

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON TERHADAP
KETERAMPILAN MENYIMAK PESERTA DIDIK KELAS IV
SD NEGERI 8 METRO TIMUR**

(Skripsi)

Oleh

**UMMU DARDA AZZAHRA
NPM 2113053214**



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

ABSTRAK

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *POWTOON* TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 8 METRO TIMUR

Oleh

UMMU DARDA AZZAHRA

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menyimak peserta didik kelas IV di SD Negeri 8 Metro Timur yang disebabkan oleh kurangnya inovasi pendidik dalam penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Powtoon* terhadap keterampilan menyimak peserta didik. Metode yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan desain *non-equivalent control group design*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 57 peserta didik dengan teknik *sampling* jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Uji Hipotesis menggunakan regresi linear sederhana dengan hasil signifikansi $0.00 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Powtoon* terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas IV di SD Negeri 8 Metro Timur.

Kata kunci: keterampilan menyimak, media pembelajaran, *powtoon*.

ABSTRACT

THE IMPLEMENTATION OF POWTOON LEARNING MEDIA ON THE LISTENING SKILLS OF IV GRADE STUDENTS AT SD NEGERI 8 METRO TIMUR

By

UMMU DARDA AZZAHRA

This research was motivated by the low listening skills of fourth-grade students at SD Negeri 8 Metro Timur, which was caused by the lack of innovation from educators in utilizing learning media. The purpose of this study was to determine the effect of Powtoon learning media on students listening skills. The method used was a quasi-experiment with a non-equivalent control group design. The population and sample of this study consisted of 57 students, selected using a saturated sampling technique. Data were collected through tests, observations, interviews, and documentation. The hypothesis was tested using simple linear regression with a significance result of $0.00 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected. This means that the use of Powtoon learning media had a significant effect on the listening skills of fourth-grade students at SD Negeri 8 Metro Timur.

Keywords: listening skills, learning media, powtoon.

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON TERHADAP
KETERAMPILAN MENYIMAK PESERTA DIDIK KELAS IV
SD NEGERI 8 METRO TIMUR**

Oleh

UMMU DARDA AZZAHRA

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

: IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
POWTOON TERHADAP KETERAMPILAN
MENYIMAK PESERTA DIDIK KELAS IV
SD NEGERI 8 METRO TIMUR

Nama Mahasiswa

: Ummu Darda Azzahra

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2113053214

Program Studi

: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Muhammad Nurwahidin".

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

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Nindy Profithasari".

Nindy Profithasari, M.Pd.
NIK. 232111920824201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Muhammad Nurwahidin".

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

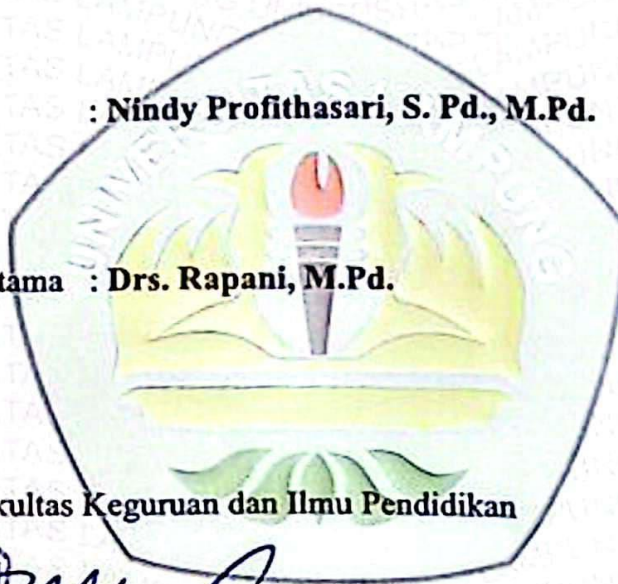
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si

Sekretaris : Nindy Profithasari, S. Pd., M.Pd.

Penguji Utama : Drs. Rapani, M.Pd.



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 24 Juni 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ummu Darda Azzahra

NPM : 2113053214

Program Studi : S-I PGSD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul "Implementasi Media Pembelajaran *Powtoon* terhadap Keterampilan Menyimak Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur" tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Metro, 10 Mei 2025
Peneliti,

A pink rectangular stamp with the text "1000" on the left, "METERAI TEMPEL" in the center, and "F1AMX384265222" at the bottom. A handwritten signature is written over the stamp.

Ummu Darda Azzahra
NPM. 2113053214

RIWAYAT HIDUP



Ummu Darda Azzahra lahir di Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung pada 4 Juni 2003. Peneliti merupakan anak terakhir dari empat bersaudara, putri pasangan Bapak Zainal dan Ibu Farida.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Gisting Bawah pada tahun 2015
2. SMP Negeri 1 Gisting pada tahun 2018
3. SMA Negeri 1 Talang Padang pada tahun 2021

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Selama perkuliahan, peneliti aktif di beberapa organisasi mahasiswa yaitu sebagai Anggota Muda Divisi Kominfo Forkom PGSD tahun 2021, Anggota Bidang Olahraga dan Kesenian HIMAJIP tahun 2021 dan 2022, Staf Divisi Minat dan Bakat Forkom PGSD tahun 2022, dan menjabat sebagai Sekretaris Divisi Minat dan Bakat Forkom PGSD tahun 2023. Pada tahun 2024 peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 2 Tanjung Ratu, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Tanjung Ratu, Kecamatan Katibung, Kabupaten Lampung Selatan. Selain itu, peneliti juga berpartisipasi dalam program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) melalui program Kampus Mengajar Angkatan 7 tahun 2024.

MOTTO

"Soal kalah menang jangan bilang sekarang, kita berjuang dulu"

(Najwa Shihab)

“Tidak masalah apabila berjalan lambat, Asalkan tidak pernah berhenti berusaha”

(Confucius)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Alhamdulillahillobbil'alamin, dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT. karena atas karunia, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati, skripsi ini kupersembahkan kepada:

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Zainal dan Ibu Farida, yang selalu mendoakan untuk kebaikan anak-anaknya, bekerja keras demi kebahagiaan anak-anaknya, serta memberikan kasih sayang, cinta, dukungan, dan motivasi yang luar biasa dalam meraih cita-cita. Peneliti ingin melakukan yang terbaik untuk setiap kepercayaan yang diberikan. Terima kasih karna telah menjadi orang tua yang sempurna. Semoga Allah SWT. selalu melindungi keluarga kita dimanapun berada Aamiin.

Almamaterku Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillah *rabbi'l'alamin*, puji syukur ke hadirat Allah SWT. yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Powtoon terhadap Keterampilan Menyimak Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur” sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM., ASEAN., Eng., Rektor Universitas Lampung yang membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Ketua Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktu, pikiran, dan tenaganya dalam memberikan arahan, bimbingan, motivasi, semangat, bantuan, serta saran dan masukan yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang senantiasa mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung serta memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Nindy Profithasari, S. Pd., M.Pd., Sekretaris Penguji, yang telah senantiasa meluangkan waktu, pikiran, dan tenaganya dalam memberikan arahan,

bimbingan, motivasi, semangat, bantuan, serta saran dan masukan yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.

6. Drs. Rapani, M.Pd., Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
7. Alif Luthvi Azizah, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan motivasi yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan judul skripsi.
8. Siska Mega Diana, M. Pd., dan Siti Nurjanah, M. Pd. sebagai Dosen Validator yang telah memvalidasi perangkat ajar yang digunakan dalam penelitian.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
10. Ika Leli Erawati, S. Pd., M. Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 2 Metro Selatan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan uji coba instrumen di SD Negeri 2 Metro Selatan.
11. Siti Rupiah, S. Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 8 Metro Timur yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SD Negeri 8 Metro Timur.
12. Fatan Adi Atma, S. Pd. dan Juwita Kusuma Dewi, S. Pd., selaku wali kelas IV A dan IV B SD Negeri 8 Metro Timur yang telah bekerja sama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
13. Peserta didik kelas IV A dan IV B di SD Negeri 8 Metro Timur yang telah berpartisipasi dalam membantu penelitian.
14. Abangku Ferza Imam Saputra, Fernando Yandi Guna dan kakakku Tria Maharisa yang senantiasa memberikan dukungan agar menjadi orang sukses yang dapat membanggakan keluarga.
15. Hamzah, Hindun, Harun, Hanin, Al dan El, keponakan tercinta, terima kasih sudah selalu menjadi penghibur dan penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

16. Sahabat dan juga teman seperjuanganku sejak diterimanya di PGSD, Regu Tulip, Adel, Indah, Vinka, Dwi, Vivian, Lia, dan Fadhila yang selalu siap membantu, mendukung, memeluk dan memberikan hiburan canda tawa ditengah hiruk pikuk menjadi mahasiswa PGSD.
17. Sahabat dan partnerku, Melina Putri yang mau berjuang bersama saat masih menjadi mahasiswa kura-kura (kuliah rapat) di Forkom PGSD hingga sekarang, terima kasih sudah mau menjadi teman berkeluh kesah, saling membantu dan mendukung satu sama lain.
- 18.
19. Teman baikku, Silva, Afi, Silfia, Galuh, Adinda, Banu, Anisa, Pita, Shakina, Diva, Uning dan Yogi terima kasih atas segala bantuan, canda tawa, dan hal baik yang diberikan kepada peneliti selama masa perkuliahan.
20. Teman- teman kos batalyon, Mellyza, Dinda, Tantri, Maria, Julia dan Putri terima kasih telah kebersamaian, membantu dan memberikan canda tawa selama menyusun skripsi.
21. Keluarga besar Forkom PGSD yang telah memberikan banyak pengalaman, kesempatan, pelajaran, cerita, dan menjadi tempat berkembang selama masa perkuliahan.
22. Rekan-rekan mahasiswa S-1 PGSD, terkhusus kelas G, terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama ini.
23. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT. membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 10 Mei 2025



Ummu Darda Azzahra
NPM. 2113053214

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Belajar dan Pembelajaran	8
1. Pengertian Belajar.....	8
2. Pengertian Pembelajaran	9
B. Keterampilan Menyimak.....	10
1. Pengertian Keterampilan Menyimak	10
2. Tujuan Keterampilan Menyimak.....	11
3. Perbedaan Keterampilan dan Kemampuan Menyimak	13
4. Perbedaan Keterampilan Menyimak dan Membaca	14
5. Jenis Keterampilan Menyimak	16
6. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Menyimak	18
7. Solusi Meningkatkan Keterampilan Menyimak	19
8. Indikator Keterampilan Menyimak	22
C. Media Pembelajaran	24
1. Pengertian Media Pembelajaran	24
2. Jenis Media Pembelajaran	26
D. Media <i>Powtoon</i>	27
1. Pengertian Media <i>Powtoon</i>	27
2. Kelebihan Media <i>Powtoon</i>	29
3. Kelemahan Media <i>Powtoon</i>	30
E. Penelitian Relevan.....	21
F. Kerangka Pikir Penelitian.....	
G. Hipotesis Penelitian.....	
III. METODE PENELITIAN.....	37
A. Jenis dan Desain Penelitian	37
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	38

C. Prosedur Penelitian.....	38
D. Populasi dan Sampel Penelitian	40
1. Populasi Penelitian	40
2. Sampel Penelitian	40
E. Variabel Penelitian	41
1. Variabel <i>Independent</i> (Variabel Bebas)	41
2. Variabel <i>Dependent</i> (Variabel Terikat)	41
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	41
1. Definisi Konseptual	41
2. Definisi Operasional	42
G. Teknik Pengumpulan Data	43
1. Teknik Tes	43
2. Teknik Non Tes	43
H. Instrumen Penelitian.....	44
1. Jenis Instrumen	44
2. Uji Coba Instrumen	48
3. Uji Persyaratan Instrumen Tes	48
I. Teknik Analisis Data	51
1. Uji Normalitas	51
2. Uji Homogenitas.....	52
3. Uji <i>Normal Gain (N-Gain)</i>	52
4. Uji Hipotesis	53
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil Penelitian	54
B. Pembahasan	66
C. Keterbatasan Penelitian	73
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	74
A. Simpulan.....	74
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai Keterampilan Menyimak Peserta Didik	3
2. Data Peserta didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur	40
3. Kisi-kisi Instrumen Tes Keterampilan Menyimak	45
4. Rubrik Instrumen Tes Keterampilan Menyimak	45
5. Kategori Penilaian Tes Keterampilan Menyimak	46
6. Instrumen Observasi Keterampilan Menyimak	46
7. Rubrik Penilaian Keterampilan Menyimak	47
8. Kategori Penilaian Keterampilan Menyimak	48
9. Klasifikasi Validitas	49
10. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Tes	49
11. Klasifikasi Reliabilitas	51
12. Klasifikasi <i>N-Gain</i>	52
13. Jadwal Kegiatan Penelitian	55
14. Penilaian Tes Keterampilan Menyimak Kelas Eksperimen	55
15. Penilaian Tes Keterampilan Menyimak Kelas Kontrol	56
16. Penilaian Aktivitas Peserta Didik Menggunakan <i>Powtoon</i>	57
17. Data Hasil Penelitian Tes Keterampilan Menyimak	58
18. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	60
19. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	61
20. Klasifikasi Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	63
21. Data Hasil Uji Normalitas	63
22. Data Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	64
23. Data Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	65
24. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	66
25. Hasil <i>R Square</i>	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konsep Variabel	35
2. Desain Eksperimen.....	38
3. Rata-Rata Nilai Keterampilan Menyimak.....	59
4. Diagram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	60
5. Diagram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	61
6. Diagram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	62
7. Diagram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	83
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	84
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	85
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	86
5. Surat Izin Penelitian	87
6. Surat Balasan Izin Penelitian	88
7. Lembar Validasi Soal Keterampilan Menyimak.....	89
8. Lembar Validasi Instrumen Penelitian.....	91
9. Lembar Validasi Media Pembelajaran	93
10. Lembar Validasi Modul Ajar	96
11. Soal Uji Coba Instrumen.....	98
12. Jawaban Uji Coba Instrumen Peserta Didik	100
13. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	101
14. Lembar Jawaban Tes Kelas Eksperimen.....	102
15. Lembar Jawaban Tes Kelas Kontrol	103
16. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	104
17. Modul Ajar Kelas Kontrol	108
18. Hasil Uji Validitas.....	112
19. Hasil Uji Realiabilitas	114
20. Penilaian Keterampilan Menyimak Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	115
21. Penilaian Keterampilan Menyimak Peserta Didik Kelas Kontrol.....	116
22. Hasil Analisis Data Penelitian.....	117
23. Hasil Uji Normalitas	119
24. Hasil Uji Homogenitas.....	119
25. Hasil Uji <i>N-Gain</i>	120
26. Hasil Observasi Aktivitas Keterlaksanaan Media.....	121
27. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana.....	122
28. Tabel Distribusi F.....	123
29. Tampilan Media Pembelajaran <i>Powtoon</i>	124
30. Foto SD Negeri 8 Metro Timur.....	125
31. Dokumentasi Penelitian Pendahuluan.....	126
32. Dokumentasi Uji Instrumen	127
33. Dokumentasi Penelitian	128

