilaian <i>Posttest</i> Kontrol .....	65
7. Diagram Batang Penilaian <i>Posttest</i> Eksperimen.....	65
8. Grafik Nilai Rata – Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	66
9. Rekapitulasi Observasi Peserta Didik .....	68
10. Peserta Didik Mengerjakan Soal Uji Coba Instrumen .....	187
11. Kegiatan mengerjakan Soal <i>Pretest</i> .....	187
12. Kegiatan Mengerjakan <i>Posttest</i> .....	187
13. Kegiatan Mengerjakan Soal <i>Pretest</i> .....	187
14. Kegiatan Mengerjakan <i>Posttest</i> .....	187

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	90
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	91
3. Surat Keterangan Validasi Penggunaan Bahasa Indonesia .....	92
4. Lembar Validasi Instrumen Soal Penggunaan Bahasa Indonesia .....	93
5. Surat keterangan Validasi Indikator Kognitif.....	95
6. Lembar Validasi Tes Kemampuan Kognitif.....	96
7. Surat Keterangan Validasi Modul Ajar dari Pembimbing I.....	98
8. Surat Keterangan Validasi Modul Ajar dari Pembimbing II .....	99
9. Surat Izin Uji Coba Instrumen .....	100
10. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	101
11. Surat Izin Penelitian .....	102
12. Surat Balasan Izin Penelitian .....	103
13. Teks Pertanyaan dengan Wali Kelas .....	104
14. Hasil Wawancara dengan Wali Kelas 5A.....	105
15. Hasil Wawancara dengan Wali Kelas 5B .....	106
16. Hasil Wawancara dengan Wali Kelas 5C .....	107
17. Modul Ajar Kelas Eksperimen .....	108
18. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	121
19. Media .....	134
20. Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi .....	136
21. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik .....	138
22. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik .....	141
23. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik .....	143
24. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen .....	145

25. Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Tes.....	146
26. Soal dan Kunci Jawaban Uji Instrumen.....	148
27. Lembar Jawaban Uji Instrumen.....	153
28. Dokumentasi Jawaban Uji Coba Instrumen Peserta Didik.....	154
29. Hasil Uji Validitas Soal.....	155
30. Hasil Uji Reliabilitas Soal.....	156
31. Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	157
32. Hasil Uji Daya Beda Soal.....	158
33. Kisi-Kisi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	159
34. Soal dan Kunci Jawaban Pretest dan <i>Posttest</i> .....	160
35. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	165
36. Dokumentasi Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	166
37. Dokumentasi Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	167
38. Dokumentasi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	168
39. Dokumentasi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	169
40. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	170
41. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	171
42. Analisis Kategori Hasil Keterampilan Menyimak.....	172
43. Nilai N-Gain <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	173
44. Perhitungan Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	175
45. Perhitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	176
46. Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	177
47. Perhitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	178
48. Perhitungan Uji Homogenitas <i>Pretest</i> .....	179
49. Perhitungan Uji Homogenitas <i>Posttest</i> .....	181
50. Perhitungan Uji Coba Regresi Linear Sederhana.....	183
51. Tabel Nilai $r$ Product Moment.....	184
52. Tabel Distribusi F.....	185
53. Dokumentasi Foto Kegiatan.....	187

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan berbahasa meliputi empat aspek, yaitu membaca, menulis, berbicara dan mendengarkan atau menyimak. Keempat aspek tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan yang disebut *caturtunggal* karena satu sama lain era hubungannya dengan proses - proses berpikir yang mendasari kemampuan berbahasa. Salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh peserta didik sekolah dasar adalah keterampilan mendengarkan atau menyimak. Kemampuan dasar yang harus dicapai peserta didik sekolah dasar dalam keterampilan mendengarkan atau menyimak meliputi kemampuan memahami bunyi bahasa, perintah, dongeng, drama, cerita rakyat, petunjuk, denah, pengumuman, berita, dan konsep materi pelajaran terutama dalam pelajaran bahasa Indonesia. Sejalan dengan itu, keterampilan menyimak merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Menyimak tidak hanya sekadar mendengar, tetapi juga memahami, menginterpretasi, dan mengevaluasi informasi yang diterima secara lisan. Kenyataannya, keterampilan menyimak peserta didik masih sering dianggap kurang optimal, sehingga berdampak pada kemampuan berbahasa secara menyeluruh. Keterampilan menyimak diatur dalam Standar Isi melalui Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022, yang memuat strategi menyimak sebagai bagian dari ruang lingkup materi bahasa Indonesia di pendidikan dasar.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada anak usia sekolah dasar idealnya menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Pembelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak banyak peserta didik beranggapan kegiatan tersebut sulit bahkan membosankan. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu faktor yang berasal dari pendidik dan faktor dari peserta didik itu sendiri. Salah satu faktor yang berasal dari pendidik adalah kurangnya kemampuan dalam memilih model pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat serta motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan menyimak.

Faktor yang berasal dari peserta didik antara lain kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan menyimak, banyak peserta didik berpendapat bahwa menyimak pendidik menyampaikan materi pelajaran itu membosankan, suasana kelas yang ramai membuat peserta didik lebih tertarik untuk bercanda bersama teman-teman sehingga menimbulkan kegaduhan dan sering membuat peserta didik sulit berkonsentrasi dalam menyimak materi yang disampaikan oleh pendidik. Pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif dapat merangsang perkembangan kognitif peserta didik, karena melalui penguasaan bahasa, mereka dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, memahami informasi, serta meningkatkan keterampilan menyimak.

Pembelajaran menyimak sudah diberikan kepada peserta didik di sekolah dasar, salah satunya adalah menyimak teks narasi. Pembelajaran menyimak teks narasi biasanya dilakukan dengan cara pendidik membacakan teks narasi di depan kelas dan peserta didik duduk mendengarkan di meja masing-masing. Pembelajaran dengan cara seperti ini dirasa sudah tidak efektif lagi diterapkan pada peserta didik di era digital. Peserta didik sudah terbiasa mendapatkan informasi secara cepat dan akurat dengan bantuan teknologi. Inovasi dalam pembelajaran menyimak teks narasi diperlukan guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan keterlibatan peserta didik secara aktif. Sekolah dasar

pada saat ini sudah terdapat sarana yang sangat menunjang sebagai alat bantu untuk meningkatkan keterampilan menyimak. Sarana penunjang pembelajaran tersebut adalah *Liquid Crystal Display* (LCD), laptop, speaker dan alat penunjang lainnya. Pemanfaatan fasilitas di sekolah belum dilaksanakan secara maksimal dalam rangka meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik. Fasilitas yang ada di sekolah dapat digunakan oleh pendidik salah satunya melalui media *audio visual*.

Media *audio visual* adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media *audio visual* merupakan media pembelajaran yang pemakaiannya dilakukan dengan cara diproyeksikan melalui arus listrik dalam bentuk suara, misalnya, radio, speaker, *tape recorder* dan media yang diproyeksikan ke layar monitor dalam bentuk gambar dan suara misalnya, televisi, video, film, DVD dan VCD. Media ini mampu menggugah perasaan dan pikiran peserta didik, memudahkan pemakaian materi dan menarik minat peserta didik untuk belajar. Terdapat alat yang membantu fungsi dalam menampilkan gambar, alat tersebut berupa *LCD projector* yang akan menampilkan gambar melalui layar. Alat yang membantu fungsi untuk mendengarkan suara agar terdengar jelas adalah penguat suara (*Speaker Active*), tidak hanya dengan media saja pembelajaran yang efektif harus diikuti dengan model pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran *Problem based learning*.

*Problem based learning* suatu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana proses belajar dimulai dengan sebuah permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik didorong untuk menganalisis masalah tersebut, mencari solusi, dan mempresentasikan hasilnya melalui kerja kelompok maupun diskusi. Menurut Sofyan dan Komariah, (2016:263), *Problem based learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai

suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran, dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *Youtube* untuk membantu dalam kehidupan yang nyata.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Kurniawan dkk., (2023:1249) yang melakukan sebuah penelitian di satuan sekolah dasar terdapat pengaruh yang signifikan dari model *Problem based learning* terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas V di SDN 37 Pekanbaru. Hal ini terlihat dari hasil *pretest*, di mana rata-rata nilai kelas eksperimen mencapai 43, sedangkan kelas kontrol hanya 37,8. Setelah diterapkan *posttest*, kelas yang menggunakan model *Problem based learning* menunjukkan rata-rata nilai 79, sementara kelas yang menggunakan pembelajaran *Cooperative learning* memperoleh rata-rata 65,4. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *Problem based learning* menghasilkan nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menerapkan pembelajaran *Cooperative learning*.

Penggunaan media *audio visual* dapat menjadi salah satu terobosan baru dalam pembelajaran menyimak teks narasi. Pendidik biasanya yang membacakan teks narasi untuk peserta didik, maka dengan menggunakan media *audio visual* peserta didik menyimak teks narasi melalui video yang telah disiapkan oleh pendidik. Media ini memungkinkan peserta didik memperoleh rangsangan tidak hanya melalui indra pendengaran, tetapi juga melalui indra penglihatan. Proses pembelajaran menyimak teks narasi pun menjadi lebih bermakna, sekaligus meminimalkan kemungkinan terjadinya kekeliruan dalam penyampaian isi teks. Penggunaan media pembelajaran audio visual diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik. Peserta didik mampu memahami unsur- unsur intrinsik teks narasi dengan baik seperti tokoh, latar, tema, alur, gaya bahasa, sudut pandang dan amanat.

Keterampilan menyimak yang baik ditunjukkan dengan adanya respon yang baik secara lisan dan tulisan. Pada SD Negeri 1 Way Kandis, berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 05 November 2024 menunjukkan bahwa keterampilan menyimak peserta didik rendah terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 1 Way Kandis, dari hasil wawancara dengan pendidik. Proses pembelajaran menyimak dalam hal ini, pendidik telah menggunakan media *audio* berupa rekaman cerita yang diputarkan di kelas dengan tujuan agar peserta didik dapat lebih fokus dan tertarik dalam menyimak. Media *audio* tersebut berisi cerita anak yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan minat peserta didik sekolah dasar. Rekaman diputarkan, seluruh peserta didik diarahkan untuk mendengarkan dengan seksama tanpa melakukan aktivitas lain. Hasil observasi wawancara menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik mampu memahami isi cerita yang disajikan melalui *audio* tersebut, beberapa peserta didik kurang memperhatikan, berbicara sendiri dengan teman sebangku, atau tidak antusias saat kegiatan menyimak berlangsung. Peserta didik menulis ulang cerita yang disimak, dimana dengan cara ini membuat peserta didik tidak fokus dalam menyimak cerita.

Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami isi, tokoh, alur, dan pesan cerita yang disampaikan. Pendidik telah memanfaatkan media *audio*, keterampilan menyimak peserta didik masih perlu ditingkatkan melalui variasi model yang lebih menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sekolah dasar. Pendidik juga menggunakan metode ceramah atau media benda di sekitar seperti tutup botol, bola lampu, dll. Pendidik kelas V juga sulit mengaplikasikan media *audio visual*, dikarenakan waktu pembelajaran yang kurang. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran membuat suasana kelas menjadi monoton dikarenakan pembelajaran terkadang masih terpusat oleh pendidik atau hanya menggunakan benda disekitar, selain itu penggunaan media pembelajaran yang masih sangat jarang

dilakukan dan terkadang tidak sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik sehingga keterampilan menyimak peserta didik pun cenderung rendah.

