Vol. 3 No. 4 Edisi Agustus - Oktober 2026 E. ISSN. 3032-2472
Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)
Journal page is available to
https://e-jurnal.jurnalcenter.com/index.php/micjo
Email: admin@jurnalcenter.com

THE IMPLEMENTATION OF PROBLEM-BASED LEARNING (PBL) ASSISTED BY CANGTU MEDIA TO IMPROVE THE LISTENING SKILLS OF FIFTH-GRADE STUDENTS AT SDN 2 KALIWUNGU

PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (PBL) DENGAN BANTUAN MEDIA CANGTU UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK SISWA KELAS LIMA DI SDN 2 KALIWUNGU

Tauffiqul Lutfiyah[1*], Khamdun[2], Silvia Indriani[3]

[1*]Universitas Muria Kudus, Email: lutfiyahtauffiqul@gmail.com
[2]Universitas Muria Kudus
[3]SDN 2 Kaliwungu Kudu

*email koresponden: lutfiyahtauffiqul@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.62567/micjo.v3i4.3405

Abstract

Listening skills are a crucial aspect of language proficiency in the study of Indonesian. However, a pre-cycle assessment of 19 students revealed that their listening skills were poor, with an average score of 60 and only 15.79% of students reaching the mastery threshold. This situation stemmed from an instructional approach that relied heavily on lectures and lacked variety, causing students to lose focus and become easily distracted when attempting to comprehend the information they heard. This study aimed to improve students' listening skills by implementing the Problem-Based Learning (PBL) model, supported by "CANGTU" (Cergam Angon Putu) a medium based on the local wisdom of Angon Putu within the context of learning how to write or understand procedural texts in Indonesian. The study employed a Classroom Action Research (CAR) methodology, following the Kemmis and McTaggart model, and was conducted over two cycles. Each cycle consisted of planning, action implementation, observation, and reflection. Data were collected using test instruments designed to measure students' listening skills. The results showed an increase in the average score from 60 in the pre-cycle to 70.42 in Cycle I, and further to 80.84 in Cycle II. Consequently, the implementation of the PBL model, supported by the Angon Putu-based CANGTU medium, is effective in enhancing students' listening skills during Indonesian procedural text instruction.

Keywords : PBL, Listening, Illustrated Stories, Audiovisual.

Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)
Journal page is available to
https://e-jurnal.jurnalcenter.com/index.php/micjo
Email: admin@jurnalcenter.com

Abstrak

Keterampilan menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, hasil pra-siklus terhadap 19 siswa menunjukkan bahwa keterampilan menyimak masih rendah, dengan nilai rata-rata sebesar 60 dan hanya 15,79% siswa yang mencapai ketuntasan. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih cenderung menggunakan metode ceramah dan kurang bervariasi sehingga siswa kurang fokus dan mudah terdistraksi dalam memahami informasi yang disimak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantu media CANGTU (Cergam Angon Putu) berbasis kearifan lokal Angon Putu pada pembelajaran teks prosedur Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui instrumen tes untuk mengukur keterampilan menyimak siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 60 pada pra-siklus menjadi 70,42 pada Siklus I dan 80,84 pada Siklus II. Sehingga penerapan PBL berbantu media CANGTU berbasis kearifan lokal Angon Putu dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa pada pembelajaran teks prosedur Bahasa Indonesia.

Kata Kunci : PBL, Menyimak, Cergam, Audio Visual.

1. PENDAHULUAN

Era globalisasi dan perkembangan teknologi menuntut tersedianya sumber daya manusia yang unggul, sehingga pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan kompetensi dan karakter peserta didik. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang berilmu, cakap, kreatif, mandiri, berakhlak mulia, serta bertanggung jawab (Maghfiroh, 2022). Bahasa Indonesia memiliki peran penting sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi, pikiran, dan perasaan secara efektif. Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menyimak menjadi salah satu keterampilan fundamental karena berperan dalam menerima, memahami, dan mengolah informasi yang diperoleh selama proses pembelajaran. Menurut Aspani, Nursaid, Indriyani, & Nofraha (2026) keterampilan berbahasa menjadi aspek krusial sebagai sarana komunikasi sekaligus alat berpikir sehingga membentuk individu agar mampu memahami dan mengolah informasi secara kritis.