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses sistematis dan berkelanjutan untuk membantu mengembangkan potensi diri seseorang baik secara intelektual, emosional, sosial, dan moral. Seperti pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa:

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan mencakup semua aspek kehidupan yang mendukung pembelajaran dan perkembangan individu. Seperti halnya yang dijelaskan Ujud, dkk (2023) yang menjelaskan pendidikan dalam makna luas diartikan sebagai kehidupan itu sendiri. Ini berarti bahwa pendidikan mencakup semua proses belajar yang berlangsung seumur hidup, di mana saja, dan dalam situasi apa pun yang berdampak positif bagi perkembangan setiap individu. Pendidikan dalam arti sempit merujuk pada kegiatan yang berlangsung di sekolah. Sistem ini diterapkan bagi mereka yang berstatus sebagai murid, seperti peserta didik di sekolah atau mahasiswa di universitas, yang merupakan lembaga pendidikan formal. Pendidikan juga berhasil ditentukan dengan proses pelaksanaan belajar-mengajar antara pendidik dan peserta didik. Pendidikan yang berkualitas juga bisa tercapai jika daya dukung dan proses untuk mencapainya juga berkualitas. Pendidikan di Indonesia memiliki beberapa mata pelajaran yang diajarkan salah satunya mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas pendidik. Menurut Ali (2020) menyatakan bahasa adalah alat komunikasi, belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran lainnya, memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum sekolah mencakup empat aspek sebagai berikut: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*).

Keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang sangat penting karena membantu seseorang untuk menangkap informasi dengan tepat, mengingat detail penting, serta memberikan respons yang relevan. Prihatin (2017) mengemukakan menyimak adalah keterampilan pertama yang dipelajari oleh manusia. Bahkan sejak masih dalam kandungan, bayi sudah mulai belajar menyimak. Setelah lahir, proses menyimak berlanjut melalui kata-kata yang didengar dari orang-orang di sekitarnya. Seiring berjalannya waktu dan dengan latihan menyimak yang berkelanjutan, akhirnya seseorang mulai bisa meniru dan berbicara. Pada usia pra-sekolah dan saat memasuki sekolah dasar, barulah anak-anak diperkenalkan dengan keterampilan berbahasa lainnya, seperti berbicara, membaca, dan menulis.

Kenyataannya, di kelas, pendidik sering kali menghadapi peserta didik yang kesulitan memahami materi yang telah dijelaskan. Salah satu faktor yang diduga menjadi penyebabnya adalah beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam keterampilan menyimak. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Massitoh dan Euis (2021) menunjukkan bahwa rendahnya keterampilan menyimak pada peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal, seperti sikap dan kondisi psikologis, serta faktor eksternal, seperti lingkungan sosial. Keterbatasan dalam keterampilan menyimak dapat menghambat pengembangan keterampilan lainnya. Selain itu hasil penelitian yang

dilakukan Hakim (2018) menunjukkan keterampilan menyimak pada peserta didik rendah disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu: 1) peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami isi, termasuk mengidentifikasi tema, alur cerita, karakter tokoh, dan pesan moral dalam cerita; 2) peserta didik kurang serius dalam mengikuti pembelajaran menyimak; serta 3) metode yang digunakan pendidik dalam mengajar menyimak kurang bervariasi, sehingga peserta didik menjadi kurang tertarik dan cenderung tidak memperhatikan penjelasan pendidik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Fatan Adi Atma, S.Pd. dan ibu Juwita Kusuma Dewi, S.Pd. selaku wali kelas IV di SD Negeri 8 Metro Timur pada tanggal 4 November dan 6 November 2024, bahwa keterampilan menyimak peserta didik masih tergolong rendah. Masalah ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya materi pembelajaran kurang menarik sedangkan peserta didik cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang kreatif. Selain itu, peserta didik yang kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Pendidik belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal dan masih bergantung pada buku sebagai sumber utama. Akibatnya, peserta didik kesulitan mencerna dan menyimak materi yang disampaikan oleh pendidik.

Melihat data nilai keterampilan menyimak peserta didik yang menunjukkan sebagian besar nilai peserta didik masih di bawah rata-rata dan pembelajaran yang perlu ditingkatkan.

Tabel 1. Data Nilai Keterampilan Menyimak Peserta Didik

Kelas	Jumlah peserta didik	Ketercapaian			
		Tercapai (≥ 70)		Tidak Tercapai (< 70)	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
IVA	29	9	31,03	20	68,96
IVB	28	13	46,42	15	53,57
Jumlah	57	22	38,59	35	61,40

Sumber: Data nilai keterampilan menyimak kelas IV SDN 8 Metro Timur.

Tabel di atas menunjukkan bahwa keterampilan menyimak peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur masih tergolong rendah, dengan ketercapaian pada kelas IVA hanya sebesar 31,03% dengan jumlah 9 dari 29 peserta didik dan ketercapaian kelas IVB hanya sebesar 46,42% dengan jumlah 13 dari 28 peserta didik, sedangkan jumlah tidak tercapai sangatlah besar untuk kelas IVA maupun IVB. Kelas IVA tidak tercapai 68,96% dengan jumlah 20 dari 29 peserta didik dan tidak tercapai pada kelas IVB sebesar 53,57% dengan jumlah 15 dari 28 peserta didik, yang artinya keterampilan peserta didik masih rendah.

Beranjak dari permasalahan di atas peneliti bermaksud untuk melakukan upaya peningkatan keterampilan menyimak yang lebih baik dengan mencoba menerapkan media pembelajaran. Menurut Fadilah, dkk (2023) menjelaskan media pembelajaran merupakan sarana yang dapat mendukung kelancaran proses belajar agar menjadi lebih efektif dan optimal. Saat ini, pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku dan papan tulis saja, karena banyak jenis media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh pengajar, seperti media visual, media audio, dan media audio-visual.

Media yang dipakai oleh peneliti untuk permasalahan ini menggunakan media audio-visual, menurut Aida, dkk (2020) menjelaskan media audio-visual adalah media yang menggabungkan elemen suara dan gambar yang dapat dilihat, seperti video dan film. Media pembelajaran yang efektif adalah media yang dapat mendorong peserta didik untuk aktif memberikan tanggapan, memberikan umpan balik, serta mengajak peserta didik untuk mempraktikkan keterampilan secara benar. Ada aplikasi yang dapat membantu dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis audio-visual yang sudah ada, salah satunya adalah aplikasi *Powtoon*.

Aplikasi *Powtoon* merupakan aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat presentasi animasi dan video pembelajaran. Seperti halnya yang dijelaskan Astika, dkk dalam Qurrotaini, dkk (2020) yang menjelaskan

Powtoon adalah *platform online* yang menawarkan fitur animasi untuk membuat materi ajar lebih menarik. Terdapat berbagai animasi di dalamnya, seperti animasi tulisan tangan, karakter kartun, serta efek transisi yang dinamis, dengan pengaturan *timeline* yang sangat mudah digunakan. Kemudahan dalam penggunaan fitur-fitur ini memberikan manfaat bagi peserta didik maupun pendidik, karena memungkinkan penyajian materi secara kreatif. Media yang menggabungkan unsur visual dan audio (penglihatan dan pendengaran) membantu meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi yang disampaikan melalui video.

Penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis aplikasi *Powtoon* pada pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur, diharapkan dapat melatih keterampilan menyimak peserta didik dengan lebih efektif, fokus dan efisien sehingga dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi sehingga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 8 Metro Timur dengan judul “Implementasi media pembelajaran *Powtoon* terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang berhubungan dengan keterampilan menyimak peserta didik sebagai berikut:

1. Rendahnya keterampilan menyimak peserta didik kelas IV.
2. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik.
3. Minimnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Implementasi media pembelajaran *Powtoon* (X)
2. Keterampilan menyimak (Y)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “apakah dengan implementasi media pembelajaran *Powtoon* berpengaruh terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas IV di SD Negeri 8 Metro Timur”

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pengimplementasian media pembelajaran *Powtoon* terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas IV di SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan peneliti dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan yang bermanfaat mengenai media pembelajaran *Powtoon* terhadap keterampilan menyimak peserta didik, serta menjadi pendukung dalam penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran *Powtoon* terhadap keterampilan menyimak peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta didik

Penggunaan media pembelajaran *Powtoon* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik karena materi disajikan secara interaktif dan dapat melatih peserta didik agar lebih fokus dan meningkatkan daya ingat melalui konten audio dan visual.

b. Pendidik

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menyediakan alternatif media pembelajaran yang interaktif dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi yang lebih visual agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

c. Kepala Sekolah

Menjadi masukan untuk kepala sekolah agar meningkatkan kualitas pembelajaran dengan penerapan inovasi teknologi dan sebagai contoh nyata agar dapat digunakan oleh pendidik lain di SD Negeri 8 Metro Timur.

d. Peneliti Lain

Memberikan pengalaman dan menambah wawasan tentang efektivitas media berbasis teknologi dan dapat menjadi referensi bagi penelitian berikutnya dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih baik lagi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu. Seperti yang dijelaskan Setiawati (2018) belajar adalah proses mencari informasi atau pengetahuan baru dari apa yang sudah ada di alam. Proses belajar ini menghasilkan perubahan pada individu yang melakukannya. Perubahan tersebut tidak hanya sebatas peningkatan pengetahuan, tetapi juga meliputi keterampilan, kemampuan, sikap, pemahaman, rasa percaya diri, minat, karakter, dan kemampuan beradaptasi. Hal ini didukung oleh pendapat Surya dalam Setiawati (2018) belajar didefinisikan sebagai proses upaya yang dilakukan seseorang untuk mencapai perubahan perilaku secara menyeluruh sebagai hasil dari pengalaman individu tersebut dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Belajar adalah proses perubahan yang melibatkan pengalaman, interaksi, dan pemahaman baru yang diperoleh peserta didik. Sudirman dalam Asiri, dkk (2024) Pembelajaran mencakup eksplorasi makna yang dibentuk oleh peserta didik berdasarkan apa yang didengarnya, dirasakan, dilihat, dan dialami. Menurut teori perilaku, belajar adalah proses perubahan perilaku yang terjadi akibat interaksi yang sering melibatkan stimulus dan respon. Hal ini didukung oleh pendapat Schunk dalam Parwati, dkk (2023) belajar adalah aktivitas yang melibatkan perolehan dan perubahan pengetahuan, keterampilan, strategi, keyakinan, tindakan, serta perilaku. Tidak ada satu pun definisi belajar yang disepakati oleh semua teori, tetapi terdapat tiga elemen inti yang mendasari konsep belajar. Ketiga elemen tersebut adalah bahwa belajar mencakup adanya perubahan, hasil belajar bersifat tahan lama, dan belajar diperoleh melalui pengalaman.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku individu yang mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Belajar tidak hanya berupa respons langsung terhadap stimulus tetapi juga melibatkan proses internal yang memperkuat pengetahuan dan kemampuan beradaptasi secara berkelanjutan. Teori perilaku dan pandangan dari berbagai ahli menyepakati bahwa perubahan yang dihasilkan dari belajar bersifat tahan lama dan diperoleh melalui pengalaman yang terus menerus.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar lainnya untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan. Pembelajaran adalah setiap usaha yang secara sengaja dilakukan oleh pendidik untuk mendorong peserta didik melakukan kegiatan belajar. Nasution dalam Festiawan (2020) mendefinisikan pembelajaran sebagai kegiatan mengatur atau menata lingkungan dengan sebaik mungkin dan menghubungkannya dengan peserta didik agar terjadi proses belajar. Menurut Widyanto dan Wahyuni (2020) pembelajaran adalah proses perubahan perilaku yang melibatkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan, dari yang awalnya tidak tahu menjadi mengerti.

Pembelajaran membutuhkan perancangan yang baik untuk mengaktifkan dan mendukung proses belajar peserta didik. Menurut Siregar dan Widyaningrum (2015) *“Instruction is intended to promote learning, external situation need to be arranged to activate, support and maintain the internal processing that constitutes each learning event.”*

Pembelajaran bertujuan untuk menghasilkan kegiatan belajar, sehingga kondisi eksternal perlu dirancang dengan baik untuk mengaktifkan, mendukung, dan mempertahankan proses internal yang terjadi dalam setiap aktivitas belajar. Hal ini di dukung oleh pendapat Nasution (2017) Pada dasarnya, pembelajaran adalah usaha untuk membuat peserta didik

belajar, sedangkan perancangan pembelajaran adalah penataan usaha tersebut agar perilaku belajar dapat muncul dalam kondisi yang tertata dengan tujuan dan isi pembelajaran yang jelas serta strategi pembelajaran yang optimal, peluang untuk memudahkan proses belajar akan meningkat.

Beberapa pendapat mengenai pengertian pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi yang terencana antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran dirancang untuk mengaktifkan, mendukung, dan mempertahankan proses internal dalam belajar melalui pengaturan lingkungan yang optimal dengan perancangan pembelajaran yang tepat dan strategi yang jelas, kondisi yang mendukung dapat diciptakan sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami dan menerapkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan baru.