Penggunaan pada model pembelajaran *Problem based learning* belum dilaksanakan secara runtut sesuai langkah-langkah baku sehingga hasil kurang maksimal. Materi pelajaran yang hanya dapat diakses di dalam kelas sehingga peserta didik tidak dapat mengakses materi di luar jam pembelajaran. Terlihat saat pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan media buku paket, yang membuat peserta didik hanya akan mendengarkan atau menyimak apabila diberi tugas oleh pendidik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diperlukan adanya upaya untuk mengatasi masalah rendahnya keterampilan menyimak peserta didik menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, serta media pembelajaran yang interaktif, efisien, dan tidak memakan banyak waktu. Penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat, kreatif, dan inovatif diperlukan sebagai respons terhadap kebutuhan pembelajaran yang lebih efektif. Peneliti memilih model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *audio visual*. Media *audio visual* dapat digunakan peserta didik sebagai media untuk menyimak di kelas. Penggunaan media *audio visual* dapat meningkatkan fokus peserta didik karena menggunakan dua indra saat menyimak, untuk diterapkan didalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Media ini sangat cocok untuk materi keterampilan menyimak. Seperti menyimak teks narasi, puisi, atau cerpen. Pemanfaatan media pembelajaran seperti media *audio visual* dapat dilihat seberapa pengaruh media ini terhadap keterampilan menyimak peserta didik apalagi dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Problem based learning* Berbantuan Media *Audio visual* Terhadap Keterampilan Menyimak Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Way Kandis.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* belum diterapkan secara maksimal oleh pendidik selama proses pembelajaran di kelas.
2. Kurangnya model pembelajaran yang variatif membuat suasana kelas menjadi monoton.
3. Penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran masih belum diterapkan secara optimal.
4. Rendahnya keterampilan menyimak peserta didik.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan masalah yang sudah dipaparkan pada identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah yaitu.

1. Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *audio visual*.
2. Keterampilan menyimak peserta didik kelas V SD Negeri 1 Way Kandis.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based*

*learning* Berbantuan Media *Audio Visual* Terhadap Keterampilan Menyimak Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Way Kandis?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Problem based learning* Berbantuan Media *Audio visual* Terhadap Keterampilan Menyimak Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Way Kandis.”

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat dan kegunaan dalam pendidikan. Adapun manfaat pada penelitian ini terdiri dari:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan untuk dapat menambah ilmu pengetahuan khususnya pada penggunaan media *audio visual* pada pelajaran bahasa Indonesia terhadap keterampilan menyimak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media *audio visual* dalam pembelajaran bahasa Indonesia terkhusus pada keterampilan menyimak.

- b. Bagi Pendidik

Menambah wawasan pendidik untuk dapat memaksimalkan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *audio visual* dan sebagai pedoman serta inovasi terhadap keterampilan menyimak bahasa Indonesia peserta didik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini sebagai bahan masukkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 1 Way Kandis.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan baru yang bermanfaat bagi peneliti serta menambah pengetahuan tentang penelitian eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *audio visual* terhadap keterampilan menyimak bahasa Indonesia peserta didik.

e. Peneliti Selanjutnya

Menjadi bahan kajian untuk peneliti selanjutnya dalam menambah wawasan mengenai Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *audio visual* terhadap keterampilan menyimak bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 1 Way Kandis.

## **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini meliputi.

1. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup keilmuan dalam penelitian ini adalah ilmu pendidikan, dengan jenis penelitian eksperimen.

2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Way Kandis.

3. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *audio visual* terhadap keterampilan menyimak bahasa Indonesia.

4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Ruang lingkup tempat penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Way Kandis.

5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

## II. KAJIAN PUSTAKA

### A. Tinjauan Pustaka

#### 1. Model Pembelajaran

##### a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran hal ini dikarenakan model pembelajaran dijadikan sebagai perencanaan dalam menyusun pembelajaran agar lebih efektif. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Ponidi dkk., (2021:22), bahwa model pembelajaran merupakan proses perencanaan yang digunakan oleh pendidik sebagai pedoman dalam proses pembelajaran. Menurut Isrok'atun dan Rosmala, (2018:106), menyatakan bahwa model pembelajaran adalah pola desain pembelajaran, yang menggambarkan secara sistematis langkah demi langkah pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mengonstruksi informasi, ide, dan membangun pola pikir untuk mencapai tujuan pembelajaran. Darmadi, (2017:326), menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran merupakan rancangan pola pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran lebih terstruktur dan membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran agar lebih efektif sesuai dengan rancangan pembelajaran di kelas.

##### b. Macam-macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki banyak jenisnya untuk dapat digunakan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran di kelas.

Pada kurikulum 2013 menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses menggunakan empat model pembelajaran yang diharapkan dapat membentuk perilaku saintifik, sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan. Keempat model tersebut adalah:

- 1) Model Pembelajaran Melalui Penyingkapan (*Discovery*).
- 2) Model pembelajaran Penemuan (*Inquiry Learning*).
- 3) Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem based learning/PBL*).
- 4) Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project based learning/PJBL*).

Sejalan dengan itu, setelah adanya pembaruan kurikulum merdeka belajar, pada kurikulum merdeka merekomendasikan tiga model pembelajaran yaitu, model Pembelajaran Melalui Penyingkapan (*Discovery*), model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem based learning/PBL*), model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-based Learning/PJBL*). Untuk lebih jelasnya berikut penjelasan dari ketiga model tersebut yang dikemukakan oleh Fathurrohman, (2015:103-118).

- 1) Model *Discovery Learning*  
Merupakan sebuah teori pembelajaran yang diartikan sebagai bentuk proses belajar yang terjadi jika peserta didik tidak disuguhkan dengan pelajaran dalam bentuk akhirnya, akan tetapi diharapkan untuk mengorganisasi sendiri.
- 2) Model *Project Based Learning*  
Model pembelajaran ini bertujuan untuk pembelajaran yang memfokuskan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan *investigasi* dan memahami pembelajaran melalui investigasi, membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum, memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif.
- 3) Model *Problem based learning*  
Model pembelajaran ini bertujuan merangsang peserta didik untuk belajar melalui berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan pengetahuan yang telah atau akan dipelajarinya.

Model pembelajaran memiliki berbagai jenis dan memiliki nama dan sintak yang berbeda, sebagaimana yang disampaikan Kadiwone dkk., (2022:92), merujuk pernyataan Komalasari jenis-jenis model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem based learning*).
- 2) Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).
- 3) Model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*).
- 4) Model pembelajaran pelayanan (*service learning*).
- 5) Model pembelajaran berbasis kerja.
- 6) Model pembelajaran konsep (*concept learning*).
- 7) Model pembelajaran nilai (*value learning*).

Berdasarkan macam-macam model pembelajaran di atas, peneliti akan menggunakan model *Problem based learning* saat melakukan penelitian. Model *Problem based learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang di rekomendasikan oleh kurikulum merdeka selain itu model ini sangat tepat digunakan pada anak usia dasar untuk melatih kemampuan penyelesaian masalah yang berpusat pada peserta didik sehingga dengan menggunakan model ini peserta didik akan aktif dalam proses pembelajaran.

## **2. Model *Problem Based Learning***

### **a. Pengertian *Problem Based Learning***

Model pembelajaran *Problem based learning* merupakan model yang sering diterapkan dan lebih menekankan pada pembentukan kompetensi peserta didik terutama pada abad 21. Menurut Sutarjo dalam Amaludin, (2022:16), pembelajaran *Problem based learning* adalah model pembelajaran yang memberikan peluang kepada peserta didik untuk merumuskan dan menentukan topik masalah yang akan dijawab dan berhubungan dengan materi pembelajaran tertentu. Peserta didik diarahkan pada aktivitas pembelajaran yang mengarah pada penyelesaian masalah secara teratur dan masuk akal.

Menurut Kulsum, (2023:46) menjelaskan model *Problem based learning* adalah model pembelajaran yang menekankan keaktifan belajar dan bekerja secara kelompok peserta didik pada proses pembelajaran. Peserta didik diharapkan mampu menyelesaikan suatu masalah yang disajikan pendidik mengenai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar.

Selanjutnya menurut Sofyan dan Komariah, (2016:263), *Problem based learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang inovatif, dalam proses pembelajarannya terdapat permasalahan sehingga melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan melatih kemampuan pemecahan masalah. Dalam proses pembelajarannya berpusat pada peserta didik (*student centered*) dan menempatkan pendidik sebagai motivator dan fasilitator.

#### **b. Tujuan Model *Problem based learning***

Pembelajaran berbasis masalah tidak dirancang untuk membantu pendidik memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada peserta didik. Menurut Permana dkk., (2021:21), tujuan dari penerapan *Problem based learning* adalah peserta didik dapat mengenal persoalan faktual di dunia nyata dan dimotivasi untuk memahaminya, mengetahui detail terkait permasalahan tersebut, selanjutnya peserta didik mampu menarik kesimpulan sendiri terhadap situasi yang terjadi, pada akhirnya peserta didik mampu

menemukan solusi dari masalahnya. Menurut Majid, (2016:108), tujuan pembelajaran merupakan sasaran yang hendak dicapai pada akhir pengajaran, serta kemampuan yang harus dimiliki peserta didik.

Sedangkan menurut Sinambela dkk., (2022:37), pembelajaran berbasis masalah memberikan sejumlah tujuan berdasarkan fitur pembelajaran berbasis masalah, termasuk membantu peserta didik dalam belajar, bagaimana meneliti masalah yang signifikan, meningkatkan keterampilan berpikir, dan belajar melalui pengalaman secara mandiri.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa model *Problem based learning* (PBL) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah secara logis, kritis, dan kreatif melalui pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berbasis pada masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

### **c. Langkah-langkah Model *Problem based learning***

Melaksanakan model *Problem based learning* (PBL) berbeda dari model yang lain, kesalahan dalam satu langkah akan berdampak pada langkah-langkah berikutnya. Penerapan model ini memerlukan perhatian khusus demi tercapainya tujuan pembelajaran. Langkah-langkah dalam penerapan *Problem based learning* (PBL) tentu harus diperhatikan agar penerapan pada model ini lebih optimal, menurut Wibowo, (2022:112), merujuk pendapat Shoimin yang mengemukakan bahwa sintaks pembelajaran *Problem based learning*, yaitu sebagai berikut.

- 1) Menjelaskan tujuan pembelajaran meliputi menjelaskan logistik yang dibutuhkan dan memotivasi peserta didik dalam pelaksanaan pemecahan masalah yang dipilih.

- 2) Membantu peserta didik dalam mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan permasalahan.
- 3) Mendorong peserta didik dalam mengumpulkan informasi yang sesuai dengan eksperimen untuk penjelasan masalah, pengumpulan data, hipotesis, dan pemecahan masalah.
- 4) Membantu peserta didik dalam merencanakan serta menyiapkan laporan hasil karya berupa laporan.
- 5) Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan evaluasi terhadap penyelidikan yang telah dilakukan.

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model

*Problem based learning* menurut Mudlofir, (2017:16) adalah:

- 1) Mengorientasikan peserta didik pada masalah.
- 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.
- 3) Membimbing penyelidikan individu atau kelompok.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

**Tabel 1. Sintaks Model PBL menurut Sofyan**

Tahap	Aktivitas Pendidik	Keterangan
Tahap 1	Orientasi peserta didik kepada masalah.	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi peserta didik agar terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya.
Tahap 2	Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.	Pendidik membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
Tahap 3	Membimbing penyelidikan individual dan kelompok.	Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. mereka berbagi tugas dengan temannya.
Tahap 4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.	Pendidik membantu peserta didik merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta

Tahap	Aktivitas Pendidik	Keterangan
		membantu.
Tahap 5	Menganalisis dan Mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Pendidik membantu melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan dan proses-proses yang mereka gunakan.