Keterampilan menyimak menjadi sarana komunikasi utama dalam lingkungan pendidikan maupun kehidupan sehari-hari. Munthe, Hasibuan, Sukma, Irfani, & Deliyanti (2023) dan Dalimunthe & Ikawati (2025) menyatakan bahwa keterampilan menyimak merupakan pengetahuan kompleks karena tidak hanya melibatkan aktivitas mendengarkan bunyi atau informasi yang disampaikan secara lisan, tetapi juga mencakup proses memahami, mengidentifikasi, menafsirkan, memaknai, dan merespons informasi yang didengar. Mukhbita, et al., (2025) menyatakan bahwasannya keterampilan menyimak memiliki peranan utama karena menjadi salah satu kemampuan reseptif yang memungkinkan peserta didik memperoleh informasi melalui bahasa lisan sebagai dasar untuk memahami dan mengolah informasi lebih lanjut melalui kegiatan menyimak, peserta didik belajar menangkap pesan yang disampaikan oleh orang lain sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir dalam mengolah informasi tersebut menjadi suatu pemahaman. Oleh karena itu, keterampilan menyimak menjadi bagian penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena dapat mendukung peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, memahami pesan, serta memberikan respons yang sesuai terhadap informasi yang diterimanya.

Keterampilan menyimak perlu didukung secara maksimal melalui pembelajaran yang berkualitas sehingga diharapkan memiliki output yang baik dalam memahami dan mengolah

Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)
Journal page is available to
https://e-jurnal.jurnalcenter.com/index.php/micjo
Email: admin@jurnalcenter.com

informasi. Salah satu model yang relevan untuk mendukung keterlibatan aktif peserta didik adalah Problem Based Learning (PBL), yang menempatkan permasalahan sebagai titik awal pembelajaran dan mendorong peserta didik untuk mengidentifikasi informasi, berdiskusi, melakukan penyelidikan, serta mengembangkan solusi berdasarkan informasi yang diperoleh Afdania, et al., (2025) dan Astria & Aeni (2025) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan proses pembelajaran yang mengangkat permasalahan kontekstual. Model pembelajaran tersebut akan menjadi lebih optimal apabila didukung oleh media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai stimulus yang membantu menghadirkan informasi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami (Maghfiroh, 2022)., Keberadaan media menjadi semakin penting karena informasi yang diterima peserta didik melalui bahasa lisan perlu disajikan dengan cara yang mampu mempertahankan perhatian sekaligus membantu peserta didik memahami makna dari informasi yang didengarkan. Dengan demikian, keterpaduan antara model pembelajaran dan media pembelajaran menjadi suatu bagian penting dalam menciptakan proses pembelajaran menyimak yang aktif, menarik, dan bermakna. Penggunaan media audio visual sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran karena melibatkan lebih banyak alat indra dalam menerima dan mengolah informasi. Perpaduan unsur suara dan visual memungkinkan informasi disajikan secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami, sehingga dapat membantu peserta didik dalam mempertahankan informasi dalam ingatan. Prinsip tersebut menunjukkan bahwa penyajian informasi melalui kombinasi unsur visual dan audio dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Aryani, Rodiyana, & Mahpudin, 2021). Najichah (2024) menyampaikan bahwasannya media dalam bentuk cergam digital didalanya terdapat video animasi yang memadukan gambar, tulisan, dan suara sehingga dikategorikan sebagai media audio visual. Perpaduan tersebut dapat memberikan stimulus visual dan auditori yang mendukung peserta didik dalam memahami informasi melalui kegiatan menyimak. Selaras dengan perihal tersebut Karlina (2017) memaparkan bahwa melalui media video dalam bentuk cergam siswa secara tidak langsung memiliki stigma bahwa pembelajaran lebih mudah sehingga terodorong untuk bisa memaparkan apa yang dilihatnya kedalam sebuah kreativitas perihal ini kan menciptakan keatifan dan atusiasme tinggi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan asesmen pada tahap prasiklus yang dilakukan pada siswa kelas V SDN 2 Kaliwungu Kudus, diketahui bahwa keterampilan menyimak peserta didik masih tergolong rendah. Dari 19 peserta didik, diperoleh rata-rata nilai sebesar 60,00. Hanya 3 peserta didik (15,79%) yang mencapai kriteria ketuntasan, sedangkan 15 peserta didik (84,21%) belum mencapai kriteria ketuntasan dengan batas nilai 75. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami dan mengolah informasi yang disampaikan secara lisan. Oleh karena itu dibutuhkan model pembelajaran yang mampu menstimulus siswa dalam berpikir mendalam didukung dengan penggunaan media interkatif sehingga mampu membuat aktivitas belajar mengajar lebih maksimal.