B. Keterampilan Menyimak

1. Pengertian Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak merupakan kemampuan untuk menangkap dan memahami informasi yang disampaikan secara lisan. Keterampilan ini melibatkan proses mendengarkan secara aktif dan fokus, sehingga kita dapat memahami inti pesan, menangkap detail penting, dan memberikan respons yang sesuai. Hal ini didukung oleh pendapat Aryani (2021) menyimak adalah faktor penting dalam kehidupan manusia, karena melalui kegiatan ini kita bisa memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Secara tidak langsung, kita sudah melakukan kegiatan menyimak, baik itu menyimak secara intensif maupun secara ekstensif. Alifa dan Setyaningsih (2020) berpendapat menyimak merupakan keterampilan yang membutuhkan fokus dan konsentrasi penuh agar isi dari yang didengarkan dapat dipahami dengan baik.

Menyimak adalah keterampilan untuk memahami pesan lisan dengan mendalam, bukan sekadar mendengar. Menurut Rosdia (2014) dijelaskan menyimak merupakan keterampilan yang sangat penting bagi seorang fasilitator. Bukan hanya sekadar mendengar dan melupakan, menyimak berarti mendengarkan dengan tujuan untuk benar-benar memahami isi pembicaraan lawan bicara. Proses ini membutuhkan ketekunan dan tidak bisa dilakukan hanya dengan mengandalkan kebiasaan, refleksi, atau naluri saja. Hal ini didukung oleh Fadilah (2021) yang menjelaskan menyimak atau mendengarkan adalah proses memahami pesan atau ide yang disampaikan secara lisan. Inti dari menyimak adalah sebuah aktivitas yang melibatkan kemampuan mendengar suara bahasa, mengenali, menafsirkan, mengevaluasi, dan menghayati makna yang terdapat dalam materi yang didengarkan.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak merupakan kemampuan mendengarkan dengan fokus dan pemahaman untuk menangkap inti pesan dan detail penting dalam komunikasi lisan. Menyimak membutuhkan konsentrasi tinggi dan keterampilan memahami isi pembicaraan secara mendalam, bukan sekedar mendengar. Keterampilan ini penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama untuk memperoleh informasi yang akurat dan memberikan respons yang tepat.

2. Tujuan Keterampilan Menyimak

Tujuan keterampilan menyimak adalah untuk memahami informasi secara akurat, menangkap makna, dan merespon dengan tepat dalam komunikasi. Hal ini didukung Menurut Lutfiyatun (2022) yang menjelaskan tujuan menyimak adalah untuk mendapatkan informasi, mempererat hubungan antar pribadi, mengumpulkan data untuk membuat keputusan yang logis, serta memberikan respon yang sesuai. Menurut Logan dalam Sabillah (2020) menjelaskan tujuan keterampilan menyimak sangat beragam, diantaranya sebagai berikut:

- a. Menyimak untuk mempelajari hal-hal baru.
- b. Menyimak untuk menikmati keindahan suara.
- c. Menyimak untuk menilai atau mengevaluasi.
- d. Menyimak untuk menghargai materi yang didengar.
- e. Menyimak untuk menyampaikan gagasan sendiri.
- f. Menyimak untuk membedakan berbagai bunyi.
- g. Menyimak untuk menemukan solusi secara kreatif dan analitis, karena dari pembicara, pendengar bisa mendapatkan masukan yang berharga.
- h. Menyimak untuk memperkuat keyakinan.

Menyimak bertujuan untuk memperoleh informasi, menurut Lutfiyatun (2022) tujuan menyimak meliputi memperoleh informasi, membangun hubungan antarpribadi yang lebih efektif, mengumpulkan data untuk membuat keputusan yang logis, serta memberikan respons yang tepat.

Selain itu, tujuan menyimak lainnya mencakup:

- a. Mendapatkan pengetahuan dari materi yang disampaikan atau untuk belajar.
- b. Menikmati keindahan suara.
- c. Mengevaluasi atau menilai apa yang didengar.
- d. Menghargai isi simakan.
- e. Menyimak untuk dapat menyampaikan ide, gagasan, atau perasaan kepada orang lain dengan jelas dan tepat.
- f. Membedakan bunyi dan makna secara akurat, yang biasanya dilakukan oleh pembelajar bahasa asing.
- g. Menyimak untuk memecahkan masalah secara kreatif dan analitis.
- h. Menyimak secara persuasif untuk meyakinkan diri terhadap suatu masalah atau pendapat yang sebelumnya diragukan.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan keterampilan menyimak adalah memahami informasi secara akurat, membangun hubungan interpersonal, dan memberikan respons yang tepat. Keterampilan ini juga bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, menikmati keindahan suara, mengevaluasi materi, menyampaikan ide dengan jelas, membedakan bunyi, memecahkan masalah kreatif, serta memperkuat keyakinan melalui pemahaman yang mendalam.

3. Perbedaan Keterampilan Menyimak dan Kemampuan Menyimak

Perbedaan keterampilan dan kemampuan sendiri dapat dibedakan dengan melihat pengertian masing-masing. Menurut Pamuji dan Setyami (2021) Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menyimak dan membaca termasuk keterampilan reseptif karena berfokus pada penerimaan informasi, sedangkan berbicara dan menulis merupakan keterampilan produktif yang menuntut penyampaian informasi. Pamuji dan Setyami (2021) menjelaskan bahwa keterampilan berbahasa dalam kurikulum sekolah terdiri dari, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Kemampuan berbahasa terdiri dari empat keterampilan utama yaitu, menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Menurut Stanford-Binet dalam Bawono (2017) menguraikan kemampuan berbahasa sebagai aspek yang dapat dilihat dari penalaran verbal seorang anak. Penalaran ini mencakup perbendaharaan kata (*vocabulary*), kemampuan memahami konsep dalam konteks tertentu (*absurdities*), keterampilan mencari hubungan antarobjek atau peristiwa (*verbal relations*), serta pemahaman makna kata (*comprehension*). Kemampuan berbahasa juga terdiri atas serangkaian keterampilan atau komponen pengetahuan. Konsep kemampuan berbahasa didasarkan pada empat keterampilan utama, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis.

Berdasarkan penjelasan di atas, keterampilan berbahasa merupakan kemampuan yang dapat dipelajari dan dikembangkan, keterampilan juga fokus pada penerimaan dan penyampaian informasi sedangkan kemampuan merupakan kemampuan alami yang dimiliki seseorang. Dalam konteks menyimak, keterampilan menyimak adalah bagian dari keterampilan berbahasa yang dapat dipelajari dan dikembangkan, sedangkan kemampuan menyimak adalah bagian dari kemampuan berbahasa yang lebih luas dan mencakup penalaran verbal.

4. Perbedaan Keterampilan Menyimak dan Keterampilan Membaca

Membaca dan menyimak memiliki kesamaan, yaitu keduanya bersifat reseptif atau menerima. Perbedaannya terletak pada sumber informasi yang diterima. Menyimak mendapatkan informasi dari sumber lisan, sementara membaca memperoleh informasi dari sumber tertulis. Dengan kata lain, menyimak menerima informasi melalui ucapan atau pembicaraan, sedangkan membaca mendapatkan informasi melalui tulisan. Menurut Iswara (2016) dari pengertian menyimak dan membaca sendiri dapat dijelaskan bahwa keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang dapat dilakukan melalui kegiatan mendengarkan cerita atau menyimak isi pengumuman.

Keterampilan membaca merupakan keterampilan mengenali huruf, menggabungkannya menjadi kata, lalu merangkai kata-kata tersebut menjadi kalimat yang dapat dipahami. Melihat dari tujuannya pun dapat dibedakan berbeda seperti pendapat Sari dan Agustina (2023) yang menjelaskan tujuan keterampilan menyimak yaitu untuk mendapatkan informasi, memahami isi, dan menangkap makna dari komunikasi yang ingin disampaikan oleh pembicara melalui ucapan, sedangkan tujuan membaca adalah untuk memahami isi keseluruhan sebuah buku secara cepat dan menyeluruh meskipun waktu yang tersedia sangat terbatas.

Keterampilan membaca dan menyimak saling terkait dalam proses berbahasa. Membaca melibatkan pemahaman teks, sementara menyimak lebih fokus pada pemahaman pesan lisan. Menurut Seran (2022) keterampilan membaca dan menyimak merupakan salah satu contoh hubungan dari ke empat keterampilan berbahasa. Semua peserta pendidik dapat membaca dengan baik tetapi tidak semua peserta didik dapat menyimak dari hasil bacaan tersebut. Keterampilan membaca yaitu proses memahami bacaan melibatkan pengertian terhadap pendapat atau pesan tersirat dalam teks, serta menangkap maksud yang ingin disampaikan oleh

peneliti. Membaca pada dasarnya merupakan aktivitas yang kompleks dan melibatkan berbagai kemampuan yang saling terkait.

Menyimak adalah proses yang melibatkan kegiatan mendengarkan, mengenali, menginterpretasi, menilai, dan memberikan respons terhadap makna yang disampaikan. Tujuan dari menyimak adalah agar individu yang melakukannya dapat memperoleh pengetahuan. Selain itu, menyimak juga menjadi sarana untuk menyampaikan ide, gagasan, atau perasaan kepada orang lain. Dalam pembelajaran, keterampilan menyimak memiliki hubungan erat dengan membaca, di mana menyimak lebih menitik beratkan pada pencapaian tujuan pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Perkembangan peserta didik dalam proses belajar akan lebih optimal jika dilandasi dengan kemampuan menyimak yang baik, berbeda dengan peserta didik yang hanya membaca tanpa memahami isi bacaannya.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa menyimak dan membaca sama-sama bersifat reseptif, namun berbeda dalam sumber informasi, menyimak melalui ucapan sedangkan membaca melalui tulisan. Menyimak melibatkan proses mendengarkan, memahami, dan merespons makna dari komunikasi lisan, sedangkan membaca melibatkan pengenalan dan pemahaman teks tertulis untuk menangkap maksud peneliti. Keduanya saling terkait dalam keterampilan berbahasa, di mana menyimak mendukung pencapaian aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif dalam pembelajaran, sedangkan membaca membantu memahami isi teks secara mendalam. Keterampilan menyimak yang baik dapat meningkatkan efektivitas belajar, lebih dari sekadar membaca tanpa pemahaman.

5. Jenis Keterampilan Menyimak

Jenis keterampilan menyimak dapat mendukung pengembangan komunikasi yang efektif dan apresiasi terhadap informasi yang diterima.

Menurut Hasriani (2023) jenis menyimak dibagi menjadi dua yaitu menyimak berdasarkan tujuan dan menyimak berdasarkan intensitas.

menyimak berdasarkan tujuan dapat dibedakan menjadi berikut:

- a. Menyimak untuk Belajar
Menyimak untuk belajar dapat diartikan sebagai upaya memperoleh pengetahuan baik melalui jalur formal maupun nonformal. Pengetahuan nonformal bisa didapatkan dari berbagai tempat dan melalui beragam media yang mendukung aktivitas menyimak untuk memperkaya wawasan secara mandiri.
- b. Menyimak untuk Hiburan
Menyimak untuk hiburan menekankan pada objek atau bahan yang didengar, biasanya terkait dengan dunia pertunjukan. Tujuannya adalah untuk mendapatkan kesenangan sekaligus mengatasi rasa jenuh atau kebosanan dari aktivitas sehari-hari.
- c. Menyimak untuk Menilai
Menyimak dengan tujuan menilai sering dilakukan oleh juri dalam berbagai perlombaan, khususnya yang berkaitan dengan bahasa, seperti pidato, pembacaan puisi, tilawah Al-Qur'an, atau bahkan lomba menyanyi. Dalam proses penilaian, penyimak sebagai juri mengikuti pedoman penilaian yang mencakup kriteria tertentu, seperti kejelasan lafal, intonasi, irama, dan penghayatan.
- d. Menyimak untuk Mengapresiasi
Menyimak jenis ini serupa dengan menyimak untuk hiburan, tetapi memiliki nilai tambah karena melibatkan emosi penyimak terhadap apa yang disimaknya. Penyimak dapat merasakan seolah-olah dirinya menjadi bagian dari peristiwa atau bahan simakan tersebut. Misalnya, ketika menyimak drama radio, penyimak mungkin merasa seakan menjadi salah satu tokoh dalam cerita, merasakan kegembiraan, kesedihan, atau kemarahan sesuai suasana dalam drama. Setelah drama selesai, penyimak memberikan penilaian terhadapnya, di mana keakuratan penilaian tersebut bergantung pada pemahaman penyimak terhadap drama yang disimaknya.
- e. Menyimak untuk Memecahkan Masalah
Menyimak dengan tujuan memecahkan masalah dilakukan untuk mendapatkan informasi yang membantu menyelesaikan permasalahan. Dalam jenis menyimak ini, individu secara sengaja memilih bahan simakan yang relevan dan mendengarkannya untuk mencari solusi atas masalah yang dihadapi.

Menyimak juga dapat dibedakan berdasarkan intensitasnya, yang memengaruhi sejauh mana peserta didik terlibat dalam memahami pesan yang disampaikan. Menurut Septya, dkk (2022) yang menjelaskan jenis menyimak berdasarkan intensitas sebagai berikut:

a. Menyimak Ekstensif

Menyimak ekstensif adalah mendengarkan untuk memahami materi secara umum atau hanya pada poin-poin utamanya saja. Pendengar menangkap inti dari materi yang disimak secara sekilas tanpa perlu mendalami detail. Kegiatan ini biasanya bersifat umum dan tidak memerlukan bimbingan langsung dari pendidik. Tujuan dari menyimak ekstensif adalah untuk dapat menyampaikan kembali materi dalam cara baru atau menangkap kembali informasi yang sudah diketahui dalam konteks yang berbeda. Materi yang digunakan bisa berupa pelajaran yang baru atau yang sudah pernah dipelajari.

b. Menyimak Intensif

Menyimak intensif adalah kegiatan mendengarkan dengan penuh perhatian dan teliti sehingga pendengar bisa memahami secara mendalam dan detail materi yang disimak. Penyimak di sini berfokus pada bagian-bagian tertentu secara rinci. Kegiatan ini biasanya dipandu dan dikendalikan oleh pendidik, dengan materi yang dipilih secara khusus untuk memenuhi tujuan pembelajaran tertentu, misalnya fokus pada aspek leksikal atau tata bahasa. Salah satu metode untuk melatih menyimak intensif adalah dengan meminta peserta didik mendengarkan rekaman tanpa melihat teks tertulis.

Beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa jenis keterampilan menyimak terbagi menjadi dua, yaitu berdasarkan tujuan dan intensitas. Berdasarkan tujuan, menyimak meliputi, menyimak untuk belajar (memperoleh pengetahuan), menyimak untuk hiburan (mengatasi kejenuhan), menyimak untuk menilai (memberikan penilaian), menyimak untuk mengapresiasi (melibatkan emosi), dan menyimak untuk memecahkan masalah (mencari solusi). Berdasarkan intensitas, menyimak terdiri dari, ekstensif (memahami poin utama secara umum) dan intensif (mendalami materi secara rinci dengan fokus khusus).

6. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Menyimak

Faktor yang mempengaruhi keterampilan menyimak rendah menurut Rahmawati dan Rohim (2020) yaitu di sebabkan oleh peserta didik dan pendidik itu sendiri.

- a. Pertama, faktor dari peserta didik:
 - 1) Peserta didik umumnya kurang antusias dalam pembelajaran menyimak karena menganggap materi sulit dipahami.
 - 2) Tingkat pemahaman, konsentrasi, dan kemampuan analisis peserta didik masih relatif rendah.
 - 3) Peserta didik tidak terbiasa mendengarkan informasi dengan seksama.
 - 4) Peserta didik menganggap pembelajaran menyimak kurang penting.
- b. Kedua, faktor dari pendidik:
 - 1) Pendidik kurang kreatif dalam menyampaikan dan mengembangkan materi pembelajaran menyimak.
 - 2) Pendidik masih berperan sebagai sumber utama informasi tanpa mendorong peserta didik untuk mencari informasi secara mandiri.
 - 3) Soal evaluasi dalam pembelajaran menyimak cenderung bersifat teoretis, padahal diperlukan alat evaluasi yang sesuai dengan kompetensi keterampilan menyimak.

Faktor dari dalam dan luar memengaruhi proses menyimak, seperti yang dijelaskan Massitoh dan Euis (2021) faktor dari dalam dan luar, yang dijelaskan sebagai berikut:

- a. Faktor dalam
 - 1) Faktor Psikologis
 - a) Prasangka dan kurangnya simpati terhadap pembicara.
 - b) Kepentingan pribadi dan rasa egois yang tinggi, serta terjebak pada masalah-masalah pribadi.
 - c) Pandangan yang sempit atau kurang terbuka.
 - d) Rasa bosan atau kurangnya perhatian pada topik pembicaraan.
 - 2) Faktor Fisik

Kondisi fisik sangat penting untuk keberhasilan dalam menyimak seringkali penyimak tidak optimal karena beberapa faktor, seperti:

 - a) Rasa lelah yang berlebihan.
 - b) Kurangnya asupan gizi yang memadai.
 - c) Suhu ruangan yang terlalu panas, lembab, atau dingin.
 - d) Kebisingan dari lingkungan sekitar, seperti suara dari jalan atau sekolah.
 - e) Kondisi mental yang kacau atau bingung.

- f) Situasi yang tergesa-gesa.
- 3) Faktor Sikap
 - a) Kita cenderung menyimak lebih serius pada topik yang kita setuju.
 - b) Pembicara perlu memilih topik yang menarik bagi pendengar.
 - c) Pembicara sebaiknya memahami sikap pendengar untuk lebih menarik perhatian mereka.
 - d) Penampilan yang menarik dari pembicara dapat membangun sikap positif pendengar.

4) Faktor Jenis Kelamin

Pria:

- a) Cenderung objektif.
- b) Lebih aktif.
- c) Bersifat analitis.
- d) Rasional.

Wanita:

- a) Lebih subyektif.
- b) Cenderung pasif.
- c) Sensitif.
- d) Mudah terpengaruh.

b. Faktor luar

Lingkungan Fisik dan Sosial:

Pengalaman dan penguasaan kosakata juga berpengaruh pada kualitas menyimak. Kosakata asing dapat menurunkan fokus pendengar, karena ide-ide yang berada di luar pemahaman mereka akan sulit untuk ditangkap.

Berdasarkan dari penjelasan di atas faktor yang mempengaruhi keterampilan menyimak yang rendah, disebabkan oleh faktor peserta didik karena kurangnya antusiasme, pemahaman, dan kebiasaan menyimak dan faktor pendidik karena metode penyampaian kurang kreatif dan evaluasi yang teoretis. Selanjutnya ada faktor dalam seperti psikologis, fisik, sikap, jenis kelamin dan faktor luar seperti lingkungan fisik, sosial, serta pengalaman dan kosakata juga memengaruhi kemampuan menyimak.

7. Solusi Meningkatkan Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak perlu dilatih sejak dini. Menurut Prihatin dan Sari (2021) keterampilan menyimak tidak bisa dikuasai secara instan tanpa latihan. Oleh karena itu, keterampilan ini perlu diasah sejak dini agar dapat menghindari kesalahan dalam memahami pesan. Ada tiga model dan

metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk melatih keterampilan menyimak, yaitu: a) menyimak dan mengulang, b) menyimak dan menjawab pertanyaan, serta c) menyimak secara interaktif. Hal ini didukung oleh Prihatin (2017) yang menjelaskan Keterampilan menyimak tidak dapat dikuasai secara instan tanpa melalui latihan. Oleh sebab itu, keterampilan ini perlu dilatih sejak awal agar dapat menghindari kesalahan dalam memahami pesan. Berikut ini dijelaskan empat model dan instruksi yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak:

a. Menyimak dan Mengulang

Latihan menggunakan pendekatan audiolingual dan mengingat dialog.

1) Prosedur:

- a) Peserta didik diminta untuk menyimak kata, frasa, atau kalimat.
- b) Peserta didik mengulang atau meniru kata-kata yang telah disimak.
- c) Peserta didik mengingat kembali informasi yang telah didengarkan.

2) Hasil yang diharapkan:

- a) Peserta didik mampu mengucapkan dengan baik materi yang telah disimak.
- b) Peserta didik dapat mengulang dialog yang disimak.
- c) Peserta didik mampu mengingat kata-kata yang didengar dan menggunakannya dalam percakapan.
- d) Peserta didik dapat menirukan pelafalan yang benar.

b. Menyimak dan Menjawab Pertanyaan

Tujuannya untuk melatih peserta didik menyimpulkan informasi dari materi yang didengarkan dan menjawab pertanyaan berdasarkan pemahaman. Materi yang disiapkan sesuai dengan isi yang akan disajikan dan menjadi bahan pertanyaan.

1) Prosedur:

- a) Peserta didik menyimak teks berupa kalimat-kalimat panjang yang disampaikan pendidik, dilakukan secara berulang.

- b) Peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan pemahaman dari teks yang didengar.
- 2) Hasil yang diharapkan:
 - a) Peserta didik mampu menyimpulkan informasi secara utuh.
 - b) Peserta didik lebih cepat mengingat kembali informasi dengan akurasi tinggi.
- c. Menyimak Interaktif

Tujuannya untuk mengembangkan kemampuan lisan dalam komunikasi akademik semiformal dan melatih keterampilan menyimak kritis dan berbicara efektif. Melibatkan pembelajaran yang variasi dalam presentasi dan diskusi, baik individu maupun kelompok kecil, dengan peserta didik berperan aktif dalam bertanya dan menjawab.

 - 1) Prosedur: Mengarahkan peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas diskusi, seperti bertanya, menjawab, atau memberikan laporan.
 - 2) Hasil yang Diharapkan: peserta didik menguasai dan meningkatkan kemampuan kompleks dalam empat kompetensi:
 - a) Kompetensi linguistik, memahami dan menggunakan bahasa secara benar.
 - b) Kompetensi analisis, berpikir kritis terhadap materi yang disimak.
 - c) Kompetensi sosiolinguistik, memahami konteks sosial dalam komunikasi.
 - d) Kompetensi strategis, menggunakan strategi untuk berkomunikasi dengan efektif.

Menumbuhkan keterampilan menyimak pada peserta didik diperlukan pendekatan yang efektif. Menurut Ernawati dan Rasna (2020) cara menumbuhkan keterampilan menyimak peserta didik dengan tiga acara yaitu:

- a. Menggunakan Media Pembelajaran yang Bervariasi

Penggunaan media pembelajaran yang beragam dapat membantu peserta didik menghasilkan pemahaman simakan yang berkualitas, sehingga berdampak positif pada prestasi belajar. Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung proses belajar-mengajar, berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan

informasi dengan menarik perhatian peserta didik. Dalam hal ini, media pembelajaran menjadi strategi efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran.

b. Menggunakan Bahan Ajar yang Relevan

Bahan pembelajaran menyimak sebaiknya disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang tidak terlalu berat atau terlalu mudah, serta relevan dengan kemampuan kognitif dan keterampilan peserta didik. Pendidik perlu memahami kemampuan peserta didik untuk merancang bahan ajar yang tepat. Bahan ajar tidak hanya berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dan peserta didik, tetapi juga mengandung kompetensi inti serta menjadi alat evaluasi pencapaian hasil belajar.

c. Melaksanakan Evaluasi yang Tepat

Evaluasi adalah bagian penting dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya menyimak. Evaluasi dilakukan untuk memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran dan menilai kebutuhan peserta didik secara mendalam melalui berbagai tahapan pembelajaran. Menggunakan evaluasi yang tepat, tujuan pembelajaran menyimak dapat dicapai secara optimal.

Berdasarkan penjelasan di atas keterampilan menyimak tidak dapat dikuasai secara instan dan perlu dilatih sejak dini untuk menghindari kesalahan pemahaman. Tiga model pembelajaran menyimak yang efektif adalah, menyimak dan mengulang, menyimak dan menjawab pertanyaan, dan menyimak interaktif. Selain itu cara menumbuhkan keterampilan menyimak dapat dengan tiga cara yaitu, menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, menggunakan bahan ajar yang relevan, dan melaksanakan evaluasi yang tepat.

8. Indikator Keterampilan Menyimak

Dalam keterampilan menyimak ada beberapa indikator yang harus diperhatikan. Menurut Nurhayati dalam Aryani (2021) yang menjelaskan dalam keterampilan menyimak, terdapat beberapa indikator yang perlu diperhatikan peserta didik, yaitu kemampuan menceritakan kembali isi cerita yang didengar, memahami makna atau isi dari cerita tersebut, memperluas wawasan atau pengetahuan, serta mengambil pesan atau nilai yang terkandung dalam cerita yang disimak. Hal ini juga didukung oleh Faizah, dkk (2021) yang menjelaskan kemampuan menyimak peserta didik

dapat dinilai melalui beberapa indikator yang menjadi acuan penilaian, yaitu:

- a. **Persiapan Menyimak**
Menyimak harus dilakukan dengan perhatian dan pemahaman penuh sesuai teori Tarigan. Persiapan yang baik mencerminkan kualitas hasil menyimak. Indikator ini meliputi kesiapan media pembelajaran yang digunakan peserta didik dan kesiapan fisik serta mental peserta didik untuk belajar.
- b. **Ketertarikan dalam Menyimak**
Ketertarikan peserta didik sangat penting agar pemahaman dapat dicapai dengan baik. Ketertarikan peserta didik saat menyimak diukur dari respons antusias mereka terhadap materi dan keterlibatan aktif selama kegiatan berlangsung.
- c. **Pemahaman terhadap Materi yang Disimak**
Pada tes keterampilan menyimak, peserta didik dituntut untuk memahami wacana atau bahan yang disimak, yang menunjukkan tingkatan pemahaman mereka.
- d. **Pengenalan Pokok-pokok Pikiran**
Peserta didik yang mampu memahami dan mengenali pokok-pokok pikiran dari materi yang disimak dianggap memiliki keterampilan menyimak yang baik. Jika peserta didik dapat mengidentifikasi dan menyebutkan ide-ide utama, mereka lebih mampu menjawab pertanyaan tentang materi tersebut.
- e. **Kemampuan Menjawab Pertanyaan**
Kemampuan peserta didik menjawab pertanyaan yang sesuai dengan materi yang disimak adalah indikator utama dalam penilaian menyimak. Hasil jawaban atau respons peserta didik memberikan gambaran sejauh mana mereka memahami materi yang disimak.

Proses menyimak juga memiliki tahapan-tahapan yang harus dilalui seperti pendapat Septya, dkk (2022) yang menjelaskan tahapan yang dilalui seseorang, yaitu:

- a. **Tahapan Mendengar**
Pada tahap ini, penyimak mulai mendengarkan semua yang disampaikan oleh pembicara melalui ucapannya.
- b. **Tahapan Memahami**
Setelah suara masuk ke telinga, penyimak mencoba memahami isi pembicaraan dengan mengolah suara menjadi unit bahasa yang memiliki makna.
- c. **Tahap Menginterpretasi**
Setelah memahami makna ucapan, penyimak menafsirkan maksud pembicaraan, baik makna yang tersurat maupun yang tersirat, sehingga memahami maksud yang terkandung dalam pembicaraan.

d. Tahap Mengevaluasi

Pada tahap ini, penyimak tidak hanya menerima informasi secara langsung tetapi juga menilai kelebihan dan kekurangan pembicaraan tersebut untuk memutuskan apakah gagasan atau pendapat yang disampaikan layak diterima atau ditolak.

e. Tahap Menanggapi

Pada tahap akhir, penyimak mulai menanggapi isi pembeciraan, menyampaikan pendapat akhir, dan mengungkapkan persetujuan atau ketidaksetujuan terhadap pembicaraan tersebut.