Sumber: Sofyan dan Komariah, (2016:260-271)

Berdasarkan pendapat tersebut, maka pada peneliti menggunakan *Problem based learning* dengan langkah-langkah menurut Sofyan dan Komariah yaitu orientasi peserta didik terhadap masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

#### d. Kelebihan dan Kekurangan *Problem based learning*

Setiap model pembelajaran pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan pada setiap pembelajarannya. Penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Shoimin, (2014:113), kelebihan model pembelajaran *Problem based learning* sebagai berikut:

- 1) Peserta didik didorong untuk memiliki kemauan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
- 2) Peserta didik memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- 3) Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh peserta didik. Hal ini mengurangi beban peserta didik dengan menghafal atau menyimpan informasi.
- 4) Terjadi aktivitas ilmiah pada peserta didik melalui kerja kelompok.
- 5) Peserta didik terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi.
- 6) Peserta didik memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.

- 7) Peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.
- 8) Kesulitan belajar peserta didik secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*.

Menurut Shoimin (2014:113), kelemahan model pembelajaran

*Problem based learning* sebagai berikut:

- 1) *Problem based learning* tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian pendidik berperan aktif dalam menyajikan materi. *Problem based learning* lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
- 2) Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Kelebihan dari suatu model pembelajaran menjadikan model tersebut dipilih oleh pendidik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana pendapat lain yang dikemukakan oleh Sanjaya, (2019:220-221), kelebihan model *Problem based learning* sebagai berikut.

- 1) Lebih memahami isi pelajaran.
- 2) Menantang untuk menemukan pengetahuan baru.
- 3) Meningkatkan aktivitas pembelajaran.
- 4) Memahami masalah dalam dunia nyata.
- 5) Lebih menyenangkan.
- 6) Mengembangkan berpikir kritis.
- 7) Mengaplikasikan pengetahuan.

Selain dari kelebihan tentu memiliki kekurangan yang harus diperhatikan pendidik dan harus memberikan solusi dari kekurangan tersebut, adapun kelemahan model *Problem based learning* yaitu yang dikemukakan oleh Sanjaya (2019:220-221), sebagai berikut.

- 1) Keengganan peserta didik dalam memecahkan masalah, jika masalah tersebut dirasa sulit.
- 2) Tanpa pemahaman tentang permasalahan yang akan dipecahkan, peserta didik tidak akan belajar apa yang ingin dipelajari.

Berdasarkan uraian di atas kekurangan model *Problem based learning* dapat disimpulkan untuk mengatasi kelemahan model *Problem based learning*, pendidik sebaiknya menerapkan *Problem based learning* hanya pada materi yang relevan dengan pemecahan masalah dan menggunakan metode pengajaran yang lebih langsung untuk materi lainnya. Dalam kelas yang beragam, pembagian tugas harus disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Untuk mengatasi keengganan peserta didik dalam memecahkan masalah yang sulit, pendidik dapat memilih masalah yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik dan memberikan bimbingan yang diperlukan. Selain itu, memberikan konteks yang jelas dan mendukung pemahaman inti masalah dapat membantu peserta didik lebih termotivasi dan siap belajar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari *Problem based learning* memiliki banyak kelebihan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik. Penerapan *Problem based learning* memungkinkan peserta didik mengembangkan keterampilan memecahkan masalah nyata, membangun pengetahuan sendiri, serta memfokuskan pembelajaran pada materi relevan guna mengurangi beban hafalan.

### **3. Media**

#### **a. Pengertian Media**

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyebarkan pesan dan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran. Media yang dirancang dengan baik dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran Sadikin dan Hamidah, (2020:6). Menurut Puspitarini dan Hanif, (2019:54) media pembelajaran merupakan suatu alat yang berbentuk fisik dan non

fisik yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar lebih efektif dan efisien.

Sejalan dengan pendapat Irawan dan Hakim, (2021:97) yang mengatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar. Pemanfaatan media pembelajaran terbukti mampu membantu pendidik menyampaikan materi secara lebih efektif, diterima peserta didik secara utuh, dan mendorong ketertarikan mereka untuk terus belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat fisik maupun nonfisik yang dirancang untuk membantu pendidik menyampaikan materi secara efektif dan efisien, sehingga memudahkan peserta didik memahami materi secara utuh dan menarik minat mereka untuk belajar lebih lanjut.

#### **b. Macam – Macam Media**

Media yang telah di kenal ini tidak hanya terdiri dari dua jenis tetapi lebih dari itu. Penggunaan media pembelajaran yang beragam membantu pendidik menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Macam-macam media pembelajaran menurut Faujiah, (2022:83) sangat beragam, berikut macam-macam media secara garis besarnya,

- 1) Media *audio*, yaitu media yang hanya dapat dinikmati melalui indra pendengaran, terdiri dari unsur suara seperti radio atau rekaman suara.
- 2) Media *visual*, yaitu media yang hanya dapat dicermati melalui indra penglihatan dengan unsur gambar, misalnya berupa gambar, lukisan, foto, dan lain sebagainya.
- 3) Media *audio visual*, yaitu media yang mengandung unsur bunyi serta gambar, kedua unsur tersebut digabungkan sehingga menjadi media *audio visual* seperti dalam bentuk video, film, dan sebagainya.

Berikut beberapa macam media pembelajaran yang diklasifikasikan menurut Ramli dalam Ibrahim dkk., (2022:107) yaitu:

- 1) Media dua dimensi yaitu media yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar, seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
- 2) Media tiga dimensi yaitu media yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tebal/tinggi, seperti: benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya.
- 3) Media *audio* merupakan media yang dapat didengar, seperti: radio dan *tape recorder*.
- 4) Media dengan proyeksi, seperti: film, slide, filmstrip, *overhead proyektor*, dan sebagainya.
- 5) Televisi (TV) dan *Video Tape Recorder* (VTR). TV adalah alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh. VTR adalah alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek.

Menurut Praptaningrum dan Sukamti, (2023:132) media pembelajaran diklasifikasikan menjadi 4 kelompok diantaranya:

- 1) Media *audio* media pembelajaran berbasis *audio* menitikberatkan pada rangsangan indera pendengaran.
- 2) Media *visual* media visual berfokus melalui indera penglihatan sebagai penyampaian pesannya. Media *visual* terbagi menjadi media dua dimensi dan tiga dimensi.
- 3) Media *audio visual* media *audio visual* dapat didefinisikan sebagai media yang memadukan indera penglihatan serta pendengaran sekaligus untuk menangkap suatu pesan atau materi pelajaran.
- 4) Multimedia merupakan teknologi yang menggunakan komputer sebagai alat bantu untuk membuat serta menyajikan teks, suara, gambar, *video*, dalam kesatuan program dengan menggunakan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk berinteraksi dan berkomunikasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media *audio visual*.

#### 4. Hakikat Media *Audio Visual*

##### a. Definisi Media Pembelajaran *Audio Visual*

Media *audio visual* merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media *audio visual* berasal dari kata media yang berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat kepada penerima Arsyad, (2015:4). Media pembelajaran *audio visual* digunakan melalui unsur suara dan gambar, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Sejalan dengan itu Wahab dkk., (2021:43), mengemukakan bahwa media *audio visual* dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa videoyang dapat digunakan pendidik dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media *audio visual* adalah alat peraga atau sarana yang dapat dirasakan oleh indra pendengaran dan indra mata yakni yang memiliki unsur suara dan gambar Ahdar, (2018:290). Materi pembelajaran berpeluang tersampaikan secara lebih maksimal serta mampu mendorong antusiasme peserta didik dalam proses belajar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media *audio visual* adalah sarana pembelajaran yang memadukan unsur suara dan gambar, seperti video atau film bersuara, yang digunakan untuk menyampaikan materi dengan lebih menarik dan efektif. Penggunaan media yang melibatkan indra pendengaran dan penglihatan terbukti mampu meningkatkan antusiasme peserta didik dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal.

## b. Macam – Macam Media *Audio Visual*

Media *audio visual* adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya menurut Sanjaya, (2014:118). Bentuk visual dibedakan menjadi tiga bentuk, yaitu gambar visual, garis (*linier graphic*) dan *symbol*. Media *audio visual* mempunyai tingkat efektivitas yang cukup tinggi. Pengajaran melalui *audio visual* bercirikan pemakaian perangkat keras, seperti mesin proyektor film, televisi, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar Arsyad, (2015:30).

Media *audio visual* memiliki beberapa macam seperti *audio visual* diam dan *audio visual* gerak. Hidayat, (2021:350) di antaranya yaitu:

- 1) *Audio visual* diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, dan cetak suara.
- 2) *Audio visual* gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film suara dan *video-cassatte*.

Berikut merupakan gambar media *audio visual* yang dapat menjadikan pembelajaran lebih konkret dan nyata dengan bantuan aplikasi *Youtube*.



**Gambar 1. Contoh Media *Audio visual* Menggunakan Aplikasi *Youtube***

Berdasarkan pendapat para ahli dalam penelitian ini *media audio visual* yang digunakan adalah *audio visual* bergerak dalam bentuk video dengan menggunakan aplikasi *Youtube*.

### c. Langkah - Langkah Penggunaan Media *Audio Visual*

Penerapan penggunaan media pembelajaran *audio visual* tentunya ada langkah-langkah yang perlu dilakukan sehingga penggunaannya lebih sistematis dan lebih baik. endidik perlu melalui beberapa tahap saat memanfaatkan media audio visual dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad, (2016:53) mengemukakan bahwa langkah- langkah pembelajaran dengan media *audio* sebagai berikut.

- 1) Mempersiapkan diri  
Tahap ini, pendidik mempersiapkan diri, membuat keputusan, membangkitkan minat dan perhatian, dan mempersiapkan peserta didik untuk memahami apa yang diajarkan.
- 2) Membangkitkan kesiapan peserta didik  
Mengajukan pertanyaan akan membantu peserta didik mendengarkan dan memperhatikan.
- 3) Mendengarkan dan melihat materi  
Pendidik menginstruksikan peserta didik untuk memiliki pengalaman mendengar dan observasi yang tepat waktu agar materi terserap.
- 4) Diskusi  
Pendidik dan peserta didik mendiskusikan materi yang ditampilkan.

Sejalan dengan Rostina Sundayana, (2016:67) langkah- langkah pembelajaran menggunakan media *audio visual* adalah sebagai berikut:

- 1) Persiapan  
Kegiatan yang dilakukan oleh guru pada saat persiapan yaitu: membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, mempelajari buku petunjuk penggunaan media, menyiapkan dan mengatur peralatan media yang akan digunakan.
- 2) Pelaksanaan/penyajian  
Pada saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media *audio visual*, pendidik perlu mempertimbangkan seperti,

memastikan media dan semua peralatan telah lengkap dan siap digunakan, menjelaskan tujuan yang akan dicapai, menjelaskan materi pelajaran kepada peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, menghindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi peserta didik.

### 3) Tindak Lanjut

Aktivitas ini dilakukan untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang materi yang telah disampaikan menggunakan media *audio visual*. Disamping itu aktivitas ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Penerapan menggunakan media *audio visual* pendidik harus memahami langkah-langkah dalam menggunakan media *audio visual* sehingga penerapannya dapat lebih efektif dan efisien.

Menurut Rima wati, (2016:97), langkah-langkah menggunakan media pembelajaran *audio visual*, sebagai berikut.

- 1) Pendidik harus mempersiapkan bahan pelajaran terlebih dahulu, kemudian baru memilih media *audio visual* yang tepat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.
- 2) Pendidik harus mengetahui durasi media *audio visual* agar dapat menyesuaikan durasi media dengan jam pelajaran.
- 3) Persiapan kelas. Persiapan ini meliputi persiapan peserta didik dengan memberikan penjelasan tentang isi film, video, atau televisi yang akan diputar dan persiapan peralatan yang akan digunakan agar pembelajaran berjalan lancar.
- 4) Setelah menggunakan media *audio visual*, pendidik melakukan refleksi dan mengajukan pertanyaan untuk mengetahui seberapa baik peserta didik memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas peneliti menggunakan langkah-langkah menurut Wati, dan dapat disimpulkan langkah-langkah dalam menggunakan media *audio visual* berawal dari persiapan materi pembelajaran, durasi media *audio visual*, persiapan kelas dan refleksi untuk mengetahui seberapa baik peserta didik menerima materi pembelajaran yang telah pendidik sampaikan.