Septiani & Zaitun (2024) menyatakan bahwa PBL memiliki keterkaitan dengan keterampilan menyimak karena proses pembelajaran menuntut siswa memahami permasalahan, menyimak penjelasan guru, serta mendengarkan pendapat anggota kelompok. Kemampuan menyimak tersebut menjadi dasar bagi siswa dalam memperoleh informasi, berdiskusi, bekerja sama, dan menentukan solusi. Dengan demikian, aktivitas dalam PBL dapat menjadi sarana untuk melatih keterampilan menyimak secara aktif dan bermakna. Penelitian relevan oleh Mufarikha & Darihastining (2022) menunjukkan bahwa media audio visual efektif meningkatkan keterampilan menyimak siswa melalui PTK dua siklus. Hasil serupa ditunjukkan Wijayanti, Husniati, & Novitasari (2024) yang menemukan adanya perbedaan signifikan hasil belajar menyimak setelah penggunaan media audio visual. Shabilla (2020) dan Nurfadillah, Marwiah, & Razak (2024) juga menyatakan bahwa media audio visual mampu meningkatkan minat dan mengurangi kebosanan siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual yang dipadukan dengan model pembelajaran yang menarik, seperti PBL, berpotensi menciptakan pembelajaran menyimak yang lebih aktif, fokus, dan bermakna,

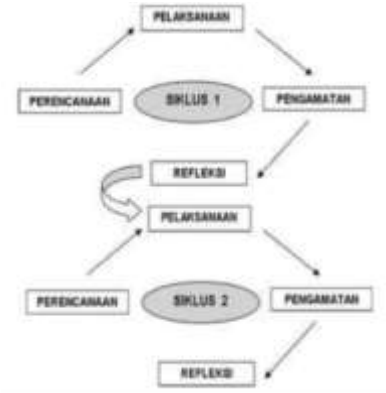
Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)
Journal page is available to
https://e-jurnal.jurnalcenter.com/index.php/micjo
Email: admin@jurnalcenter.com

ditunjang dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan, Parmiti, & Kusmariyatni (2020) dan Ernawati & Rasna, (2020) menyatakan bahwa media audiovisual yang didalamnya terdapat unsur visual dan audio mampu meningkatkan aktivitas dan keaktifan siswa di kelas sehingga mmapu meningkatkan pemahaman konsep siswa yang akan membantu dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muzakki & Putri (2023) menyatakan bahwa pembelajaran PBL menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan pemecahan masalah, pengolahan informasi, kolaborasi, dan refleksi sehingga dapat meningkatkan keterampilan komunikasi didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pratiwia, Suarmayanti, Widyastama, Yanti, & Putrayasa (2025) dan Musyadad, Susan, Syifa, Tiara, & Sepiah (2023) yang menyatakan bahwa bahasa memiliki fungsi sebagai dasar dalam membangun kompetensi berbahasa lainnya, seperti berbicara, membaca, dan menulis, hal ini sangat berhubungan dengan kompetensi esesnsial keterampilan menyimak.

Merujuk pada latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media CANGTU (Cergam Audio Angon Putu) guna meningkatkan keterampilan menyimak siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penerapan model dan media tersebut bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik kelas V SDN 2 Kaliwungu Kudus melalui proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam memahami permasalahan, mengolah informasi, berdiskusi, dan menemukan solusi. Selain itu peneliti juga mmebawa kebaharuan penelitian dengan menghadirkan media CANGTU (Cergam Angon Putu) yang mengintegrasikan cerita bergambar berbasis kearifan lokal Angon Putu dengan unsur audio visual sehingga dapat menghadirkan pengalaman menyimak yang lebih menarik, dan bermakna. Dengan demikian, penerapan PBL berbantuan media CANGTU diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menghubungkan materi pembelajaran dengan budaya lokal yang dekat dengan kehidupan peserta didik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa melalui penggunaan media pembelajaran CANGTU (Cergam Angon Putu)**.** Penelitian dilaksanakan di kelas V A SDN 2 Kaliwungu, Kabupaten Kudus, dengan subjek penelitian sebanyak 19 siswa yang terdiri atas 8 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 3, 4, 6, 24, 27, dan 28 Agustus 2026. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan model (Kemmis dan Mc Taggart dalam Arifin, Yunira, Harahap, & Marbun, 2024). Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection)**.** Tahapan tersebut dilakukan secara berulang pada setiap siklus untuk mengetahui perkembangan proses pembelajaran dan peningkatan keterampilan menyimak siswa.