Beberapa penjelasan di atas keterampilan menyimak peserta didik dapat dinilai melalui beberapa indikator seperti persiapan menyimak, ketertarikan, pemahaman materi, pengenalan ide pokok, dan kemampuan menjawab pertanyaan. Indikator tambahan juga seperti kemampuan menceritakan kembali isi cerita dan mengambil pesan dari materi yang disimak. Proses menyimak juga memiliki tahapan seperti mendengar, memahami, menginterpretasi, mengevaluasi, dan menanggapi yang memungkinkan pendengar menangkap dan merespon materi secara mendalam. Berdasarkan beberapa indikator tersebut peneliti memakai indikator yang dijelaskan oleh Nurhayati yaitu kemampuan menceritakan kembali isi cerita yang didengar, memahami makna atau isi dari cerita tersebut, memperluas wawasan atau pengetahuan, serta mengambil pesan atau nilai yang terkandung dalam cerita yang disimak.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses belajar agar lebih mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik. Seperti hal nya yang dijelaskan oleh Hasan, dkk (2021) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai penghubung antara pendidik, sebagai pemberi informasi, dengan peserta didik, sebagai penerima informasi. Media ini bertujuan untuk merangsang motivasi peserta didik agar mereka tertarik dan mampu mengikuti proses belajar dengan lebih mendalam dan bermakna. Ada lima komponen penting dalam konsep media pembelajaran. Pertama, media berperan

sebagai perantara pesan atau materi dalam kegiatan belajar. Kedua, media berfungsi sebagai sumber belajar. Ketiga, media membantu mendorong motivasi peserta didik untuk belajar. Keempat, media mendukung pencapaian hasil belajar yang utuh dan bermakna. Kelima, media berfungsi sebagai sarana untuk mendapatkan dan meningkatkan keterampilan. Menurut Adiati, dkk (2023) Media Pembelajaran ialah suatu cara untuk menyebarluaskan informasi tentang kelas yang dapat meningkatkan peserta didik agar memiliki minat belajar serta memotivasi mereka untuk belajar sendiri. Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai pengganti pendidik dalam proses menginformasikan peserta didik.

Media pembelajaran berperan penting dalam mempermudah komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Menurut Nurfadhillah (2021) menjelaskan media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu, baik berbentuk fisik maupun non-fisik, yang digunakan secara khusus untuk menghubungkan pendidik dan peserta didik agar mempermudah pemahaman materi pembelajaran. Penggunaan media ini bertujuan membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga materi lebih cepat dipahami secara menyeluruh oleh peserta didik serta meningkatkan minat mereka untuk belajar lebih lanjut. Menurut Fadilah (2019) juga menjelaskan media pembelajaran mencakup segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari pendidik dengan cara yang terstruktur, sehingga peserta didik dapat belajar lebih efektif dan efisien. Segala sesuatu yang digunakan sebagai media harus mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan peserta didik, sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran. Secara lebih rinci, media pembelajaran terdiri dari bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan tujuan agar komunikasi dan interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik berlangsung secara ilmiah, interaktif, efektif, dan efisien.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk mempermudah pemahaman, meningkatkan motivasi, dan membuat proses belajar lebih menarik bagi peserta didik. Media ini berfungsi sebagai perantara informasi, sumber belajar, dan pendorong motivasi untuk mencapai hasil belajar yang bermakna. Media pembelajaran meliputi berbagai alat fisik atau non-fisik yang membantu interaksi edukatif, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif, efisien, dan mendalam bagi peserta didik .

2. Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran merujuk pada berbagai alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian informasi atau materi kepada peserta didik agar lebih efektif dan menarik. Menurut Fatimah (2020) media pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis, yaitu:

- a. Berdasarkan sifatnya:
 - 1) Media auditif: hanya dapat didengar, seperti rekaman suara.
 - 2) Media visual: hanya dapat dilihat, seperti gambar atau foto.
 - 3) Media audio-visual: menggabungkan unsur suara dan gambar, seperti video.
- b. Berdasarkan jangkauannya:
 - 1) Media dengan daya liput luas dan serentak, seperti radio dan televisi.
 - 2) Media dengan daya liput terbatas oleh ruang dan waktu, seperti video, film, atau *slide*.
- c. Berdasarkan teknik penggunaannya:
 - 1) Media proyeksi, seperti *slide*, transparansi, atau film.
 - 2) Media non-proyeksi, seperti gambar, foto, lukisan, atau radio.

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan proses belajar. Menurut Susanti dan Zulfiana (2018) Media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga jenis utama, yaitu:

- a. Media Visual

Media visual adalah alat atau sumber belajar yang menyampaikan pesan atau materi pelajaran secara kreatif melalui indera penglihatan. Media ini tidak cocok digunakan oleh penyandang tunanetra karena hanya mengandalkan visual. Contohnya meliputi gambar, foto, peta konsep, diagram, grafik, dan poster.

b. Media Audio

Media audio atau media dengar adalah media pembelajaran yang menyampaikan materi secara menarik melalui indera pendengaran. Media ini hanya berbentuk suara, seperti siaran radio atau rekaman audio.

c. Media Audio-Visual

Media audio-visual menggabungkan unsur suara dan gambar untuk menyampaikan materi secara menarik melalui indera pendengaran dan penglihatan. Contohnya adalah televisi dan video.

Peneliti menggunakan media Audio-visual, yang dimana menurut Oktaria, dkk (2022) Media pembelajaran audio-visual sangat selaras dengan kebutuhan Kurikulum Merdeka Belajar, yang menekankan integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi terkini, termasuk media pembelajaran, dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman.

Beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan sifat, jangkauan, dan teknik penggunaannya. Berdasarkan sifatnya, media dibagi menjadi auditif (suara saja), visual (gambar saja), dan audio-visual (gabungan suara dan gambar). Berdasarkan jangkauan, terdapat media dengan daya liput luas (seperti televisi) dan daya liput terbatas (seperti video). Berdasarkan teknik penggunaannya, terdapat media proyeksi (seperti *slide*) dan non-proyeksi (seperti gambar). Secara umum, media ini dapat berupa visual (dilihat), audio (didengar), atau audio-visual (gabungan keduanya).

D. Media Powtoon

1. Pengertian Media Powtoon

Powtoon merupakan media pembelajaran animasi bergerak yang bersifat interaktif yang terdapat fitur-fitur yang menarik. Menurut Septiana, dkk (2019) *Powtoon* merupakan perangkat lunak untuk membuat video animasi dengan cara yang mudah, bukan untuk produksi film, tetapi lebih ditujukan untuk mempresentasikan materi secara lebih variatif, unik, dan menyenangkan. Penggunaannya menyesuaikan tingkat imajinasi,

kemampuan komunikasi, substansi, kreativitas, dan refleksi dari pembuatnya. Menurut Mershand dalam Fitriyani (2019) “*Powtoon is web-based animation software that allows you to quickly and easily create animated presentations with your students by manipulating pre-created objects, imported images, provided music and user created voice-overs*”. Berdasarkan pengertian tersebut, *Powtoon* adalah perangkat lunak animasi berbasis layanan online yang memungkinkan pengguna dengan cepat dan mudah membuat presentasi animasi. Pengguna dapat mengatur objek, menambahkan gambar, memasukan musik, dan bahkan menyisipkan rekaman suara mereka sendiri.

Powtoon merupakan media pembelajaran berbasis internet yang menawarkan fitur lengkap dan visual menarik. Menurut Sukmanasa, dkk (2020) menjelaskan hampir semua fitur pada *Powtoon* dapat diakses dalam satu layar, membuatnya mudah digunakan dalam membuat presentasi. Dengan karakter kartun, model animasi, dan berbagai elemen kartun bawaan, *Powtoon* sangat cocok sebagai media pembelajaran, terutama bagi peserta didik yang menikmati suasana belajar yang santai dan informal di kelas. Hal ini di dukung oleh pendapat Salma dan Aini (2023) yang menjelaskan *Powtoon* merupakan aplikasi berbasis internet yang memungkinkan pengguna membuat presentasi atau paparan materi. Salah satu keunggulan utama *Powtoon* adalah kemampuannya menampilkan visual yang menarik dan berkualitas tinggi. Vidio animasi di *Powtoon* menyediakan berbagai animasi kartun yang unik, termasuk *font*, efek transisi, animasi tulisan tangan, dan karakter kartun, dengan penggunaan *timeline* yang mudah dan beragam *background*. Keunggulan- keunggulan ini membuat *Powtoon* efektif dalam menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *Powtoon* merupakan perangkat lunak berbasis web untuk membuat vidio animasi interaktif yang memudahkan pengguna dalam membuat presentasi dengan objek, gambar, musik, dan rekaman suara. *Powtoon*

memungkinkan penyajian materi yang unik dan menyenangkan. Fitur-fiturnya yang mudah diakses dalam satu layar serta elemen kartun membuat *Powtoon* ideal untuk pembelajaran santai di kelas. Keunggulan visual *Powtoon*, seperti animasi kartun, *font*, efek transisi, dan *background*, menjadikan efektif dalam menarik perhatian peserta didik.

2. Kelebihan Media *Powtoon*

Powtoon adalah media pembelajaran yang fleksibel dengan berbagai keunggulan. Menurut Arwindhi dan Fujiastuti (2023) menjelaskan bahwa *Powtoon* memiliki berbagai keunggulan, seperti beragam fitur animasi dan efek transisi yang menarik. Penyajiannya berbentuk audio visual yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna kapan saja dan di mana saja. Media ini membantu peserta didik belajar dalam suasana santai dan menyenangkan. Selan itu, *Powtoon* bisa menjadi alat pembelajaran yang tidak terlalu bergantung pada komunikasi verbal, sehingga pembelajaran terasa lebih segar dan menyenangkan tanpa rasa bosan. Hal ini juga didukung oleh Rahmawati (2022) yang juga menjelaskan bahwa *Powtoon* memiliki keunggulan berupa fitur animasi menarik, mirip dengan *PowerPoint* tetapi lebih interaktif karena menggunakan elemen audio visual sehingga peserta didik tidak mudah bosan. Penggunaannya mudah dan tidak rumit, dirancang sederhana tanpa mengorbankan kualitas, *Powtoon* juga merupakan media yang fleksibel dapat disesuaikan dengan kebutuhan di mana saja dan kapan saja, serta menampilkan materi secara interaktif dengan durasi pendek yang mencegah peserta didik bosan.

Tidak hanya itu saja, kelebihan media *Powtoon* juga dijelaskan oleh Aziz (2020) yang dimana keunggulan utama dari *Powtoon* adalah kemudahan penggunaannya, sehingga dapat dioperasikan oleh siapa saja. Beragam animasi menarik juga tersedia di aplikasi ini mampu memikat perhatian peserta didik, sehingga mereka lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Menurut Nurhabibi (2020) ada beberapa kelebihan dari media *Powtoon* yaitu:

1. *Powtoon* mudah digunakan dan praktis karena dapat diakses langsung melalui situs www.powtoon.com tanpa perlu mengunduh aplikasinya.
2. Tersedia berbagai pilihan *template* latar belakang, sehingga pengguna hanya perlu menambahkan gambar, teks, audio, atau video sesuai kebutuhan materi pembelajaran.
3. Menyediakan konten berupa animasi, jenis huruf, dan efek transisi.
4. Menampilkan desain yang menarik, dinamis, dan interaktif.
5. Hasilnya dapat disimpan dalam format MPEG, MP4, AVI, atau langsung dibagikan di *YouTube*.
6. Menghasilkan video pembelajaran yang dapat mengombinasikan gambar, video, dan audio.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *powtoon* memiliki keunggulan seperti fitur animasi menarik, efek transisi dan fleksibilitas penggunaannya kapan saja dan di mana saja. Aplikasi ini mudah dioperasikan, menyediakan berbagai *template*, dan memungkinkan pembuatan video pembelajaran interaktif yang menggabungkan gambar, audio, dan video. Hasilnya dapat disimpan dalam berbagai format atau dibagikan langsung secara *online*.

3. Kelemahan Media *Powtoon*

Setiap media pembelajaran pasti mempunyai kekurangan dan kelebihan, menurut Rahmawati (2022) untuk kekurangan *Powtoon* sendiri meliputi ketergantungan pada teknologi dan internet, serta perlu penyesuaian sistem yang sesuai, selain itu, penggunaannya dapat membatasi kreativitas media lain dan memerlukan SDM yang terampil karena internet wajib untuk *Powtoon*, keterbatasan akses internet dan biaya menjadi kendala.

Penggunaan aplikasi ini juga memakan waktu, terutama saat pendidik harus membimbing peserta didik dalam kelompok, dan memerlukan kemampuan dasar teknologi dari pendidik dan peserta didik. Hal ini juga di dukung oleh Arwindhi dan Fujiastuti (2023) yang menjelaskan bahwa *Powtoon* sebagai aplikasi online memerlukan koneksi internet untuk dioperasikan. Ketersediaan internet yang memadai adalah syarat mutlak jika pendidik ingin membuat atau menggunakan media pembelajaran dengan *Powtoon*.

Powtoon termasuk efektif sebagai media pembelajaran, namun memiliki beberapa kelemahan. Menurut Aziz (2020) kelemahan *Powtoon* yaitu terlalu bergantung pada ketersediaan fasilitas teknologi, harus disesuaikan dengan kondisi yang ada, serta memerlukan sumber daya manusia yang kompeten untuk mengoprasikannya. Hal ini didukung oleh Nurhabibi (2020) yang menjelaskan kelemahan dari *Powtoon* yaitu:

1. Pembuatan video menggunakan aplikasi *Powtoon* memerlukan beberapa tahapan yang cukup kompleks.
2. Penggunaan media ini membutuhkan perangkat utama seperti laptop, dan jika digunakan dalam pembelajaran di kelas, diperlukan tambahan LCD proyektor dan spiker untuk memastikan kualitas gambar dan suara yang optimal.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa *Powtoon* memiliki beberapa kelemahan, seperti ketergantungan pada internet dan teknologi, memerlukan perangkat pendukung seperti laptop, proyektor, dan spiker, serta membutuhkan SDM yang terampil. Pembuatan video juga cukup kompleks dan memakan waktu, terutama jika digunakan dalam pembelajaran kelompok. Kendala lainnya adalah biaya dan akses internet yang mungkin terbatas di beberapa kondisi.

E. Penelitian Relevan

Berikut beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

1. Penelitian Friska, dkk (2018) berjudul “Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Peserta didik Kelas IV”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara penggunaan media audio dan audio visual, di mana kelas yang menggunakan audio visual mendapatkan nilai lebih tinggi. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji-T (*Independent Sample Test*) yang menunjukkan *t hitung* lebih besar dari *t tabel* pada taraf signifikansi 5% yaitu 0,000. Namun, rentang nilai pada kelas audio lebih besar dibandingkan kelas audio visual, dengan perbedaan rata-rata 15,56 untuk kelas audio dan 13,54 untuk kelas audio visual. Ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat, efektivitas media audio

masih lebih unggul dibandingkan dengan audio visual. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada variable-variabelnya. Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada variabel bebas yang dimana pada penelitian Friska terdapat dua variabel bebas sedangkan peneliti menggunakan satu variabel saja, selain itu perbedaan dalam penelitian ini juga terdapat pada media yang dipakai, pada penelitian Friska menggunakan media audio visual berupa VCD yang berisi materi cerita rakyat sedangkan peneliti memakai media pembelajaran audio visual berupa *Powtoon*.