#### d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Audio Visual*

Kelebihan media *audio visual* menjadi salah satu pertimbangan tersendiri mengingat pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik harus sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik, sehingga media pembelajaran dapat digunakan dengan tepat. Penerapan penggunaan media pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut Wahab dkk., (2021:45-46), kelebihan dalam penggunaan media *audio visual* yaitu.

- 1) Dapat digunakan lebih dari satu kali ketika tersimpan dengan baik.
- 2) Memperjelas dalam penyampaian materi karena terdapat gambar dan suara yang membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep materi.
- 3) Melibatkan lebih banyak indra ketika belajar.
- 4) Memiliki tampilan yang baik, sehingga menarik perhatian peserta didik.

Kelebihan yang dimiliki media pembelajaran *audio visual* tetap diiringi dengan beberapa kekurangan dalam proses penggunaannya. Menurut Wahab dkk. (2021:45-46), adapun kekurangan media *audio visual* yaitu:

- 1) Penggunaan media *audio visual* memerlukan perangkat keras.
- 2) Memerlukan keterampilan tertentu untuk menghasilkan media *audio visual*.
- 3) Penggunaan media *audio visual* memerlukan peran aktif pendidik selama proses pembelajaran, jika pendidik tidak berperan aktif maka selama proses pembelajaran peserta didik akan cenderung pasif.

Kelebihan dari suatu media pembelajaran menjadi poin penting dalam menggunakan media pembelajaran. Ismiati, (2017:101-102), mengemukakan kelebihan dari media *audio visual* yaitu:

- 1) Media *audio visual* dapat menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Media *audio visual* dapat membantu pendidik untuk menghemat waktu proses belajar dan tayangan dapat diputar berulang-ulang.
- 3) Media tayang dapat diatur sesuai dengan kebutuhan.

Kelemahan tersebut tentu menjadi keterhambatan bagi pendidik untuk menggunakan media *audio visual* namun tentunya pendidik harus menguasai cara penggunaannya dan dapat mengatasi kekurangannya. Sejalan dengan itu Ismiati (2017:101-102), kelemahan dari media *audio visual* yaitu sifat komunikasi media *audio visual* hanya satu arah, sehingga peserta didik mudah bosan dan diperlukan biaya yang tinggi dan rumit.

Menurut Wina Sanjaya (2014:109), ada beberapa kelebihan penggunaan media *audio visual* dalam proses pembelajaran diantaranya:

- 1) Media *audio visual* dapat memberikan pengalaman belajar yang tidak mungkin dapat dipelajari secara langsung. Misalnya untuk mempelajari kehidupan didasar laut, peserta didik dapat belajar melalui film, sebab tidak mungkin peserta didik disuruh menyelam. Demikian juga untuk mempelajari materi-materi abstrak lainnya.
- 2) Media *audio visual* memungkinkan belajar lebih bervariasi sehingga dapat menambah motivasi dan gairah belajar.
- 3) Dalam batasan tertentu media *audio visual* dapat berfungsi sebagai sumber belajar, yang dapat dimanfaatkan peserta didik untuk belajar secara mandiri tanpa sepenuhnya tergantung pada kehadiran pendidik.

Sedangkan kekurangan media *audio visual* adalah sebagai berikut:

- 1) Pengadaannya memerlukan mahal.
- 2) Tergantung pada energi sehingga tidak dapat dihidupkan disegala tempat.
- 3) Sifat komunikasi searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari penggunaan media *audio visual* dapat membantu peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran, dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar serta media yang digunakan dapat digunakan kapan saja sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan kekurangan media *audio visual* di atas dapat disimpulkan bagaimana cara mengatasinya yaitu dengan kesiapan sarana prasarana seperti alat pengeras baik dari pendidik atau dari pihak sekolah sehingga penggunaan media *audio visual* ini tidak terhambat, selain itu pendidik harus menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk membantu dalam menyampaikan materi sehingga pembelajaran lebih interaktif dan pendidik harus lebih terampil sehingga proses penerapan dari media *audio visual* dapat diterapkan secara optimal.

## 5. Hakikat Keterampilan Menyimak

### a. Pengertian Keterampilan Menyimak

Menyimak sangat dekat maknanya dengan mendengar dan mendengarkan, ketiga kata itu terdapat perbedaan pengertian. Mendengar didefinisikan sebagai suatu proses penerimaan bunyi yang datang dari luar tanpa banyak memperhatikan makna dan pesan bunyi itu. Proses menyimak melibatkan mendengar dengan pemahaman yang mendalam dan perhatian terhadap makna serta pesan yang terkandung dalam bunyi. Menurut Nurfadila, (2022:22) menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat aktif reseptif. Artinya dalam kegiatan menyimak seseorang harus mengaktifkan pikirannya untuk dapat mengidentifikasi bunyi-bunyi bahasa, memahaminya, dan menafsirkan maknanya sehingga tertangkap pesan yang disampaikan pembicara.

Keterampilan menyimak merupakan bagian dari keterampilan berbahasa yang sangat esensial, sebab keterampilan menyimak merupakan dasar untuk menguasai suatu bahasa. Menyimak menempati posisi yang penting bagi individu dalam kehidupan sehari-hari baik itu di rumah atau dilingkungan sekolah. Keterampilan menyimak berkembang secara natural sebelum peserta didik memasuki usia sekolah. Anak kecil yang mulai

belajar bahasa, dimulai dengan menyimak rentetan bunyi yang didengarnya, belajar menirukan, kemudian mencoba untuk menerapkan dalam pembicaraan Chou 2013 dalam buku Rahman, (2019:10).

Berdasarkan pendapat tersebut, disimpulkan bahwa keterampilan menyimak merupakan kemampuan penting dalam proses berbahasa, yang melibatkan mendengar dengan pemahaman dan perhatian pada makna bunyi, berbeda dari sekadar mendengar. Sebagai dasar penguasaan bahasa, keterampilan menyimak berkembang secara alami sejak dini, saat anak-anak mulai memahami bunyi, menirukan, dan menggunakan bahasa dalam interaksi.

#### **b. Tujuan Menyimak**

Tujuan menyimak secara umum adalah memperoleh pengalaman dan pengetahuan. Sedangkan secara khususnya, menurut Alfulaila dan Ngalimun, (2014:9) tujuan menyimak yaitu untuk mendapatkan informasi data dan fakta, membedakan bunyi bahasa, mendapat model lafal, tekanan kata, pemenggalan kalimat, intonasi kalimat, dan pola dasar kalimat yang baik, memperlancar komunikasi, menunjang keterampilan berbicara dan membaca. Sejalan dengan itu, tujuan menyimak menurut Dibia, (2018:30) yaitu:

- 1) Mendapatkan fakta.
- 2) Menganalisis fakta.
- 3) Mengevaluasi fakta.
- 4) Mendapatkan inspirasi.
- 5) Menghibur diri.
- 6) Meningkatkan kemampuan berbicara.

Menyimak juga memperlancar keterampilan berbicara dan menulis. Semakin baik daya simak seseorang maka akan semakin baik pula daya serap informasi atau pengetahuan yang disimaknya. Abidin

dkk., (2017:11), mengatakan tujuan menyimak ada tiga, yaitu dapat memahami pesan, mendengarkan secara kritis, dan mendengarkan untuk kesenangan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, tujuan menyimak adalah untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman, baik dengan mendapatkan informasi, menganalisis, mengevaluasi fakta, maupun untuk hiburan, inspirasi, serta pembentukan kepribadian. Penelitian ini, tujuan menyimak yang dilakukan adalah menyimak untuk belajar. Peserta didik diberikan instruksi menyimak video teks narasi yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dari video tersebut.

### **c. Faktor yang Mempengaruhi Menyimak**

Memahami faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan menyimak bertujuan untuk membantu penyimak menerima informasi secara lebih efektif, membangun minat dan perhatian dalam proses mendengar, serta memastikan bahwa pesan dapat tersampaikan dengan jelas. Hal ini akan menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran dan komunikasi yang lebih optimal. Hunt dalam Tarigan, (2015:104), mengatakan bahwa ada lima faktor yang mempengaruhi menyimak, yaitu;

- 1) Sikap
- 2) Motivasi
- 3) Pribadi
- 4) Situasi kehidupan
- 5) Peranan dalam masyarakat

Webb dalam Tarigan (2015:104), mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi menyimak adalah;

- 1) Pengalaman
- 2) Pembawaan
- 3) Sikap atau pendirian
- 4) Motivasi, daya gerak, dan
- 5) Perbedaan jenis kelamin atau seks.

Menurut Tarigan dalam Indradini, (2016:18), ada delapan faktor yang mempengaruhi menyimak, beberapa faktor menyimak yaitu, faktor fisik, psikologis, pengalaman, sikap, motivasi, jenis kelamin, lingkungan, dan peranan dalam masyarakat.

- 1) Faktor fisik, kondisi fisik seseorang berpengaruh dalam menyimak. Tidak hanya faktor fisik saja melainkan faktor lingkungan. Faktor fisik dan lingkungan akan menentukan keefektifan serta kualitas keaktifan dalam menyimak.
- 2) Faktor psikologis juga berpengaruh dalam menyimak. Faktor ini berkaitan dengan sikap dan sifat pribadi seseorang. Faktor psikologis mencakup beberapa hal, yaitu, prasangka dan kurangnya simpati terhadap pembicara, keegosentrisan dan asyik dengan minat atau masalah pribadi, kepicikan yang membuat pandangan kurang luas, kebosanan dan kejenuhan sehingga tidak ada perhatian pada pokok pembicaraan, dan sikap yang tidak layak terhadap sekolah, pendidik, pokok pembicaraan, atau pembicara.
- 3) Faktor pengalaman sangat berpengaruh dalam minat menyimak. Seseorang yang memiliki banyak pengalaman menyimak akan memiliki kosakata dan pemaknaan kata yang baik.
- 4) Faktor sikap ada dua yaitu sikap menerima dan sikap menolak. Sikap menerima yaitu sikap yang menerima terhadap hal-hal yang menarik dan menguntungkan bagi penyimak begitu pun sebaliknya.
- 5) Faktor motivasi yaitu apabila seseorang memiliki motivasi menyimak yang baik, maka tujuan dari menyimak pun akan tercapai.
- 6) Faktor jenis kelamin juga berpengaruh dalam menyimak. Menurut Tarigan dalam Indradini (2016:20) , gaya menyimak laki-laki bersifat objektif, aktif, keras hati, analitis, rasional, keras kepala, menentralkan instrutif, berdikari, sanggup mencukupi kebutuhan sendiri, dapat menguasai emosi. Gaya menyimak perempuan cenderung lebih subjektif, pasif, ramah/simpatik, difusif, sensitif, mudah dipengaruhi, mudah mengalah, reseptif, bergantung, dan emosional.
- 7) Faktor lingkungan fisik dan sosial. Faktor lingkungan fisik berkaitan dengan sarana dan prasarana sedangkan lingkungan sosial yaitu suasana yang tercipta di tempat menyimak.
- 8) Faktor peranan dalam masyarakat yang sesuai dengan profesinya akan meningkatkan kegiatan menyimak dan memperkaya pengetahuan tentang profesinya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, faktor yang mempengaruhi menyimak memiliki delapan faktor yaitu faktor fisik, faktor psikologis, faktor pengalaman, faktor sikap, faktor motivasi, faktor jenis kelamin, faktor lingkungan fisik dan sosial dan faktor peranan dalam masyarakat.