Gambar 1 Pola Siklus PTK Khemmis dan Mc Taggart (1998)

Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)
Journal page is available to
https://e-jurnal.jurnalcenter.com/index.php/micjo
Email: admin@jurnalcenter.com

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes keterampilan menyimak. Tes digunakan untuk mengukur tingkat keterampilan menyimak siswa serta mengetahui peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan tindakan melalui penggunaan media CANGTU. Hasil tes pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II digunakan sebagai dasar untuk melihat perubahan tingkat keterampilan menyimak siswa secara kuantitatif. Selain tes, digunakan pedoman observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan keterlaksanaan pembelajaran selama proses tindakan serta pedoman wawancara sebagai data pendukung untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran dan penggunaan media CANGTU. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan wawancara**.** Tes diberikan kepada siswa pada tahap kondisi awal dan setiap akhir siklus untuk memperoleh data mengenai keterampilan menyimak siswa. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengetahui aktivitas siswa dan keterlaksanaan tindakan. Wawancara dilakukan sebagai data pendukung untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran dan penggunaan media CANGTU.Data penelitian dianalisis secara kuantitatif dan deskriptif**.** Data kuantitatif berupa hasil tes keterampilan menyimak dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan siswa pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II. Hasil tersebut kemudian dibandingkan untuk mengetahui tingkat peningkatan keterampilan menyimak siswa setelah diberikan tindakan. Sementara itu, data hasil observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai aktivitas siswa, keterlaksanaan pembelajaran, dan proses pelaksanaan tindakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini mengadaptasi tahapan model Problem Based Learning (PBL) yang dikombinsikan dengan media pembelajaran berbasis audio visual dalam bentuk media CANGTU (Cergam Angon Putu) “Angon Putu” sendiri merupakan kearifan lokal yang ada di desa Kaliwungu Kudus yang diangkat kedalam pembelajaran pada materi teks prosedur Bahasa Indonesia kelas 5 hal ini dilakukan agar siswa dapat belajar langsung melalui pengalaman dan permasalahan yang ada di sekitar yang mana hal ini menjadi dasar PBL Hasil pra-siklus tersebut digunakan sebagai dasar dalam merancang tindakan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik. Berikut merupakan rekapitulasi hasil ketuntasan nilai keterampilan menyimak siswa pada teks prosedur pada tahap prasiklus.

Tabel 1 Rekapitulasi Kategori dan Keterangan Ketuntasan Pra-Siklus

Nilai	Kategori	ket	Jumlah Peserta didik
91-100	Baik Sekali	Tuntas	0
83-90	Baik	Tuntas	0
75-82	Cukup Baik	Tuntas	3
<75	Kurang Baik	Tidak Tuntas	16

Tabel 2 Rekapitulasi Perolehan Skor Tertinggi dan Terendah

Perolehan Skor	Nilai	Kategori
Skor Tertinggi	80	Cukup Baik
Skor Terendah	53	Kurang Baik
Skor Rata-rata	60	Kurang Baik

Berdasarkan hasil pra siklus pada tabel 1 dan 2 terhadap 19 siswa, diperoleh nilai rata-rata sebesar 60 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 53. Dari keseluruhan siswa, sebanyak 3 siswa (15,79%) telah mencapai kriteria ketuntasan, sedangkan 16 siswa (84,21%) masih belum mencapai kriteria ketuntasan. Hasil nilai pada pra-siklus kemudian menjadi pedoman bagi peneliti untuk menerapkan model pembelajaran PBL berbantu media CANGTU disesuaikan dengan potensi siswa agar dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa pada siklus 1 secara menyeluruh.

Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)
Journal page is available to
https://e-jurnal.jurnalcenter.com/index.php/micjo
Email: admin@jurnalcenter.com

Tabel 3 Rekapitulasi Kategori dan Keterangan Ketuntasan Siklus 1

Nilai	Kategori	Ket	Jumlah Peserta didik
91-100	Baik Sekali	Tuntas	0
83-90	Baik	Tuntas	0
75-82	Cukup Baik	Tuntas	8
<75	Kurang Baik	Tidak Tuntas	11

Tabel 4 Rekapitulasi Skor Tertinggi dan Terendah Serta Rata-rata Kelas Siklus 1

Perolehan Skor	Nilai	Kategori
Skor Tertinggi	82	Baik
Skor Terendah	62	Cukup Baik
Skor Rata-rata	70,42	Cukup Baik

Berdasarkan hasil nilai yang diperoleh pada siklus 1 disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang cukup baik dilihat pada perolehan jumlah ketuntasan siswa yang naik menjadi 8 orang sehingga persentase meningkat menjadi 42,1%. Berdasarkan tabel 3 perolehan rata-rata kelas yang pada siklus 1 yakni 70,42 dimana skor ini meningkat cukup baik dibanding dengan pra siklus dengan perolehan persentase peningkatan 10,42%. Nilai rata-rata kelas semakin meningkat seiring dengan perbaikan dan evaluasi yang dilakukan dalam pembelajaran. Output akhir siklus 2 tertera pada tabel 5 dengan rata-rata kelas keterampilan menyimak siswa yang meningkat menjadi 80,8 poin persentase 10,38%, dan persentase ketuntasan 100% atau 19 orang siswa telah memperoleh nilai yang sesuai standar.

Tabel 5 Rekapitulasi Keterangan dan Ketuntasan Siklus 2

Nilai	Kategori	Ket	Jumlah Peserta didik
91-100	Baik Sekali	Tuntas	0
83-90	Baik	Tuntas	6
75-82	Cukup Baik	Tuntas	13
<75	Kurang Baik	Tidak Tuntas	0

Tabel 6 Rekapitulasi Skor Tertinggi dan Terendah Serta Rata-rata Kelas Siklus 2

Perolehan Skor	Nilai	Kategori
Skor Tertinggi	90	Baik
Skor Terendah	76	Cukup Baik
Skor Rata-rata	80,84	Cukup Baik

Berdasarkan tabel rekapitulasi nilai evaluasi keterampilan menyimak, diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan menyimak siswa setelah dilaksanakan tindakan pembelajaran. Pada kondisi awal, rata-rata skor keterampilan menyimak siswa sebesar 70,42 (siklus 1) , sedangkan setelah dilaksanakan tindakan dan evaluasi pembelajaran serta perbaikan rata-rata skor meningkat menjadi 80,84 yang tertera pada tabel 6 . Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata skor keterampilan menyimak sebesar 10,42 poin. Peningkatan tersebut juga terlihat pada tingkat ketuntasan keterampilan menyimak siswa. Berdasarkan hasil tes setelah tindakan, seluruh siswa yang berjumlah 19 orang telah mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan, sehingga persentase ketuntasan keterampilan menyimak mencapai 100%. Sebanyak 13 siswa berada pada rentang skor 75–82, dan 6 diantaranya berada pada rentang skor 83-90 dimana hal ini memperoleh dampak positif terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa. Berikut akan disajikan data rekapitulasi peningkatan rata-rata kelas pada keterampilan menyimak pada siklus 1 hingga 2 pada tabel 4.

Tabel 7 Rekapitulasi Perolehan Rata-rata pada Siklus 1 dan 2

Tahap	Jumlah Siswa	Rata-rata	Tuntas	Persentase Tuntas	Belum Tuntas	Persentase Belum Tuntas
Siklus I	19	70,42	8	42,11%	11	57,89%
Siklus II	19	80,84	19	100%	0	**0%**

Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)
Journal page is available to
https://e-jurnal.jurnalcenter.com/index.php/micjo
Email: admin@jurnalcenter.com



Gambar 2 Grafik Rekapitulasi Hasil Kenaikan Rata-Rata Kelas Keterampilan Menyimak