2. Penelitian Ineke Febby Wulandari, dkk (2023) berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Peserta didik Kelas III SD Negeri 81 Palembang” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat keterampilan menyimak peserta didik kelas III SD Negeri 81 Palembang sebelum diberikan media pembelajaran audio visual memiliki rata-rata nilai 76,83, yang kemudian meningkat menjadi 84,69 setelah menggunakan media tersebut. Berdasarkan hasil uji-T, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4,452 > 1,673$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini mengindikasikan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas III di SD Negeri 81 Palembang. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada variable-variabelnya. Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada variabel bebas yang dimana pada penelitian ini menggunakan media audio visual dengan menayangkan video yang berjudul “Makna dan Arti Lambang Garuda Pancasila” sedangkan peneliti memakai media pembelajaran audio visual berupa *Powtoon*.
3. Penelitian Fika dan Sukmawarti (2022) berjudul “Pengembangan Media Animasi Berbantuan *Powtoon* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media animasi berbantuan *Powtoon* pada materi puisi untuk kelas IV SD dikembangkan menggunakan model 4-D, yang meliputi empat tahap yaitu, pendefinisian, perencanaan, pengembangan, dan penyebaran. Produk akhir dari proses ini adalah video.

Berdasarkan uji kelayakan media melalui validasi ahli media dan ahli materi, media yang telah dirancang dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran di tingkat SD karena telah memenuhi seluruh aspek penilaian. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada variabel bebas. Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada variabel terikat yang dimana pada penelitian Fika dan Sukmawati variabel terikatnya adalah pembelajaran bahasa Indonesia sedangkan variabel terikat peneliti hanya keterampilan menyimak.

4. Penelitian Khotimah dan Qodariah (2024) berjudul “Pengaruh Media *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar” Hasil pengujian hipotesis penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media *Powtoon* mempunyai pengaruh yang signifikan pada hasil belajar kelas V di SDN Ciracas 15 pagi. Dari pemaparan hasil penelitian tentang efektivitas penggunaan media *Powtoon* guna meningkatkan dari hasil belajar Bahasa Indonesia, dalam pengelolaan data peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 25, dilakukan dengan pengujian hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *Powtoon* atas meningkatnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Ciracas 15. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media *Powtoon* ini cocok untuk pembelajaran siswa kelas V SDN Ciracas 15 Pagi belajar Bahasa Indonesia dengan baik dan meningkat berkat penggunaan media *Powtoon*. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada variabel bebas. Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada variabel terikat.

5. Penelitian Hanipah dan Saputra (2022) berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran AudioVisual Berbasis *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran IPA kelas IV terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran. Efektivitas ini terlihat dari rata-rata aktivitas peserta didik selama percobaan yang mencapai 83,3% dengan kategori sangat baik, serta respons peserta didik

yang menunjukkan ketertarikan dan antusiasme dalam mempelajari IPA melalui media audio visual berbasis *Powtoon*. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada variabel bebas. Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada variabel terikat yang dimana pada penelitian Hanipah dan Saputra variabel terikatnya adalah Mata Pembelajaran IPA sedangkan variabel terikat peneliti adalah keterampilan menyimak.

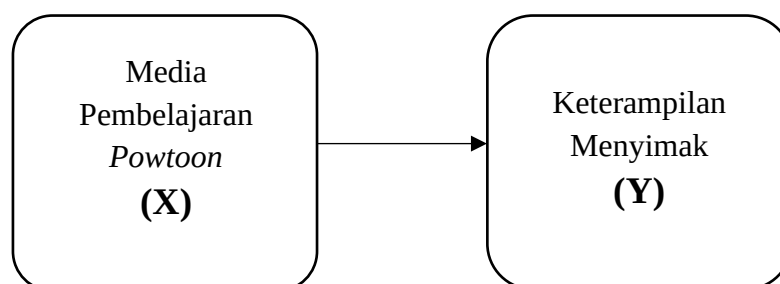
6. Penelitian Miudi dan Supriansyah (2023) berjudul “Pengaruh Media Vidio animasi *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN Pejaten Timur 01” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik dipengaruhi secara positif oleh penggunaan media pembelajaran *Powtoon*. Berdasarkan hasil uji normalitas dengan *Shapiro Wilk* dan homogenitas menggunakan *fisher* di SPSS 25.0 for windows, serta uji-t hipotesis dengan signifikansi ($\alpha = 0,05$), diperoleh hasil H_0 ditolak dan H_1 diterima karena t_{hitung} sebesar $3,988 > t_{tabel}$ 1,685. Dengan demikian, penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan media *Powtoon* berpengaruh pada peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV di SDN Pejaten Timur 01. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada variabel bebas. Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada variabel terikat yang dimana pada penelitian Miudi & Supriansyah variabel terikatnya adalah Hasil Belajar Matematika sedangkan variabel terikat peneliti adalah keterampilan menyimak.

F. Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Sugiono dalam Syahputri, dkk (2023) menjelaskan kerangka berfikir adalah model konseptual yang menggambarkan hubungan antara teori dan berbagai aspek yang sudah diidentifikasi. Sebagai landasan penelitian, kerangka berfikir dirumuskan dari fakta, observasi, dan kajian Pustaka. Kerangka berfikir ini tercantum teori, konsep, atau dalil yang mendasari penelitian, serta menjelaskan hubungan antar variabel yang diteliti. Kerangka berfikir dapat

disajikan dalam bentuk diagram untuk menunjukkan alur pemikiran peneliti dan kaitan antara variabel-variabel penelitian. Penelitian ini menerapkan media pembelajaran *Powtoon* yang dilihat dari ranah kognitif dan psikomotor peserta didik, yaitu pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Proses pembelajaran pada kelompok eksperimen menerapkan media pembelajaran *Powtoon* sedangkan untuk kelompok kontrol tidak menggunakan media pembelajaran *Powtoon*.

Peneliti memilih media pembelajaran *Powtoon* karena memiliki banyak fitur yang menarik dan cocok untuk keterampilan menyimak peserta didik. Pada penelitian ini terdapat 2 kelompok yang menjadi sampel, yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Peneliti juga menggunakan soal *pre-test* dan soal *post-test* untuk melihat ada atau tidaknya peningkatan terhadap keterampilan menyimak peserta didik. Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Konsep Variabel

Keterangan:

X = Media Pembelajaran *Powtoon*

Y = Keterampilan Menyimak

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berfungsi sebagai jawaban sementara. Menurut Setyawan (2014) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang perlu dibuktikan secara empiris. Hipotesis menjelaskan hubungan yang ingin ditemukan atau dipelajari dan merupakan penjelasan awal atas keterkaitan

dari berbagai fenomena yang kompleks. Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir maka peneliti menetapkan hipotesis yaitu “terdapat pengaruh yang signifikan pada pengimplementasian media pembelajaran *Powtoon* terhadap keterampilan menyimak peserta didik di kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025”.

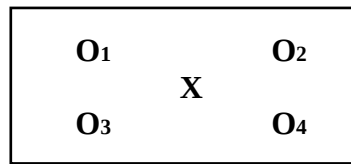
III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang berbentuk *quasi experimental design*. Menurut Priadana dan Sunarsi (2021) menjelaskan penelitian kuantitatif adalah investigasi terstruktur terhadap suatu fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur menggunakan teknik statistik, matematika, atau komputasi. Metode penelitian ini banyak diterapkan dalam ilmu alam dan fisika. Menurut Cook dan Campbell dalam Abraham dan Supriyati (2022) yang menjelaskan *quasi eksperimental design* adalah jenis eksperimen yang melibatkan perlakuan, pengukuran dampak, dan unit eksperimen, namun tidak menggunakan penugasan acak untuk membuat perbandingan. Tujuan utamanya adalah menyimpulkan perubahan yang disebabkan oleh perlakuan yang diberikan.

Penelitian ini berfokus pada media pembelajaran *Powtoon* (X) dan keterampilan menyimak (Y) dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV di SD Negeri 8 Metro Timur. Desain yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*, yang terdiri dari dua kelompok yaitu, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen (kelas A) diberikan perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran *Powtoon* sedangkan kelas kontrol (kelas B) tidak diberikan perlakuan khusus dan tetap menggunakan media yang biasa dipakai oleh pendidik.

Desain penelitian *non-equivalen control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Eksperimen

Keterangan:

X = Perlakuan penggunaan media pembelajaran *Powtoon*

O_1 = Nilai *pre-test* kelompok eksperimen

O_2 = Nilai *post-test* kelompok eksperimen

O_3 = Nilai *pre-test* kelompok kontrol

O_4 = Nilai *post-test* kelompok kontrol

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 8 Metro Timur yang beralamat di Jl. Raya Stadion, Tejosari, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro, Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IVA sebagai kelas eksperimen berjumlah 29 orang peserta didik dan kelas IVB sebagai kelas kontrol berjumlah 28 orang peserta didik di SD Negeri 8 Metro Timur.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Tahap Pendahuluan

- a. Peneliti membuat surat izin observasi pendahuluan ke sekolah.

- b. Melaksanakan penelitian pendahuluan ke SD Negeri 8 Metro Timur, seperti melakukan wawancara kepada wali kelas IV untuk mengetahui tentang media pembelajaran yang digunakan wali kelas IV, bagaimana keterampilan menyimak peserta didik kelas IV, dan melakukan observasi pendahuluan untuk mengetahui jumlah kelas, jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, cara mengajar pendidik dan permasalahan yang terjadi.
- c. Memilih dua kelompok subjek untuk dijadikan kelas eksperimen dan kontrol.

2. Tahap Perencanaan

- a. Menyusun pemetaan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP).
- b. Menyusun kisi-kisi dan instrumen penelitian.
- c. Melakukan uji coba instrumen.
- d. Menganalisis data dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui apakah instrumen yang dibuat telah valid dan reliabel.

3. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan (*pre-test*) pada peserta didik eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Melakukan proses pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *Powtoon*, sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran *Powtoon*.
- c. Memberikan (*post-test*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- d. Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.
- e. Interpretasi hasil perhitungan data.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan subyek penelitian secara menyeluruh. Menurut Susanto, dkk (2024) populasi penelitian merujuk pada keseluruhan unit analisis yang memiliki karakteristik serupa atau berkaitan dengan topik penelitian. Memahami tingkat dan atribut populasi sangat penting untuk memastikan representasi yang akurat dalam penelitian. Populasi ini mencakup seluruh individu, objek, atau peristiwa yang menjadi fokus penelitian. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur yang berjumlah 57 peserta didik.

Tabel 2. Data Peserta didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun ajaran 2024/2024

No.	Kelas	Banyak peserta didik		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	IVA	15	14	29
2.	IVB	13	15	28
Jumlah total				57

Sumber: Data pendidik kelas IVA dan IVB SD Negeri 8 Metro Timur.

2. Sampel Penelitian

Sampel ditentukan setelah mendapatkan populasi. Menurut Roflin dan Liberty (2021) sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki dua pengertian, yaitu: (1) setiap unit dalam populasi harus memiliki peluang untuk terpilih menjadi bagian dari sampel, dan (2) sampel dianggap sebagai representasi atau gambaran kecil dari populasi. Oleh karena itu, ukuran sampel harus memadai agar dapat merepresentasikan populasi secara akurat. Pengambilan sampel dengan teknik *sampling* jenuh, menggunakan kelas IVA dan IVB yang berjumlah 57 peserta didik sebagai sampel penelitian. Kelas yang mendapatkan *treatment* (kelas eksperimen) yaitu kelas IVA yang berjumlah 29 peserta didik sedangkan yang tidak mendapatkan *treatment* (kelas kontrol) yaitu kelas IVB yang berjumlah 28 peserta didik. Hal yang menjadi pertimbangan dalam menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut dilihat dari hasil nilai keterampilan menyimak peserta didik. Nilai keterampilan menyimak

kelas IVA lebih rendah dibandingkan dengan nilai keterampilan menyimak kelas IVB.

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu.

1. Variabel *Independent* (Variabel Bebas)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Powtoon* (X).

2. Variabel *Dependent* (Variabel Terikat)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan menyimak kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

Definisi konseptual dan definisi operasional diperlukan untuk memudahkan peneliti dalam melakukan suatu penelitian. Definisi konsep itu terbagi menjadi dua yaitu definisi konseptual dan definisi operasional.

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah abstraksi, yang diungkapkan dalam kata-kata, yang dapat membantu pemahaman. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

a. Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak adalah kemampuan peserta didik untuk memahami, menangkap, dan menginterpretasikan informasi yang disampaikan secara lisan dengan cermat dan aktif. Keterampilan ini meliputi aspek memahami makna kata, menangkap ide utama, serta menyimpulkan informasi dari pesan yang didengar.

b. Implementasi Media Pembelajaran *Powtoon*

Implementasi media pembelajaran *Powtoon* merupakan proses penggunaan perangkat lunak berbasis animasi *Powtoon* dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi ajar secara menarik, interaktif, dan visual. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dengan menyajikan konten yang mudah dipahami dan lebih menarik dibandingkan metode konvensional.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi suatu variabel dengan mengkategorikan sifat-sifat menjadi elemen-elemen yang dapat diukur. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *Powtoon* sebagai variabel bebas dan keterampilan menyimak sebagai variabel terikat. Berikut ini penjelasan definisi operasional variabel tersebut.

a. Keterampilan Menyimak (Y)

Keterampilan menyimak adalah kemampuan peserta didik kelas IV untuk memahami informasi yang disampaikan secara lisan melalui media pembelajaran *Powtoon*. Keterampilan ini diukur melalui tes yang mencakup indikator (a) Menceritakan kembali isi cerita yang didengar (b) Memahami makna atau isi dari cerita (c) Memperluas wawasan atau pengetahuan (d) Mengambil pesan atau nilai yang terkandung dalam cerita.

b. Implementasi Media Pembelajaran *Powtoon* (X)

Implementasi media pembelajaran *Powtoon* didefinisikan sebagai penerapan media video animasi *Powtoon* dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada peserta didik kelas IV.