#### **d. Indikator Menyimak**

Menyimak menyangkut proses dan interpretasi terhadap informasi yang datang. Menurut Anderson dalam Tarigan (2015:65), indikator menyimak pada peserta didik yaitu memahami bahwa menyimak merupakan suatu sumber kesenangan dan informasi dan menyimak pada hal-hal yang lebih luas, seperti rekaman suara, pembicaraan orang lain, dan sebagainya dengan tujuan tertentu serta dapat menjawab berbagai pertanyaan yang berkaitan dengan apa yang disimaknya. Sejalan dengan itu, menurut Sari dan Fithriyana, (2019:51) indikator menyimak yaitu:

- 1) Menemukan informasi umum cerita.
- 2) Mengidentifikasi latar cerita.
- 3) Mengidentifikasi masalah dalam cerita.
- 4) Mengidentifikasi solusi permasalahan dalam cerita.
- 5) Membuat kesimpulan.
- 6) Menemukan makna kata-kata tertentu dalam cerita.

Menurut Asmawati, (2014:60-61), indikator menyimak yaitu:

- 1) Memusatkan perhatian dalam jangka waktu tertentu.
- 2) Mendengarkan cerita sederhana.
- 3) Menjawab pertanyaan tentang informasi atau kejadian secara sederhana.
- 4) Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana.
- 5) Menyebutkan tokoh-tokoh yang ada didalam cerita.
- 6) Menyebutkan sifat-sifat yang ada pada cerita yang didengarnya.
- 7) Mampu mengambil pelajaran (hikmah) dari cerita yang didengar atau disimak.

Berdasarkan beberapa indikator yang dijelaskan oleh para ahli, peneliti menggunakan indikator dari Asmawati (2014: 60-61), dan dapat disimpulkan bahwa indikator menyimak adalah kemampuan

untuk memusatkan perhatian, memahami cerita sederhana, menjawab pertanyaan, menceritakan kembali isi cerita, mengenali tokoh dan sifatnya, serta mengambil pelajaran dari cerita.

## **6. Bahasa Indonesia**

### **a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang memiliki aspek penting bagi kehidupan peserta didik dan pembelajaran ini wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia karena bahasa adalah salah satu alat komunikasi yang digunakan sehari-hari sehingga harus dikuasai dengan baik dan benar maka dari itu mata pelajaran bahasa Indonesia harus lebih dikedepankan dari mata pelajaran lainnya. Mata pelajaran bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang sangat penting di sekolah.

Mata pelajaran bahasa Indonesia sudah diajarkan sejak sekolah dasar dan tetap diajarkan sampai kelas perguruan tinggi.

Pembelajaran ini juga melibatkan pemahaman dan penggunaan tata bahasa yang baik dan benar, pengembangan kosakata, serta apresiasi terhadap karya sastra Indonesia Farhrohman, (2017:23), berikut adalah ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia.

- 1) Keterampilan Menyimak. Adalah kemampuan seseorang untuk memahami dan menangkap informasi yang disampaikan melalui lisan atau audio. Keterampilan ini merupakan bagian integral dari keterampilan berbahasa secara umum dan sangat penting dalam proses komunikasi maupun dalam konteks pembelajaran bahasa.
- 2) Keterampilan Berbicara. Keterampilan berbicara yaitu kemampuan seseorang untuk menyampaikan pikiran, ide, dan perasaan secara lisan dengan jelas, efektif, dan sesuai dengan situasi komunikasi yang ada.
- 3) Keterampilan Membaca. Keterampilan membaca yaitu kemampuan seseorang untuk memahami teks tertulis. Ini meliputi kemampuan untuk mengenali kata-kata, memahami struktur kalimat, serta menafsirkan makna dan informasi yang terkandung dalam teks tersebut.

- 4) Keterampilan Menulis. Keterampilan menulis yaitu untuk menghasilkan teks tertulis yang jelas, terstruktur, dan efektif. Ini mencakup berbagai aspek mulai dari kemampuan mengekspresikan ide dengan baik hingga kemampuan untuk mengorganisir informasi secara logis dan menarik bagi pembaca. Keterampilan menulis merupakan komponen penting dalam komunikasi tertulis di berbagai konteks, termasuk akademis, profesional, dan pribadi.

Bahasa Indonesia juga sebagai bahasa pemersatu di Indonesia berdasarkan butir ketiga Sumpah Pemuda. Menurut Putri, (2017:1), bahasa Indonesia yaitu jati diri sekaligus identitas bangsa Indonesia. Pendapat lainnya yang dikemukakan oleh Rahayu, (2015:2), bahasa Indonesia berarti media komunikasi yang utama yang digunakan masyarakat Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, bahasa Indonesia memiliki peranan penting sebagai alat komunikasi, pemersatu bangsa, dan identitas nasional. Bahasa Indonesia dalam pendidikan berperan dalam mengembangkan keterampilan berpikir dan berinteraksi, yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

#### **b. Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia mempunyai karakter khusus karena berawal dari tradisi etnik *local* yang dimodifikasi dan di adopsi menjadi bahasa persatuan yang berfungsi sebagai perekat keberagaman etnik. Menurut Slamet, (2017:68) belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi, baik lisan maupun tertulis. Pembelajaran bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam komunikasi dengan bahasa baik maupun tulisan. Menurut Khair, (2018:88), pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu solusi yaitu

dengan menjadi bahasa sebagai penghela ilmu pengetahuan dan pembelajaran berbasis teks.

Sejalan dengan itu, menurut Chaer dalam Diah & Wulandari, (2015:17), fungsi bahasa sebagai alat komunikasi manusia mencakup lima fungsi dasar, yaitu fungsi ekspresi, fungsi informasi, fungsi eksplorasi, fungsi persuasi dan fungsi *entertainment*.

- 1) Fungsi ekspresi mawadahi konsep bahwa bahasa merupakan media manusia untuk melahirkan ungkapan-ungkapan batin yang ingin disampaikan penutur kepada orang lain.
- 2) Fungsi informasi adalah fungsi untuk menyampaikan pesan atau amanat kepada orang lain.
- 3) Fungsi eksplorasi adalah penggunaan bahasa untuk menjelaskan suatu hal, perkara dan keadaan.
- 4) Fungsi persuasi merupakan penggunaan bahasa yang bersifat mengajak atau mempengaruhi.
- 5) Fungsi *entertainment* bahasa adalah penggunaan bahasa untuk menghibur, menyenangkan dan memuaskan batin.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat menyebarluaskan sastra Indonesia yang dapat dipakai. Sastra Indonesia berperan sangat penting dari segi estetis bahasa sehingga bahasa Indonesia menjadi bahasa yang penting dalam dunia internasional.

### c. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Belajar bahasa Indonesia di sekolah merupakan pokok dari proses pendidikan di sekolah. Belajar merupakan alat utama dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagai unsur proses pendidikan di sekolah. Mencapai tujuan tersebut, mengetahui tujuan dan peran pembelajaran bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia adalah salah satu dari sekian banyak mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Menurut Sekarningsih dkk., (2024:2), tujuan pembelajaran bahasa Indonesia secara umum adalah mengembangkan keterampilan

peserta didik dalam menggunakan bahasa, baik untuk kemampuan menyimak, berbicara, mendengarkan, maupun menulis. Sejalan dengan itu, menurut Rijal (2017:11), tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD/ MI yaitu:

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara.
- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan. Menurut Ali, (2020:41) mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan, maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.

Berdasarkan banyaknya menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik, meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara efektif dan efisien sesuai etika yang berlaku. Pembelajaran ini bertujuan untuk menanamkan rasa bangga terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan, meningkatkan kemampuan intelektual serta

kematangan emosional dan sosial, serta memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan dan memperhalus budi pekerti.

## B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain:

1. Kurniaman dkk., (2023) “Pengaruh model *Problem based learning* berbantuan media audio terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas V sekolah dasar”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh dalam penggunaan PBL berbantuan media audio.
2. Sekarningsih dkk., (2024) “Pengaruh *penggunaan cooperative learning* berbantuan media film kartun terhadap keterampilan menyimak sekolah dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media terhadap meningkatkan keterampilan menyimak.
3. Pritasari dan Rukmi, (2014) “Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian bahwa pelaksanaan pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media *audio visual* peserta didik kelas V SDN Candipari II Sidoarjo berjalan dengan baik.
4. Vera dan Wardani, (2018) “Peningkatan keterampilan berfikir kritis melalui model *Problem based learning* berbantuan *audio visual* pada peserta didik kelas IV SD”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan model *Problem based learning* terhadap keterampilan menyimak.
5. Hafsiyah dkk., (2024) “Pengaruh model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan aplikasi *Youtube* untuk keterampilan menyimak kelas V SD”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan di kelas V SDN Jelegong 2 hasil analisis data yang diperoleh

dari hasil *pre-test* dan *pos-test* maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil tes peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan.

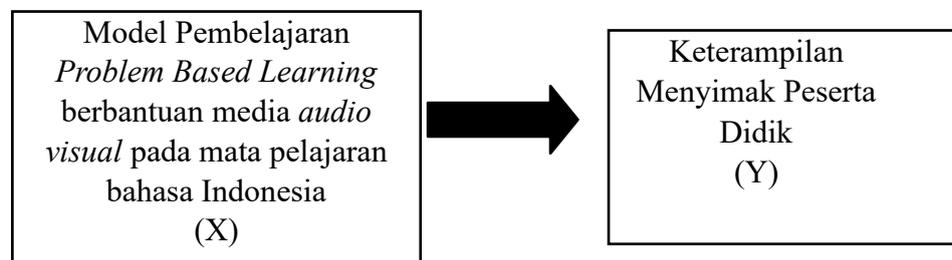
### C. Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka pikir merupakan konsep dalam sebuah gambar dan model yang di dalamnya terdapat variabel yang berkaitan dengan variabel lainnya. Menurut Sugiyono, (2020:60), kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Setelah mempelajari masalah pada BAB I dan mengkaji teori-teori pada BAB II dapat dikembangkan menjadi kerangka berpikir pembelajaran menyimak sering menghadapi tantangan, yang membuat peserta didik tidak termotivasi dan jenuh. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi adalah salah satu penyebabnya, sehingga peserta didik tidak tertarik dan enggan mengikuti pelajaran menyimak. Hal ini sangat mempengaruhi hasil simakan peserta didik. Untuk mengatasi masalah ini, pendidik harus membuat pendekatan pembelajaran menyimak yang menarik peserta didik. Pendidik bertanggung jawab untuk mengatur proses pembelajaran. Ini berarti mereka harus membuat lingkungan belajar yang nyaman, menggembirakan, mendorong, dan menarik.

Kebosanan ini membuat peserta didik tidak tertarik dan tidak tertarik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Jika kedua hal tersebut terus terjadi, prestasi peserta didik mungkin juga turun, yang berarti tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam standar kompetensi lulusan tidak dapat dicapai. Dengan menggunakan media *audio visual* yang digunakan peneliti, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan variatif. Media *audio visual* adalah media yang menyampaikan pesan pembelajaran menggunakan gambar dan suara serta elemen gerak. Oleh karena itu, berdasarkan asumsi bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dengan media

*audio visual* lebih efektif daripada pembelajaran tanpa media *audio*.