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, rata-rata hasil belajar siswa sebesar 70,42**,** dengan 8 siswa (42,11%) mencapai ketuntasan dan 11 siswa (57,89%) belum tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih perlu dioptimalkan, terutama dalam memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas kelompok. Perbaikan pembelajaran pada Siklus II dilakukan dengan mengoptimalkan aktivitas fisik dan kemampuan kinestetik siswa melalui metode Recall Gallery Walk. Hasilnya, pada Siklus II rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 80,84 atau meningkat sebesar **10,42 poin** dibandingkan Siklus I. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan juga meningkat dari 8 siswa (42,11%) menjadi 19 **siswa** (100%)**.**

PEMBAHASAN

Pada Siklus I**,** tindakan diawali melalui kegiatan *Misi Discover pada pertemuan ke-2 dimana* peserta didik mengamati permasalahan yang disajikan dalam media CANGTU (Cergam Audio Angon Putu). Peserta didik kemudian diarahkan untuk memahami dan memecahkan permasalahan melalui pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada media interaktif. Pembelajaran pada siklus 1 dimulai dengan memberikan perlakuan model pembelajaran PBL, menurut Arifin M. , Yunira, Harahap, & Marbun (2024) PBL memiliki beberapa kelebihan, di antaranya mendorong siswa untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata, membantu siswa mempelajari materi yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi, serta mengembangkan kemampuan komunikasi melalui kegiatan diskusi dan presentasi hasil pemecahan masalah. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, berkomunikasi, dan menerapkan pengetahuan dalam konteks yang bermakna. Melalui media CANGTU (Cergam Audio Angon Putu) pada materi teks prosedur mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5. Penerapan PBL dirancang untuk mengembangkan keterampilan menyimak peserta didik melalui permasalahan yang disajikan dalam bentuk cerita bergambar dan audio mengenai tradisi lokal Angon Putu. Pengintegrasian kearifan lokal Permasalahan tersebut menjadi stimulus bagi peserta didik untuk menyimak, menemukan informasi penting, mengolah informasi, dan menggunakannya dalam menyelesaikan permasalahan secara kolaboratif perihal ini membawa repspon positif siswa dengan tingkat antusiasme yang tinggi, media yang didalamnya terdapat unsur cerita bergambar dan suara atau biasa disebut media audio visual mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar sehingga membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi lebi cepat (Mashuri, Rofiq, & Ismawati, 2021).

PBL memiliki 5 sintaks didalamnya yakni; (1) Orientasi peserta didik pada sebuah masalah; (2) mengoorganisasikan peserta didik kedalam kelompo belajar; (3) membimbing penyeldikan individu maupun kelompok; (4) presentasi hasil ;(5) mengevaluasi proses pemecahan masalah atau refleksi Noviati, Ramdhayani, & Walidain (2025). Tahap penyelidikan sebuah permasalahan kontektual mengenai kearifan lokal “Angon Putu” dimulai saat siswa diarahkan untuk menyimak cerita secara saksama pada media CANGTU guna menemukan berbagai informasi penting yang terdapat dalam

Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)
Journal page is available to
https://e-jurnal.jurnalcenter.com/index.php/micjo
Email: admin@jurnalcenter.com

media, seperti tokoh, kegiatan, tujuan, bahan atau perlengkapan, serta mengintepretasikan pentingnya menjaga kearifan lokal "Angon Putu". peserta didik bekerja secara berkelompok untuk mendiskusikan hasil menyimak dan saling bertukar pendapat dalam menentukan temuan informasi yang tepat. Proses diskusi tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengonfirmasi dan mengklarifikasi pemahaman terhadap informasi yang telah disimak (Rubi Babullah, 2024). Dengan demikian, penerapan PBL berbantu media CANGTU dapat mendukung keterampilan menyimak. pada Misi 1 dibatasi dengan durasi **20** menit dalam menyimak video pembelajaran CANGTU**.** Batas waktu tersebut memberikan tantangan kepada peserta didik untuk memusatkan perhatian, menangkap informasi penting yang mampu mendorong peserta didik memusatkan perhatian, mengoptimalkan waktu, serta mengolah informasi yang diperoleh secara lebih efektif (Zega & Kurniawati, 2022).