Pelaksanaan ini diukur melalui langkah-langkah berikut.

(a) Perencanaan, konten video menyesuaikan dengan materi yang diajarkan. (b) Pelaksanaan, penggunaan media *Powtoon* selama

pembelajaran di kelas. (c) Respon Peserta didik, antusias peserta didik selama penggunaan *Powtoon*.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan tahap yang sangat penting dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah memperoleh data. Untuk mengumpulkan data dari kedua variabel dalam penelitian ini, yaitu media pembelajaran *Powtoon* dan keterampilan menyimak peserta didik, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Teknik Tes

Penelitian ini menggunakan teknis pengumpulan data berupa tes. Sebagaimana penelitian menurut Septikasari, dkk (2023) tes merupakan alat atau metode yang digunakan untuk mengukur dan mengevaluasi suatu hal secara kuantitatif. Pengujian mengacu pada pelaksanaan proses pengukuran atau penilaian terhadap suatu peristiwa tertentu. Teknik tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data keterampilan menyimak peserta didik untuk kemudian diteliti untuk melihat pengaruh dari implementasi media pembelajaran *Powtoon*. Bentuk tes yang digunakan berupa tes objektif berbentuk essai. Tes akan diberikan kepada kelas kontrol dan eksperimen yang dilakukan dengan dua tahap yaitu *pre-test* dan *post-test*.

2. Teknik Non Tes

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melihat langsung ke lapangan terhadap objek yang akan diteliti. Menurut Handayani (2020) observasi adalah pengamatan dan pencatatan terhadap fenomena atau gejala yang diteliti. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan mengamati peserta didik secara langsung saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Powtoon* terhadap keterampilan menyimak peserta didik dalam

pembelajaran. Observasi dilakukan di SD Negeri 8 Metro Timur dengan bantuan lembar observasi.

b. Wawancara

Wawancara pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui dapat digunakan untuk pengumpulan studi. Handayani (2020) menjelaskan bahwa wawancara didefinisikan sebagai pertemuan antara dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui pertanyaan dan jawaban untuk membangun pemahaman tentang topik tertentu. Dalam hal ini, peneliti berperan sebagai pewawancara yang mengajukan pertanyaan, mengevaluasi jawaban, meminta klarifikasi, mencatat informasi, dan mendalami topik yang dibahas. Jenis wawancara yang digunakan adalah tidak terstruktur yang memiliki pertanyaan tidak terbatas atau tidak terikat jawabannya. Wawancara dilakukan kepada wali kelas IV A dan IV B SD Negeri 8 Metro Timur. Pertanyaan-pertanyaan yang digunakan telah disiapkan sebelumnya agar mendapatkan data yang akurat dan terfokus pada tujuan penelitian.

c. Dokumentasi

Dokumentasi biasanya dijadikan bukti konkrit atas sebuah informasi. Menurut Handayani (2020) dokumentasi adalah catatan peristiwa yang terjadi. Metode pengumpulan data kualitatif yang melibatkan pengambilan sejumlah informasi dan fakta yang tersimpan dalam berbagai jenis dokumentasi. Pada penelitian ini teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung penelitian berupa jumlah peserta didik, serta dokumentasi proses pelaksanaan observasi di SD Negeri 8 Metro Timur tahun ajaran 2024/2025.

H. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pada penelitian ini instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji. Instrumen penelitian data yang diinginkan dalam penelitian ini yaitu

instrumen tes. Bentuk tes yang akan diberikan berbentuk esai. Soal-soal tersebut diberikan dua kali yaitu saat *pre-test* dan *post-test*. Sebelum diberikan kepada peserta didik, soal esai tersebut terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Tes Keterampilan Menyimak

No.	Indikator	Tingkat Ranah Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Menceritakan Kembali isi cerita yang didengar	C2 (Memahami)	1, 2, 3, 4	4
2.	Memahami makna atau isi dari cerita	C3 (Menerapkan)	5, 6, 7, 8	4
3.	Memperluas wawasan atau pengetahuan	C4 (Menganalisis)	9, 10	2
4.	Mengambil pesan atau nilai yang terkandung dalam cerita	C5 (Mengevaluasi)	11, 12	2
Jumlah				12

Sumber: Nurhayati dalam Aryani (2021)

Tabel 4. Rubrik Instrumen Tes Keterampilan Menyimak

No	Indikator	Nomor Soal	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Menceritakan kembali isi cerita yang didengar	1, 2, 3, 4	Tidak mampu menyampaikan isi cerita dengan benar atau sangat tidak runtut	Menyampaikan sebagian isi cerita namun kurang runtut dan banyak kesalahan bahasa	Menyampaikan isi cerita dengan cukup lengkap dan terstruktur, ada sedikit kekeliruan bahasa	Menyampaikan kembali isi cerita secara lengkap, urut, dan dengan bahasa sendiri yang baik dan benar
2.	Memahami makna atau isi dari cerita	5, 6, 7, 8	Jawaban tidak menunjukkan pemahaman terhadap isi cerita	Jawaban kurang tepat atau tidak sesuai dengan makna dalam cerita	Jawaban cukup tepat dan relevan, namun kurang rinci dalam menjelaskan konteks	Jawaban menunjukkan pemahaman mendalam, tepat, dan mampu mengaitkan dengan konteks cerita

No	Indikator	Nomor Soal	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
3.	Memperluas wawasan atau pengetahuan	9, 10	Tidak mampu melakukan analisis terhadap isi cerita	Analisis kurang logis atau hanya mengulang isi cerita	Analisis cukup tepat, namun kurang mendalam atau tidak disertai contoh	Menyajikan analisis yang logis, mendalam, dan disertai contoh yang relevan
4.	Mengambil pesan atau nilai dari cerita	11, 12	Tidak dapat mengidentifikasi nilai atau pesan dari cerita	Menyebutkan nilai/pesan tapi kurang tepat atau terlalu umum	Menunjukkan pemahaman terhadap nilai/pesan namun kurang rinci atau kurang relevan	Menunjukkan pemahaman nilai/pesan moral secara tepat, rinci, dan relevan dengan kehidupan nyata

Sumber: Nurhayati dalam Aryani (2021)

Tabel 5. Kategori Penilaian Tes Keterampilan Menyimak

Rentang	Keterangan
85 – 100	Sangat Baik
75 – 84	Baik
65 - 74	Cukup
≤ 65	Kurang

Sumber: Syafitri dalam Maherani, dkk (2023)

Tabel 6. Instrumen Observasi Keterampilan Menyimak Menggunakan Media Pembelajaran Powtoon

No.	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Keaktifan peserta didik dalam bertanya pada saat pelajaran				
2.	Memotivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran				
3.	Perhatian peserta didik saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>Powtoon</i>				
4.	Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan				
5.	Respon peserta didik dalam kegiatan pembelajaran				
6.	Tanggung jawab peserta didik				
7.	Percaya diri peserta didik				

Sumber: Sudarta (2022)

Tabel 7. Rubrik Penilaian Keterampilan Menyimak Menggunakan Media Pembelajaran Powtoon

No.	Aspek	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Keaktifan peserta didik dalam bertanya pada saat pelajaran	Peserta didik tidak aktif bertanya dalam proses pembelajaran	Peserta didik kurang aktif bertanya dalam proses pembelajaran	Peserta didik aktif bertanya dalam proses pembelajaran	Peserta didik sangat aktif bertanya dalam proses pembelajaran
2.	Motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	Peserta didik menjadi tidak tertarik dalam pembelajaran	Peserta didik menjadi kurang tertarik dalam pembelajaran	Peserta didik menjadi tertarik dalam pembelajaran	Peserta didik menjadi sangat tertarik dalam pembelajaran
3.	Perhatian peserta didik saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran Powtoon	Peserta didik tidak memperhatikan tayangan Powtoon	Peserta didik kurang memperhatikan tayangan Powtoon	Peserta didik memperhatikan tayangan Powtoon	Peserta didik sangat memperhatikan tayangan Powtoon
4.	Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan	Peserta didik tidak senang dalam proses pembelajaran	Peserta didik merasa kegiatan pembelajaran kurang menyenangkan	Peserta didik merasa kegiatan pembelajaran menyenangkan	Peserta didik merasa kegiatan pembelajaran sangat menyenangkan
5.	Respon peserta didik dalam kegiatan pembelajaran	Peserta didik tidak merespon materi yang ditayangkan	Peserta didik kurang merespon materi yang ditayangkan	Peserta didik merespon materi yang ditayangkan	Peserta didik sangat merespon materi yang ditayangkan
6.	Tanggung jawab peserta didik	Peserta didik tidak bertanggung jawab pada tugasnya	Peserta didik kurang bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugasnya	Peserta didik bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugasnya	Peserta didik sangat bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugasnya
7.	Percaya diri peserta didik	Peserta didik tidak percaya diri saat menyelesaikan tugasnya	Peserta didik kurang percaya diri saat menyelesaikan tugasnya	Peserta didik percaya diri saat menyelesaikan tugasnya	Peserta didik sangat percaya diri saat menyelesaikan tugasnya

Sumber: Sudarta (2022)

Tabel 8. Kategori Penilaian Keterampilan Menyimak Menggunakan Media Pembelajaran Powtoon

Rentang	Keterangan
85 – 100	Sangat Baik
65 – 84	Baik
45 - 64	Cukup
≤ 45	Kurang

Sumber: Syafitri dalam Maherani, dkk (2023)

2. Uji Coba Instrumen

Sebelum uji coba dilakukan, instrumen terlebih dahulu divalidasi oleh ahli untuk memastikan kualitasnya. Hasil uji coba kemudian dianalisis guna mengetahui validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, serta daya pembeda soal. Selanjutnya, soal diuji cobakan di sekolah yang bukan menjadi lokasi penelitian. Peneliti menggunakan instrument dengan tujuan untuk mengetahui keterampilan menyimak peserta didik setelah mengikuti proses belajar menggunakan media pembelajaran *Powtoon*.

3. Uji Persyaratan Instrumen Tes

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti validitasnya rendah. Menurut Janna dan Herianto (2021) uji validitas adalah proses untuk menentukan apakah suatu alat ukur, seperti kuesioner, benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Sebuah kuesioner dinyatakan valid jika pertanyaan-pertanyaan di dalamnya mampu mengungkap informasi sesuai dengan tujuan pengukurannya. Untuk menguji validitas instrumen dapat menggunakan rumus *product moment* yang dikemukakan oleh Muncarno (2017) dengan rumus sebagai 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 variabel X dan Y

N = jumlah responden

$\sum X$ = jumlah skor variabel X

$\sum Y$ = jumlah skor variabel Y

$\sum XY$ = total perkalian X dan Y

$\sum X^2$ = total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = total kuadrat skor variabel Y

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. Klasifikasi validitas dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 9. Klasifikasi Validitas

No.	Nilai Validitas	Keterangan
1.	$0,00 > r_{xy}$	Tidak valid
2.	$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah
3.	$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
4.	$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
5.	$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
6.	$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2013)

Uji coba instrumen dilaksanakan di SD Negeri 2 Metro Selatan. Berikut adalah hasil analisis validitas butir soal esai.

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Nomor Soal	Jumlah Soal	Validitas
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14	12	Valid
11, 12, 15	3	Tidak Valid

Sumber: Data Peneliti (2025)

Validitas instrumen tes berjumlah 15 butir soal esai yang dilakukan dengan jumlah responden 23 peserta didik. Berdasarkan tabel 7 di atas diketahui hasil analisis uji validitas diperoleh 12 butir soal valid dan 3 soal dinyatakan tidak valid. Peneliti melakukan analisis validitas menggunakan rumus *product moment* dengan bantuan *Microsoft Office Excel*. (Lampiran 18, halaman 110)

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas soal adalah taraf kepercayaan soal, sebuah soal dikatakan reliabel ketika hasil tersebut menunjukkan ketetapan atau tidak berubah-ubah. Menurut Arikunto (2013) reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang benar juga. Apabila datanya memang benar sesuai kenyataannya, maka berapa kali pun diambil, tetap akan sama. Mengetahui koefisien reliabilitas tes bentuk uraian digunakan rumus *alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyak butir soal

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varian skor setiap butir soal

σ_t^2 = Varian skor total

Setelah mengetahui nilai koefisien reliabilitas, kemudian diklasifikasikan sebagai berikut.

Tabel 11. Klasifikasi Reliabilitas

No.	Nilai Reliabilitas	Keterangan
1.	$r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah
2.	$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
3.	$0,40 < r_{11} \leq 0,70$	Sedang
4.	$0,70 < r_{11} \leq 0,90$	Tinggi
5.	$0,90 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2013)

Berdasarkan jumlah butir soal yang dijawab oleh peserta didik, kemudian dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas soal tersebut. Perhitungan dilakukan menggunakan rumus *alpha* dengan bantuan *Microsoft Office Excel*. Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil sebesar 0.810 yang dapat didefinisikan instrumen ialah reliabel dengan kategori sangat tinggi, maka soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian. (Lampiran 19, halaman 112)

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelas dalam penelitian ini dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Suatu data yang normal merupakan salah satu syarat untuk dilakukan uji *Parametric*. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan program SPSS ver.25 yang akan menghasilkan *output* nilai uji *kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*. Menurut Darajat dan Abduljabar (2014) hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* digunakan untuk sampel besar yang berjumlah lebih dari 100, maka dari itu penelitian ini menggunakan hasil uji *Shapiro-Wilk* sebab sampel yang digunakan kecil masing-masing kelas kurang dari 50 sampel.

Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan untuk taraf signifikansi 0,05 ialah sebagai berikut.

- Jika Nilai Sig. atau signifikansi atau Nilai Probabilitas $> 0,05$ maka penyebaran data berdistribusi normal.
- Jika Nilai Sig. atau signifikansi atau Nilai Probabilitas $\leq 0,05$ maka penyebaran data berdistribusi tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama atau homogen. Untuk menguji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *Levene Statistic* dengan bantuan program SPSS ver.25, yang akan menampilkan *output* tabel *test of homogeneity of variance* dan dalam tabel tersebut hasil uji yang digunakan ialah *output* pada tabel *based on mean* yang diperoleh dari hasil uji homogenitas *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berikut ialah kriteria pengambilan keputusan homogenitas dengan taraf signifikansi 0,05 menurut Darajat dan Abduljabar (2014).