Selanjutnya, kerangka berpikir akan dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka Pikir

Keterangan:

X = Variabel Bebas  
 Y = Variabel Terikat  
 ➔ = Pengaruh

#### D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir, maka hipotesis yang ditetapkan oleh peneliti yaitu:

Terdapat pengaruh yang signifikan pada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *audio visual* terhadap keterampilan menyimak bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 1 Way Kandis.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif itu sendiri adalah suatu proses yang menemukan dalam bidang pengetahuan dengan menggunakan data berupa angka-angka sebagai alat keterangan apa yang ingin ditemui atau diketahui. Penelitian kuantitatif yang dilakukan berupa penelitian hubungan penelitian korelasi, penelitian *quasi eksperimental* dan penelitian eksperimental, Margono, (2013:6). Peneliti menggunakan metode penelitian *quasi experimental design* dalam eksperimen ini menggunakan 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Menurut Sugiyono, (2014:77), *quasi eksperimental design* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

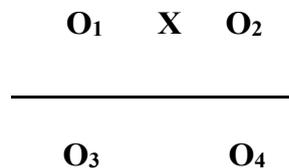
Peneliti menguji coba dengan media *audio visual* untuk lebih mengetahui adanya pengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita dalam pelajaran bahasa Indonesia dengan membandingkan tes keterampilan menyimak antara peserta didik yang menggunakan media *audio visual* sebagai kelas eksperimen sedangkan di kelas kontrol menggunakan media *audio*.

##### 2. Desain Penelitian

Desain pada penelitian ini yaitu desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain penelitian ini adalah desain *quasi eksperimental* dengan melihat perbedaan *pretest - posttest*, desain ini memiliki terdapat dua

kelompok yang diberikan *pretest* untuk lebih mengetahui keadaan awal keterampilan menyimak pada peserta didik di SD Negeri 1 Way Kandis Bandar Lampung khususnya untuk kelas V (lima). Setelah mengetahui hasil *pretest* yang cukup signifikan. *Posttest* akan di lakukan setelah kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda. Untuk dapat mengetahui perbedaan pemahaman peserta didik di lakukanlah kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Untuk kelas eksperimen kelas VB sedangkan VA untuk kelas kontrol. Adapun rancangan desain penelitiannya sebagai berikut :



**Gambar 3. Desain Penelitian**  
(*Nonequivalent Control Group Design*)

Keterangan :

$O_1$  = *Pretest* Kelompok eksperimen

$O_2$  = *Posttest* Kelompok eksperimen

$O_3$  = *Pretest* Kelompok Kontrol

$O_4$  = *Posttest* Kelompok Kontrol

X = Perlakuan dengan menggunakan model pembelajarn *Problem based learning* berbantuan media *audio visual*.

## B. *Setting* Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Way Kandis. Jl. Tirtaria No. 27, Way Kandis, Kec. Tanjung Senang, Kota Bandar Lampung, Prov. Lampung.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran semester genap kelas V SD Negeri 1 Way Kandis.

### 3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Way Kandis , peserta didik kelas VA yang berjumlah 27 peserta didik dan kelas VB yang berjumlah 28 peserta didik.

### C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Adapun prosedur yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan
  - a. Melakukan penelitian pendahuluan ke SD Negeri 1 Way Kandis.
  - b. Memilih kelompok subjek untuk dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
  - c. Menentukan topik yang akan dijadikan materi pelajaran, capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran (ATP) dan tujuan pembelajaran.
  - d. Membuat modul ajar tentang materi yang akan diajarkan.
  - e. Membuat bahan ajar materi sesuai, capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran (ATP) dan tujuan pembelajaran.
  - f. Membuat instrumen soal.
  - g. Melakukan uji coba instrumen.
2. Tahap Pelaksanaan
  - a. Melaksanakan *pretest* (tes awal) untuk mengetahui kemampuan awal pada kelas eksperimen.
  - b. Membuat daftar hasil *pretest*.
  - c. Melaksanakan proses pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media.
  - d. Memberikan *posttest* pada peserta didik di kelas eksperimen.
  - e. Melaksanakan *pretest* pada peserta didik di kelas kontrol.

- f. Melaksanakan proses pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative learning* berbantuan media *audio*.
  - g. Memberikan *posttest* pada peserta didik di kelas kontrol
3. Tahap Akhir
- a. Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*.
  - b. Membandingkan hasil pengujian dari *pretest* (tes awal) dengan *posttest* (tes akhir) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
  - c. Menyimpulkan hasil penelitian apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *audio visual* terhadap keterampilan menyimak peserta didik.

## D. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi merupakan seluruh objek yang diamati. Menurut Sugiyono, (2019:126), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Populasi penelitian ini terdiri dari 82 peserta didik kelas V SD Negeri 1 Way Kandis tahun pelajaran 2024/2025, terbagi dalam tiga kelas A, B, dan C, dengan materi pembelajaran yang diambil dari kegiatan pembelajaran sekolah.

**Tabel 2. Data jumlah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Way Kandis**

No	Kelas	Jumlah peserta didik
1.	V A	27
2.	V B	28
3.	V C	27
<b>Jumlah</b>		<b>82</b>

Sumber : Dokumentasi pendidik kelas V SD Negeri 1 Way Kandis pada tahun pelajaran 2024/2025)

## 2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang mewakili dari keseluruhan populasi. Sejalan dengan itu menurut Arikunto, (2013:29), mendefinisikan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Menurut Sugiyono, (2013:81), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Peneliti dapat menggunakan sampel jika populasi terlalu besar untuk dipelajari secara keseluruhan, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu. Kesimpulan yang diperoleh dari sampel tersebut dapat digeneralisasi untuk populasi, asalkan sampel yang diambil representatif.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 55 peserta didik yang terdiri dari 27 peserta didik dari kelas V A sebagai kelas kontrol dan 28 peserta didik dari kelas V B sebagai kelas eksperimen.

## E. Variabel Penelitian

Variabel adalah sesuatu yang ditetapkan untuk diteliti, pada variabel ini terdapat variabel yang memengaruhi dan variabel dipengaruhi. Menurut Sugiyono, (2019:67), menyatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat.

### 1. Variabel *Independen* (Bebas)

Variabel *independen* sering disebut dengan variabel bebas. Variabel *independen* dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *audio visual* (X).

## 2. Variabel *Dependen* (Terikat)

Variabel *dependen* atau variabel terikat sering disebut juga sebab akibat dari variabel *independen*. Variabel *dependen* pada penelitian ini adalah keterampilan menyimak bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 1 Way Kandis (Y).

## F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

### 1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran *Problem based learning* menggunakan media *audio visual*.

Model *Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang permasalahannya diangkat dari kehidupan nyata untuk melatih dalam memecahkan masalah dengan berbantuan media *audio visual* untuk membantu peserta didik memahami materi lebih baik melalui rangsangan visual dan audio, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

- b. Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak adalah kemampuan untuk mendengarkan dan memahami informasi yang disampaikan secara lisan melalui berbagai media, termasuk *audio visual*. Keterampilan ini di tingkat sekolah dasar mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, dan menafsirkan pesan yang disampaikan dalam mata pelajaran, terutama bahasa Indonesia.

### 2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional dapat memudahkan pengumpulan data agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam mendefinisikan objek penelitian. Definisi operasional merupakan definisi pengertian yang memberikan informasi

tentang batasan variabel dalam penelitian. Berikut penjelasan definisi operasional dua variabel dalam penelitian ini.

a. Definisi Operasional variabel Bebas

Model ini diimplementasikan dalam bentuk kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan pendekatan *Problem based learning* dengan media *audio visual* sebagai alat bantu. Sintak dari penerapan model *Problem based learning* yaitu, orientasi peserta didik dalam masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing pengalaman individu dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Skala pengukuran dilakukan melalui observasi dan penilaian pelaksanaan model *Problem based learning* ini sesuai dengan rancangan pembelajaran.

b. Definisi Operasional Variabel Terikat

Keterampilan menyimak peserta didik diukur melalui tes atau lembar penilaian yang mencakup indikator keterampilan menyimak. Skor yang diperoleh dari tes menyimak ini kemudian digunakan sebagai data untuk menentukan tingkat keterampilan menyimak peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Problem based learning* berbasis media *audio visual*.

## G. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Tes

Setelah sampel diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *audio visual*, maka data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui adanya peningkatan keterampilan menyimak peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan tes. Teknik tes ini digunakan untuk mencari data mengenai keterampilan menyimak pada mata pelajaran bahasa Indonesia peserta didik. Menurut Rukajat, (2018:37), menyatakan bahwa tes adalah alat atau prosedur yang dipergunakan

dalam rangka pengukuran penilaian. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor keterampilan menyimak peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* pada kelas. Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda (jamak) yang berjumlah 20 soal.

## 2. Non Tes

Teknik nontes yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### a. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi dilakukan melalui cara melihat langsung ke lapangan terhadap objek yang diteliti. Menurut Sugiyono (2020:145), menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan untuk penelitian yang berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang penilaian, kondisi sekolah dan pembelajaran di SD Negeri 1 Way Kandis. Observasi juga bertujuan untuk mengidentifikasi keterlaksanaan model *Problem based learning* berbantuan *audio visual* sesuai dengan sintaks.

### b. Wawancara

Wawancara merupakan interaksi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan pewawancara. Menurut Sugiyono (2020:137), wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Jenis wawancara yang digunakan adalah tidak terstruktur yang memiliki pertanyaan tidak terbatas atau tidak terikat

jawabannya. Pertanyaan- pertanyaan yang digunakan telah disiapkan sebelumnya agar mendapatkan data yang akurat dan terfokus pada tujuan penelitian.

### **c. Dokumentasi**

Dokumentasi merujuk pada metode yang digunakan untuk menggambarkan data dan informasi dalam berbagai format, seperti buku, arsip, angka, gambar, laporan, dan keterangan, yang berperan penting dalam mendukung penelitian. Konteks ini, peneliti menghimpun berbagai dokumen yang relevan dengan isu yang diteliti. Menurut Sugiyono, (2016:240), menjelaskan bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya dari seseorang. Teknik ini juga digunakan untuk memperoleh gambar atau foto peristiwa selama kegiatan penelitian.

## **H. Instrumen Penelitian**

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dan non tes dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh peningkatan keterampilan menyimak peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *audio visual* dengan menggunakan indikator pada ranah kognitif atau pengetahuan. Instrumen tes yang disusun dengan baik dapat mengukur keberhasilan dalam pembelajaran untuk memperoleh peningkatan keterampilan menyimak peserta didik yang mencapai lebih dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan.

### **1. Instrumen Tes**

Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar kognitif peserta didik. Menurut Seftiani, (2019:286) tes merupakan kumpulan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab, ditanggapi, atau tugas yang

harus dilaksanakan oleh peserta didik. Instrumen tes yang telah disusun digunakan untuk mengetahui meningkatnya keterampilan menyimak dengan berbantuan media *audio visual*. Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda (jamak) yang berjumlah 20 soal.

**Tabel 3. Kisi-kisi instrumen soal**

Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal
Peserta didik mampu memusatkan perhatian pada cerita yang didengar hingga selesai	1. Memusatkan perhatian dalam jangka waktu tertentu.	C3	1, 4, 8	3
Peserta didik mampu memahami dan menyimak cerita yang disampaikan (latar dan alur).	2. Mendengarkan isi cerita sederhana.	C3	5,2,11	3
Peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan tepat berdasarkan informasi dari cerita yang didengar	3. Menjawab pertanyaan tentang informasi atau kejadian secara sederhana.	C3	3, 9, 12, 16	4
Peserta didik mampu menceritakan kembali isi cerita	4. Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana.	C4	6, 10, 15	3
Peserta didik mampu mengidentifikasi tokoh-tokoh dalam cerita	5. Menyebutkan tokoh-tokoh yang ada didalam cerita.	C3	13, 14,19	3
Peserta didik mampu mengenali dan tokoh-tokoh dalam cerita	6. Menyebutkan sifat-sifat yang ada pada cerita yang didengarnya.	C4	7,17	2
Peserta didik mampu memahami nilai moral atau hikmah yang terkandung dalam cerita.	7. Mampu mengambil pelajaran (hikmah) dari cerita yang didengar atau disimak.	C5	18, 20	2
<b>Jumlah</b>				<b>20</b>

Sumber: Asmawati (2014: 60-61)

## 2. Instrumen Non-Tes

Salah satu instrumen non tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar penilaian observasi yang digunakan peneliti untuk melakukan pengamatan aktivitas peserta didik saat kegiatan belajar menggunakan model pembelajaran *Problem based learning*. Berikut adalah kisi-kisi penilaian observasi yang digunakan untuk mengukur aktivitas peserta didik.