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka H_0 diterima atau data bersifat homogen.
- b. Jika nilai signifikansi (Sig.) $\leq 0,05$, maka H_0 ditolak atau data bersifat heterogen.

3. Uji Normal Gain (N-Gain)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh data berupa hasil *pre-test*, *post-test*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Hasil *pre-test* dan *post-test* dibandingkan sehingga diketahui pengaruh pembelajaran yang telah dilakukan, untuk mengetahui peningkatan pengetahuan, digunakan rumus *N-Gain* sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Tabel 12. Klasifikasi N-Gain

<i>N-Gain</i>	Kriteria
$N-Gain > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$	Sedang
$N-Gain < 0,3$	Rendah

Sumber: Arikunto (2013)

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh implementasi media pembelajaran *Powtoon* terhadap keterampilan menyimak peserta didik. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis regresi linear sederhana, dengan hipotesis yaitu “Terdapat pengaruh yang signifikan pada pengimplementasian media pembelajaran *Powtoon* terhadap keterampilan menyimak peserta didik di kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025.”

Analisis uji regresi linear sederhana pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS ver.25. Hipotesis yang akan diuji yaitu implementasi media pembelajaran *Powtoon* terhadap keterampilan menyimak peserta didik di kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025. Kaidah pengujian regresi linier sederhana akan merujuk pada pendapat Muncarno (2017), yang dilakukan dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} berdasarkan kriteria uji:
 Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ = H_a diterima, H_o ditolak = Regresi signifikan.
 Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ = H_a ditolak, H_o diterima = Regresi tidak signifikan.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu rendahnya tingkat keterampilan menyimak peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur dan pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang variatif seperti media pembelajaran *Powtoon*. Penelitian ini menggunakan metode *quasi experimental design* dengan desain *non-equivalent control group design*. Data dalam penelitian ini menggunakan uji regresi linier sederhana. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada implementasi media pembelajaran *Powtoon* terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur. Hal ini dapat dibuktikan melalui uji hipotesis menggunakan regresi linear sederhana dengan hasil signifikansi $0.00 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Powtoon* terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas IV di SD Negeri 8 Metro Timur.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media *Powtoon*, terdapat beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti, sebagai berikut:

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan untuk lebih fokus dan aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *Powtoon* agar keterampilan menyimak dapat meningkat. Selain itu, melalui keterlibatan aktif dalam pembelajaran berbasis media, peserta didik juga diharapkan dapat

membangun dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam mengekspresikan pendapat dan berpartisipasi dalam kegiatan kelas.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dapat menggunakan media *Powtoon* sebagai salah satu alternatif agar peserta didik lebih fokus dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media ini juga dapat menjadi sarana untuk memotivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat mendukung serta memfasilitasi penerapan media pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya media *Powtoon*. Hal ini membuat peserta didik dapat lebih fokus dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Proses pembelajaran bukan hanya fokus pada apa yang didapat peserta didik, tetapi bagaimana memberikan pengetahuan serta pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

4. Peneliti Lain

Peneliti lain yang akan melakukan penelitian dalam bidang yang sama diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi tentang penggunaan media *Powtoon* terhadap keterampilan menyimak peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I dan Supriyati, Y. 2022. Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Adiati, C. C., Firdaus, R., dan Nurwahidin, M. 2023. Efektivitas Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Akademika*, 12(01), 69–81. <https://doi.org/10.34005/akademika.v12i01.2663>
- Aida, L., Maryam, D., Febiola, F., dan Agami, S. 2020. Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1). <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i4.1468>
- 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>
- Alifa, N dan Setyaningsih, N. H. 2020. Pengaruh Keterampilan Menyimak Dan Membaca Cerpen Terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerpen. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(2), 98–103. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/39634/18898>
- Arikunto, P. D. S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arwindhi, A dan Fujiastuti, A. 2023. Powtoon: Inovasi media pembelajaran teks prosedur untuk siswa sekolah menengah atas. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 11(2), 153–162. <https://doi.org/10.30738/wd.v11i2.16426>
- Aryani, S. 2021. Media Audio Visual untuk Keterampilan Menyimak Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2021, Vol. 3*, 266–270. <https://doi.org/10.15294/jpbsi.v9i2.39634>.
- Aziz, F. 2020. Pengembangan Cerpen Tematik Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Menggunakan Aplikasi Powtoon Berbasis Video. *Dimar*, 2(1), 035–052. <http://ejournal.stit-almubarak.ac.id/index.php/Dimar/article/view/28>.
- Bawono, Y. 2017. Kemampuan berbahasa pada anak prasekolah : Sebuah kajian pustaka. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 116–125. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2181> diakses tanggal 26/12/2020.

- Candra, S. P., Ulfah, A. D., Yuntina, L., Panatap S. J., dan Nuraeni, N. 2024. Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>
- Darajat, J dan Abduljabar, B. 2014. *Aplikasi Statistika Dalam Penjas*. Bandung: CV. Bintang Warliartika.
- Ernawati, N., dan Rasna, I. 2020. Menumbuhkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa*, 9(2), 103–112. https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/3525.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., dan Setiawan, U. 2023. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.
- Faizah, S. N., Sukarno, S., dan Sriyanto, M. I. 2021. Analisis keterampilan menyimak tayangan belajar di TVRI pada peserta didik kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(2), 18–23. <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i2.48707>
- Fika, N. A dan Sukmawarti. 2022. Pengembangan Media Animasi Berbantu Powtoon Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 04(2), 220–231. <https://doi.org/10.32696/pgsd.v4i2.1765>.
- Fitriyani, N. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 06(01), 104–114. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/950>
- Friska, D. Y., Suyitno, I., dan Furaidah. 2018. Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(2), 251–258. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16048>.
- Hakim, M. N. 2018. Penerapan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas III MIS Darul Ulum Muhammadiyah Bulukumba. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 1(2), 1–16. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i2.79>
- Handayani, R. 2020. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Penerbit Issue September.
- Hanipah, A dan Saputra, E. R. 2022. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA di kelas IV. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 57–63. <https://doi.org/10.33558/pedagogik.v10i1.4609>.
- Hasan, M., Milawati., Darodjat., Khairani, H., dan Tahrir, T. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Penerbit Tahta Media Group.

- Hasanah, N. F. L., Wulan, N. S., dan Wahyudin, D. 2021. Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Renjana Pendidikan 1: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD Kampus UPI Di Purwakarta 2021*, 2(1), 215–226.
<https://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk/article/view/1887>.
- Hasriani, S. P. 2023. *Terampil menyimak*. Bandung: Indonesia Emas Group.
- Iswara, P. D. 2016. Pengembangan Materi Ajar Dan Evaluasi Pada Keterampilan Mendengarkan Dan Membaca. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 89–97.
<https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i1.2359>
- Janna, N. M dan Herianto. 2021. Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPSS. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12. <https://doi.org/10.31219/osf.io/v9j52>.
- Khotimah, A dan Qodariah, L. 2024. Pengaruh Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 13(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Lestari, E., Setyaningsih, N., dan Mardikantoro, H. 2014. Peningkatan Menceritakan Kembali Cerita Anak Dengan Metode Cooperative Script. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(2), 92–97.
<https://doi.org/10.15294/jpbsi.v3i1.4008>.
- Lutfiyatun, E. 2022. Optimasi Keterampilan Menyimak Bahasa Arab Dengan Media Youtube. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 7(1), 1–14.
<https://doi.org/10.55187/tarjpi.v7i1.4821>
- Maherani, A. A., Salam, R., Faisal, M., dan Abstrak, A. I. 2023. Pengaruh Penerapan Metode Audiolingual Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Iii Sd Negeri 168 Rumpia Kecamatan Majauleng Kabupaten Wajo. *Jurnal Metafora Pendidikan*, 1(2), 64–76.
<https://journal.arthamaramedia.co.id/index.php/metafora/article/view/105>.
- Massitoh, Euis., I. 2021. Analisis Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Keterampilan Menyimak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 330–333. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/614>.
- Miudi, I. A dan Supriansyah, S. 2023. Pengaruh Media Video Animasi Powtoon terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN Pejaten Timur 01. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 372–379.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1670>
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro: Hamim Group.
- Nasution, W. N. 2017. Perencanaan pembelajaran: pengertian, tujuan dan prosedur. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 185–195. <https://http://repository.uinsu.ac.id/5341>.

- Nurfadhillah, S. 2021. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi. CV Jejak
- Nurhabibi, R. 2020. Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Teknologi Informasi Sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif. *DIDAKTIS 5: Proseding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2020*, 5(1), 262–266.
<http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/1157>
- Oktaria, S. D., Destiani, Habibi, R. K., Profitha, N., Nuraini, S., Hermawan, J. S., dan Hariyanto. 2022. Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Audio Visual Bagi Mahasiswa PGSD Universitas Lampung. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 1(02), 106–116.
<https://doi.org/10.23960/jpmip.v1i02.85>
- Pamuji, S. S dan Inung Setyami, S. S. 2021. *Keterampilan berbahasa*. Yogyakarta: Guepedia.
- Pamungkas, W. A. D dan Koeswanti, H. D. 2022. Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., dan Apsari, R. A. 2023. *Belajar dan pembelajaran*. Depok. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Priadana, M. S., dan Sunarsi, D. 2021. *Metode penelitian kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books.
- Prihatin, Y. 2017. Problematika Keterampilan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal STKIP PGRI Jombang*, 5(3), 45–52.
<https://core.ac.uk/download/pdf/267901046.pdf>
- Prihatin, Y dan Sari, R. H. 2021. Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring. *Seminar Nasional Sainsteknopak*, 5(1), 37.
<http://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/sainsteknopak/article/view/1896>
- Qodri, L dan Alfi, K. 2025. Analisis Nilai Moral pada Cerita Rakyat Malin Kundang , Timun Mas , dan Danau Toba Dalam Buku Bahasa Indonesia Kelas 3 Sekolah Dasar. 2(1), 399–407.
<https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3683>.
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., dan Nurmalia, L. 2020. Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Seminar Nasional Penelitian LPMM UMJ*, 1–7.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7869>.
- Rahmawati, A. 2022. Kelebihan Dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 1–8.
<https://doi.org/10.33654/jpl.v17i1.1797>.

- Rahmawati, S dan Rohim, D. C. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 198–203. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p198-203>
- Ramadhani, A. F., Simarmata, R., dan Barella, Y. Strategi Belajar Mengajar (Project Based Learning). *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 255–266. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2644>
- Roflin, E., dan Liberty, I. A. 2021. *Populasi, Sampel, Variabel dalam penelitian kedokteran*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Rosdia. 2014. Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Metode Mendongeng Siswa Kelas VI SDN Sese. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(8), 250–267. <https://www.neliti.com/publications/110271/>.
- Sabillah, B. M. 2020. Peningkatan keterampilan menyimak cerita fiksi anak menggunakan media audio pada siswa kelas V SD Inpres Borong Jambu Ii Kecamatan Manggala Kota Makassar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5(1), 28–38. <https://www.neliti.com/publications/215538>.
- Salma, A dan Aini, S. 2023. Efektivitas Media Pembelajaran Po. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(Juni), 682–689. <https://doi.org/10.34125/kp.v8i1.935>
- Sari, P dan Agustina, J. 2023. Perbandingan Antara Keterampilan Membaca Dan Keterampilan Menyimak Dalam Memperoleh Informasi Dari Media Massa Pada Siswa Kelas Vii Smp Nurul Qomar Palembang. *Parataksis: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 6(1), 1–6. <https://doi.org/10.31851/parataksis.v6i1.12573>
- Septiana, L., Sumadi, S., dan Miswar, D. 2019. *Penggunaan media pembelajaran video animasi powtoon siswa SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung*. Lampung University. <https://jips.fkip.unila.ac.id/index.php/JPG/article/view/19203>.
- Septikasari, R., Inayah, F., Husniyah, N. A., dan Rini, R. M. 2023. 11 Teknik Penilaian Tes dan Non Tes (Resti Septikasari,dkk) | 761 Madani. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11), 761–764. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10388284>
- Septya, J. D., Widyaningsih, A., Khofifah Br. BB, I. N., dan Harahap, S. H. 2022. Pembelajaran Menyimak Berbasis Pendidikan Karakter. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 365–368. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2616>
- Seran, H. F. 2022. Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dan Menyimak Terhadap Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SDN Balongsari 1/500. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 2402–2405. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5772/4285>.
- Setiawati, S. M. 2018. 'Helper' Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46. <https://doi.org/10.36456/helper.vol35.no1.a1458>.

- Setyawan, D. 2014. Kementrian Kesehatan RI Politeknik Kesehatan Surakarta 2014. *Kementerian Kesehatan RI*, 1–13.
<https://adityasetyawan.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/04/hipotesis-penelitian-20141.pdf>
- Siregar, E dan Widyaningrum, R. 2015. Belajar Dan Pembelajaran. *Mkdk4004/Modul 01, 09(02)*, 193–210.
- Sudarta. 2022. Menyimak Cerita Dengan Menggunakan Media Film Animasi. *16(1)*, 1–23. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v7i1.229>.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan)*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sukmanasa, E., Novita, L., dan Maesya, A. 2020. Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Powtoon Pada Guru-Guru Di pembelajaran yang monoton dan komunikasi yang hanya dilakukan hanya satu arah . mengisi lembar kerja siswa (LKS). Seperti diketahui pada buku pembelajaran kurikulum Guru *m. 03(03)*, 231–241.
<http://dx.doi.org/10.30998/jurnalpkm.v3i3.6415>.
- Susanti, S dan Zulfiana, A. 2018. Jenis-jenis media dalam pembelajaran. *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1–16.
<http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/1635>.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, dan Syafitri, R. 2023. Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, *2(1)*, 160–166. <https://doi.org/10.1342/tarbiyah.v2i1.25>.
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., dan Ramli, M. R. 2023. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, *6(2)*, 337–347.
<https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Widyanto, I. P dan Wahyuni, E. T. 2020. Implementasi Perencanaan Pembelajaran. *Satya Sastraharing*, *04(02)*, 16–35.
<https://doi.org/10.33363/satya-sastraharing.v4i2.607>.
- Wulandari, I., Sholeh, K., dan Syaflin, S. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Iii Sd Negeri 81 Palembang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9(2)*, 5841–5853. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1342>