**Tabel 4. Kisi-Kisi Lembar Observasi PBL berbantuan Media Audio Visual**

Sintaks Model Pembelajaran <i>Problem based learning</i>	Aspek yang Dinilai	Teknik Penilaian	Instrumen
Mengorientasi peserta didik pada masalah	Mengamati masalah yang disampaikan pendidik dengan bantuan media <i>audio visual</i> .	Observasi	Rubrik
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Mengatur dan membimbing peserta didik agar siap dan mampu bekerja dalam kelompok untuk mengeksplorasi serta memecahkan masalah yang diberikan dengan bantuan media <i>audio visual</i> .	Observasi	Rubrik
Membimbing penelitian	Melakukan penyelidikan seperti mencari data, referensi, sumber untuk bahan diskusi kelompok melalui media <i>audio visual</i> atau sumber lainnya.	Observasi	Rubrik
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan, disajikan dalam bentuk karya dengan memanfaatkan media <i>audio visual</i> .	Observasi	Rubrik
Menganalisis dan mengevaluasi	Membuat kesimpulan pembelajaran.	Observasi	Rubrik

Sumber: Analisis peneliti dengan acuan Sofyan dan Komariah (2016:263).

**Tabel 5. Rubrik Penilaian Penggunaan PBL berbantuan Media *Audio Visual***

Aktivitas Peserta didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Mengamati masalah yang disampaikan pendidik dengan mengaitkan media <i>audio visual</i> .	Peserta didik tidak mampu mengamati permasalahan yang disampaikan oleh pendidik	Peserta didik kurang mampu mengamati permasalahan yang disampaikan oleh pendidik	Peserta didik cukup mampu mengamati permasalahan yang disampaikan oleh pendidik	Peserta didik mampu mengamati permasalahan yang disampaikan oleh pendidik
Peserta didik dibagi kelompok, diberikan instruksi, dan memastikan peserta didik memahami tugas yang diberikan dengan bantuan media <i>audio visual</i> .	Peserta didik tidak aktif dalam mengatur dan bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah.	Peserta didik kurang aktif mengatur dan bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah.	Peserta didik cukup mampu mengatur dan bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah.	Peserta didik mampu mengatur dan bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah.
Melakukan penyelidikan seperti mencari data, referensi, sumber untuk bahan diskusi kelompok melalui media <i>audio visual</i> atau sumber lainnya.	Peserta didik tidak mampu melakukan penyelidikan (mencari data, referensi, sumber) untuk bahan diskusi kelompok	Peserta didik kurang mampu melakukan penyelidikan (mencari data, referensi, sumber) untuk bahan diskusi kelompok	Peserta didik cukup mampu melakukan penyelidikan (mencari data, referensi, sumber) untuk bahan diskusi kelompok	Peserta didik mampu melakukan penyelidikan (mencari data, referensi, sumber) untuk bahan diskusi kelompok
Melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan, disajikan dalam bentuk karya dengan memanfaatkan media <i>audio visual</i> .	Peserta didik tidak mampu melakukan presentasi, menyajikan dalam bentuk karya	Peserta didik kurang mampu melakukan presentasi, menyajikan dalam bentuk karya	Peserta didik cukup mampu melakukan presentasi, menyajikan dalam bentuk karya	Peserta didik mampu melakukan presentasi, menyajikan dalam bentuk karya
Membuat kesimpulan kegunaan dari	Peserta didik tidak mampu membuat kesimpulan	Peserta didik kurang mampu	Peserta didik cukup mampu	Peserta didik mampu membuat kesimpulan

Aktivitas Peserta didik	Kriteria			
	1	2	3	4
media <i>audio visual</i> .		membuat kesimpulan	membuat kesimpulan	

Sumber: Analisis peneliti dengan Acuan Sofyan dan Komariah (2016:263).

## I. Uji Prasyarat Instrumen Tes

### 1. Uji Validitas

Menurut Arikunto, (2014:62) menyatakan bahwa validitas merupakan langkah yang dilakukan untuk menguji isi (*content*) dari sebuah instrumen, tujuan dari validitas adalah untuk mengukur ketepatan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Instrumen yang valid berarti bahwa alat ukur yang digunakan untuk memperoleh suatu data itu valid. Selanjutnya akan dilakukan validitas konstruk, yang dalam penelitian ini menggunakan butir soal pretest dan posttest. Validitas konstruk yang digunakan adalah dengan berbantuan *Microsoft Office Excel* menggunakan uji validitas *product moment*. Pemilihan teknik ini bertujuan untuk menguji apakah tiap item atau butir pertanyaan benar-benar mampu mengungkap faktor yang akan diukur atau konsistensi internal tiap item alat ukur dalam mengukur suatu faktor. Uji validitas *product moment* yang digunakan adalah dengan rumus berikut.

$$r_{xy} = \frac{N (\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien antara variable X dan Y

$N$  = Jumlah responden

$\sum X$  = Jumlah skor variable X

$\sum Y$  = Jumlah skor variable Y

$\sum XY$  = Total perkalian X dan Y

$\sum X^2$  = Total kuadrat skor variable X

$\sum Y^2$  = Total kuadrat skor variable Y

Sumber: Muncarno, (2017)

Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka item soal

tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid.

**Tabel 6. Klasifikasi Validitas**

Nilai koefisien korelasi	Kriteria Validitas
$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber : Arikunto, (2013:28)

Uji coba instrumen dilakukan di SD N 2 Perumnas Way Kandis pada tanggal 24 Januari 2025 dengan jumlah peserta didik 24 orang. Hasil validitas sebagai berikut:

**Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen**

Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 25	Valid	20
12, 14, 16, 23, 24	Tidak Valid	5

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2025

Tabel hasil analisis menunjukkan bahwa dari 25 butir soal yang diuji, terdapat 20 butir soal yang dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian, sementara 5 butir soal lainnya tidak memenuhi kriteria validitas. Dengan demikian, 20 butir soal yang lolos uji validitas ini dapat digunakan pada penelitian. Soal dikatakan tidak valid karena  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dengan  $\alpha$  sebesar 0,413. Perhitungan validitas lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 29, halaman 158.

## 2. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto, (2018:9), reliabil artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Sebuah soal tes dikatakan reliabel apabila soal tersebut menunjukkan hasil yang tetap. Soal dikatakan

mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika soal tersebut memberikan hasil yang tepat dan tetap.

$$r_{11} = \left| \frac{n}{(n-1)} \left| 1 - \frac{\sum a_b^2}{a_1^2} \right| \right|$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

$n$  = banyaknya butir soal

$\sum a_b^2$  = skor tiap-tiap item

$a_1^2$  = varian total

Selanjutnya, peneliti membandingkan dengan reliabilitas menurut Arikunto (2013), menyatakan bahwa ada lima interpretasi koefisien korelasi yaitu:

**Tabel 8. Klasifikasi Reabilitas**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,20 – 0,40	Rendah
0,40 – 0,60	Sedang
0,60 – 0,80	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2013)

Berdasarkan analisis data diperoleh hasil reliabilitas sebagai berikut:

**Tabel 9. Hasil Reliabilitas**

No.	Varian Butir
1.	0.254
2.	0.254
3.	0.232
4.	0.114
5.	0.232
6.	0.216
7.	0.114
8.	0.259
9.	0.216
10.	0.245
11.	0.196
13.	0.172
15.	0.259
17.	0.196
18.	0.216
19.	0.254
20.	0.216
21.	0.196
22.	0.080

No.	Varian Butir
25.	0.245
$\Sigma$ Varian butir	4.152
Varian total	20.949
r 11	0.835
Reliabilitas	Sangat Tinggi

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2025

Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen tes pada tabel di atas, diketahui bahwa soal-soal yang digunakan dalam penelitian ini meliputi nomor: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, dan 25. Perhitungan reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* ( $r_{11}$ ) kemudian dibandingkan dengan nilai  $r$  tabel *product moment* dengan derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $n-1$  pada tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar 5%, yang menghasilkan nilai  $r$  tabel sebesar 0.456.

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh koefisien reliabilitas  $r_{11}$  sebesar 0.835, yang berarti lebih besar dari  $r_{\text{tabel}}$  (0,456). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ , yang mengindikasikan bahwa instrumen tes yang digunakan memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Perhitungan reliabilitas lebih rinci terdapat pada lampiran 30, halaman 159.

### 3. Uji Tingkat Kesukaran

Taraf kesukaran soal dibuat untuk melihat tingkatan tiap butir soal dari soal yang mudah ke soal yang sulit pada penelitian ini untuk menguji tingkat kesukaran soal menggunakan program *Microsoft Office Excel*. Rumus yang akan digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti dikemukakan oleh Arikunto (2013: 208) yaitu :

$$p = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Tingkat Kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Semakin kecil indeks yang diperoleh, semakin sulit soal tersebut.

Semakin besar indeks yang diperoleh, semakin mudah soal tersebut.

**Tabel 10. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal**

Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
0,71 1,00	Mudah
0,31 0,70	Sedang
0,00 0,30	Sukar

Sumber: Arikunto (2013)

Berdasarkan analisis data tingkat kesukaran soal, dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 11. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal**

Butir Soal	Tingkat Kesukaran
9, 13, 20	Sukar
1, 2, 3, 5, 8, 10, 15, 19	Sedang
4, 6, 7, 11, 17, 21, 22	Mudah

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2025

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa terdapat 3 butir soal dengan kategori sukar, 8 butir soal dengan kategori sedang, dan 7 butir soal dengan kategori mudah. Perhitungan uji tingkat kesukaran lebih rinci terdapat pada lampiran 31, halaman 160.

#### 4. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda dihitung untuk membedakan kemampuan masing-masing responden. Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda yaitu.

$$DP = PA - PB \text{ atau } DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

DP = Daya pembeda soal

PA =  $\frac{BA}{JA}$  = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB =  $\frac{BB}{JB}$  = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

BA = Banyaknya kelompok atas yang menjawab benar

BB = Banyaknya kelompok bawah yang menjawab benar

JA = Jumlah peserta didik kelompok atas

JB = Jumlah peserta didik kelompok bawah

Adapun kriteria uji daya beda adalah sebagai berikut:

**Tabel 12. Kriteria Uji Daya Beda**

Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran
0,70 – 1,00	Baik Sekali
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Kurang Baik
< 0,00	Tidak Baik

Sumber : Arikunto

Berdasarkan analisis data diperoleh daya pembeda soal sebagai berikut:

**Tabel 13. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal**

Butir Soal	Klasifikasi	Jumlah
2, 5, 8, 9, 10, 13, 15, 19, 20, 25	Baik	10
1, 3, 4, 6, 7, 11, 21	Cukup	7
16, 17, 22	Kurang Baik	3

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2025

Berdasarkan hasil analisis peneliti pada tabel dapat diketahui bahwa terdapat 10 butir soal dengan kategori baik, 7 butir soal dengan kategori cukup dan 3 soal dengan kategori kurang baik. Perhitungan uji daya pembeda soal lebih rinci terdapat pada lampiran 32, halaman 161.

## J. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Analisis Data

#### a. Nilai Keterampilan Menyimak Peserta Didik (Kognitif)

Nilai keterampilan menyimak peserta didik (kognitif) dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan :

S = Nilai peserta didik

R = Jumlah skor

N = Skor maksimum dari tes

**Tabel 14. Presentase Ketuntasan Keterampilan Menyimak**

Presentase (%)	Kriteria
>80	Baik sekali
70-79	Baik
60-69	Cukup
50-59	Kurang baik
≤ 50	Sangat kurang

Sumber : Santoso, dkk., (2023)

**b. Nilai Rata-rata Keterampilan Menyimak Peserta Didik**

Menghitung nilai rata-rata keterampilan menyimak peserta didik dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum X_i}{\sum X_N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum X_i$  = Total nilai peserta didik yang diperoleh

$\sum X_N$  = Jumlah peserta didik

**c. Peningkatan Keterampilan Menyimak Peserta Didik (N-Gain)**

Hal yang harus dilakukan setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen maka mendapatkan data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori :

Tinggi :  $0,7 \leq N-Gain \leq 1$

Sedang :  $0,3 \leq N-Gain < 0,7$

Rendah :  $N-Gain < 0,3$

## 2. Uji Persyaratan Analisis Data

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memerlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusikan normal. Uji normalitas menggunakan rumus Chi Kuadrat ( $\chi^2$ ) sebagai berikut.

$$\chi^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan:

$\chi^2$  = nilai chi kuadrat hitung

fo = frekuensi hasil pengamatan

fh = frekuensi yang diharapkan

Selanjutnya untuk membandingkan  $\chi^2_{hitung}$  dengan nilai  $\chi^2_{tabel}$  untuk  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan (dk) = k - 1, maka dikonsultasikan pada tabel Chi Kuadrat dengan kaidah keputusan sebagai berikut.

Jika  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ , artinya distribusi data normal, dan jika

$\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ , artinya distribusi data tidak normal.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Berikut ini langkah-langkah uji homogenitas.

#### 1. Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat

$H_0$  : Tidak terdapat persamaan variasi dari beberapa kelompok data

$H_a$  : Terdapat persamaan varian dari beberapa kelompok data

#### 2. Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.

#### 3. Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Keputusan uji jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka homogen, sedangkan jika

$F_{hitung} > F_{tabel}$  maka tidak homogen.

### 3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menguji ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) berbantuan media *audio visual* pada mata pelajaran bahasa Indonesia terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas V SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Pelajaran 2024/2025 dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana. Menurut Muncarno (2017:105) regresi linier sederhana didasarkan pada hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Rumus regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel terikat

a = Konstanta

b = Koefisiensi regresi

X = Variabel bebas

Kaidah pengujian signifikansi

Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , maka tolak  $H_0$  artinya signifikan dan apabila  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , maka terima  $H_0$  artinya tidak signifikan.

Taraf signifikansi 5% atau 0,05.

Rumusan hipotesis yaitu:

$H_a$ = Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *audio visual* terhadap keterampilan menyimak bahasa Indonesia peserta didik kelas V sekolah dasar.

$H_0$ = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *audio visual* terhadap keterampilan menyimak bahasa Indonesia peserta didik kelas V sekolah dasar.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian mengenai pengaruh model *Problem based learning* berbantuan media *audio visual* terhadap keterampilan menyimak bahasa Indonesia peserta didik kelas V sekolah dasar, terlihat adanya perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan regresi linear sederhana yang hasilnya yaitu diketahui  $F_{hitung} > F_{tabel}$   $19.732 > 4.21$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, peneliti dapat menyimpulkan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Problem based learning* berbantuan media audio visual terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas V SD Negeri 1 Way Kandis.

### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran yaitu sebagai berikut.

#### 1. Peserta didik

Peserta didik diharapkan lebih baik lagi dalam pembelajaran dan memperbanyak aktivitas dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran agar peserta didik mendapatkan banyak pengalaman sehingga pengetahuannya dapat meningkatkan dan hasil belajarnya dapat ditingkatkan.

#### 2. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menerapkan model *Problem based learning* yang dipadukan dengan media *audio visual* agar mempermudah

pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik di sekolah dan peserta didik dapat terfokus pada pembelajaran sehingga dapat menunjang kegiatan belajar menjadi efektif serta berdampak pada peserta didik untuk dapat berperan aktif dalam mengatasi rasa kurang percaya diri, rasa jenuh dan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru sehingga memudahkan peserta didik dalam kegiatan belajar dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

### **3. Kepala sekolah**

Agar kepala sekolah dapat memberikan dukungan dan memfasilitasi dalam penerapan model pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya model *Problem based learning* dan menggunakan media *audio visual* dalam proses pembelajaran, hal ini bertujuan untuk mendukung tercapainya pembelajaran secara maksimal sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta menghasilkan *output* yang lebih baik.

### **4. Peneliti selanjutnya**

Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *audio visual* terhadap keterampilan menyimak bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 1 Way Kandis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R., dan Rahman, M. (2022). *Monograf komunikasi efektif dan hasil belajar*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Abidin, Y., Mulyati, T., dan Yunansah, H. (2017). *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, Dan Menulis*. Jakarta Timur: Bumi Aksara.
- Ahdar. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Padu Musik Terhadap Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 18(2), 287–302. <http://ejournal.iain>.
- Akhiruddin, S. P., Sujarwo, S. P., Atmowardoyo, H., dan Nurhikmah, H. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Makasar: Cv. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Alfulaila, N., dan Ngalimun. (2014). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Amaludin, L. (2022). *Model Pembelajaran Problem Based Learning Penerapan dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar (Vol. III)*. Tangerang: Pascal Books.
- Ambarwati, D., dan Kurniasih, M. D. (2021). Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2857–2868. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.829>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asmawati, L. (2014). *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Bingol, M. A., dkk., (2014). *Listening comprehension difficulties encountered by students in second language learning class*. *Journal of Educational and Instructional Studies in the World*, 4(4), 1–6.
- Chomaidi, dan Salamah. (2018). *Pendidikan dan Pengajaran: Strategi Pembelajaran Sekolah*. Jakarta : Grasindo.
- Darmadi, H. (2017). *Pengembangan Model & Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta : Deepublish.
- Diah, K., dan Wulandari, A. (2015). *Peranan Bahasa dalam Pengembangan Ilmu Pengetahuan*. <http://dx.doi.org/10.31227/osf.io/6w4xa>
- Dibia, I. K. (2018). *Apresiasi Bahasa dan Sastra Indonesia*. Depok: Rajawali Pers.
- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23–34. <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Faujiah. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-jenis Media. *JutkeL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali, Dan Listrik*, 3(2), 83–84. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i01.5668>
- Hafsiah, L., Ahmad, A., Rahma, S., dan Yasmin, B. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Youtube untuk Keterampilan Menyimak Kelas V SD*. *Cendikia Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* , 2(1), 77–87. <http://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/724>.
- Hidayat, H. T. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Materi Bahasa Indonesia Melalui Pembelajaran dengan Penggunaan Media Audio Visual SMP Nurul Huda Kepahitan. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, 5(5). <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/63114>
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Raihan, P., dkk., (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mihras: Jurnal Pendidikan Islam*, 4, 106–113. <https://ummaspul.e-journal.id/Al-Mirah/article/view/5287>.

- Indradini, R. H. (2016). *Hubungan Antara Kebiasaan Menyimak Berita Dan Membaca Surat Kabar Dengan Kemampuan Menulis Teks Berita Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Pakem*. Universitas Negeri Yogyakarta.  
<http://digilib.upgripnk.ac.id/id/eprint/1676/7/.pdf>
- Irawan, A., dan Hakim, M. ari. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100.  
<https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Ismiati. (2017). Peningkatan Kecerdasan Natural Anak Melalui Media Audio Visual. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 1(1), 92–108. <http://jurnal.stkipan-nur.ac.id/index.php/jipa/article/view/24>
- Isrok'atun, dan Rosmala, A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kadiwone, L. L., Dharmawibawa, I. D., dan Utami, S. D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Based Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 10(1), 1–9. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v10i1.4647>
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di SD dan MI. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1).  
<https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>
- Kulsum, U. (2023). *Model Problem-Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Peserta Didik*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia. Lombok: Pusat Pengembangan Pendidikan
- Kurniaman, O., Copriady, J., dan Firdaus, L. . (2023). A Study on the Existentialism and Its Relevance To the Reading Learning for Elementary School Students. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 7(2), 141–153. <https://doi.org/10.32934/jmie.v7i2.512>
- Mahmudah, I., Maemonah, M., dan Rahmانيar, E. (2022). Implementasi Teori Belajar Kognitif Terhadap Minat Belajar Matematika. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 14(1), 35–46.  
<https://doi.org/10.31603/edukasi.v14i1.7109>
- Majid, A. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Margono, S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mudlofir, A. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif: dari Teori ke Praktik*. Depok : Rajawali Pers.

- Muncarno. (2017). *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro : Hamim Group.
- Nabillah, T., dan Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 659–663. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8139269>
- Nurfadila, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas V Sdn 79 Kota Bengkulu*. Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/8269>
- Permana, H., dkk., (2021). Pengembangan model manajemen pendidikan karakter di sekolah. *Muntazam*, 2(1). <https://scholar.google.com/citations?user=ooSeeVsAAAAJ&hl=id&oi=sra>
- Ponidi, Dewi, N. A. K., dkk., (2021). *Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif*. Indramayu : CV. Adanu Abimata.
- Praptaningrum, G., dan Sukamti, S. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Kelas II di SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(2), 124–136. <https://doi.org/10.17977/um065v3i22023p124-136>
- Pritasari, R., dan Rukmi, A. S. (2014). Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 2(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/10643/4223>
- Puspitarini, Y. D., dan Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Putri, N. P. (2017). Eksistensi Bahasa Indonesia Pada Generasi Millennial. *Widyabastra*, 05(1). <https://doi.org/10.1515/9783112372760-010>
- Rahayu, A.P. 2015. Menumbuhkan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar dalam Pendidikan dan Pengajaran. *Jurnal Paradigma*, 2 (1): t.hlm. <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/paradigma/article/view/886>.
- Rahman, H. (2019). *Menyimak dan Berbicara (Teori dan Praktik)*: Bandung: Alqaprint Jatinangor.

- Ratminingsih, N. M. (2016). Efektivitas Media Audio Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Lagu Kreasi Di Kelas Lima Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(1), 27. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i1.8292>
- Rima wati, E. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Rostina Sundayana, R. (2016). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*. Sleman : Deppublish Publisher.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadikin, A., dan Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214–224. <https://doi.org/10.55883/jipkis.v1i2.9>
- Sanjaya. (2019). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Santoso, A., Sholikah, O. H., dan Pudjiwati, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penyajian Data Siswa Kelas 5 SDN 05 Madiun Lor. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 54–68. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9408>
- Sari, N., dan Fithriyana, R. (2019). Exploring EFL Students' Problems in Listening Comprehension. *JEES (Journal of English Educators Society)*, 4(1), 47–52. <https://doi.org/10.21070/jees.v4i1.1722>
- Seftiani, I. (2019). Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 284–291. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i5.2238>
- Sekarningsih, Setiawan, A., dan Ramadhan, G. M. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Cooperative Learning Berbantu Media Film Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(3). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/1241>
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Sinambela, P. N. J. M., dkk., (2022). *Model-Model Pembelajaran*. Banten: Sada Kurnia Pustaka.
- Slamet. (2017). *Dasar-Dasar Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Sekolah Dasar*. Surakarta : UNS Press.
- Sofyan, H., dan Komariah, K. (2016). Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Di Smk. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(3), 260–271. <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i3.11275>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Suzana, Y., Jayanto, I., dan Farm, S. (2021). *Teori belajar & pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara.
- Tarigan, H. G. (2015). *Pengajaran Pragmatik*. Bandung: CV. Angkasa.
- Vera, K., dan Wardani, K. W. (2018). Peningkatan keterampilan berfikir kritis melalui model problem based learning berbantuan audio visual pada siswa kelas IV SD. *JARTIKA : Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 1(2), 33–45. <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/252>
- Wahab, A, dkk., (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wibowo, F. (2022). *Ringkasa Teori-Teori Dasar Pembelajaran*. Yogyakarta: Guepedia.