Pada pertemuan ke-2 tidak jauh berbeda dengan pertemuan ke-3 dengan mengoorganisasika siswa untuk bekerja sama dalam kelompok heterogen dan mendiskusikan informasi yang diperoleh serta mencocokkan hasil pemahaman masing-masing anggota. Dalam tahap ini siswa dihadapkan pada misi 2 penyelidikan kelompok yakni "*Sequence The Tradition*" dimana siswa harus menyusun langkah-langkah prosesi tradisi "Angon Putu" berdasarkan bukti yang ditemukan dari media CANGTU. Aktivitas tersebut sekaligus menstimulus siswa untuk berpikir analitik yang membutuhkan ilmu regulasi diri dengan baik dan menjadi salah satu upaya dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dalam menyimak (Sudirman & Burenia, 2025). Tahap selanjutnya adalah penyajian hasil pemecahan masalah, yaitu peserta didik mempresentasikan hasil LKPD di depan kelas serta guru membimbing penyelidikan dengan seksama serta memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk menyimak presentasi dan memberikan tanggapan, mengajukan pertanyaan, atau mengoreksi hasil kelompok penyaji. Rangkaian Misi 2 pada pertemuan ke-2 "*Sequence The tradition*" tidak hanya menempatkan peserta didik sebagai penerima informasi, tetapi sebagai penyelidik yang harus menemukan, mengingat, mengolah, dan menyampaikan kembali informasi yang diperoleh melalui kegiatan menyimak. Kegiatan yang demikian mampu melatih siswa untuk menumbuhkan rasa percaya diri sehingga hal ini mampu menjadi sarana untuk membangun pengetahuan bersama (Simanjuntak, Julianti, Sirega, & Ardita, 2022).

Aktivitas pembelajaran yang saling timbal balik menjadikan kelas hidup dan hal ini membuat siswa antusias dalam kegiatan menyimak. Hal ini terlihat dengan perolehan hasil nilai pada akhir siklus 1 yang mengalami peningkatan sebesar 70,42. Pada prasiklus, sebanyak 3 siswa telah mencapai kriteria ketuntasan, sedangkan 16 siswa belum tuntas. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan meningkat menjadi 5 siswa, sedangkan 14 siswa masih belum mencapai kriteria ketuntasan. Peningkatan rata-rata dan jumlah siswa yang tuntas tersebut menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantu media CANGTU mulai memberikan dampak positif terhadap keterampilan menyimak siswa. Namun, hasil pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, sehingga diperlukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Lestari, Aulia, Ramayanto, & Ardhianti (2025) bahwasannya penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media layar digital interaktif dalam meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik melalui perpaduan unsur visual dan audio sehingga mampu memberikan dampak positif terhadap keterampilan menyimak ditunjukkan dengan 100% siswa tuntas dalam keterampilan menyimak. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menyimak setelah peserta didik memperoleh pembelajaran menggunakan media digital interaktif. Hal ini memiliki relevansi dengan penggunaan media CANGTU (Cergam Angon Putu) dalam penelitian ini, karena CANGTU juga dikembangkan sebagai media interaktif yang memadukan gambar dan audio dalam penyampaian informasi. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan unsur visual dan audio dalam media pembelajaran dapat menjadi pendukung dalam proses keterampilan menyimak (Yunira, Rosidin, & Yuliana, 2025), perpaduan kedua unsur tersebut memberikan stimulus yang lebih beragam sehingga peserta didik tidak hanya mendengarkan informasi, tetapi juga menghubungkannya dengan visual yang ditampilkan. Selaras dengan penelitian

Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)
Journal page is available to
https://e-jurnal.jurnalcenter.com/index.php/micjo
Email: admin@jurnalcenter.com

tersebut Fahreza, Mardhatillah, & Anita (2020) menyatakan bahwa media audiovisual menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, mengurangi kebosanan, dan meningkatkan minat belajar siswa , dengan adanya penggunaan media audio visual menjadikan pembelajaran lebih berwarna dna bermakna serta dapat memberikan sentuhan pengalaman beljar yang lebih interaktif dan menarik (Ahmad, Hajar, & Almu, 2018). Dengan demikian hasil penelitian terdahulu memperkuat landasan bahwa media interaktif berbasis visual dan audio dapat digunakan untuk mendukung peningkatan keterampilan menyimak, sebagaimana diterapkan melalui media CANGTU dalam penelitian ini.

Siklus 2 diawali dengan mission "Recall Gallery Walk" yang mana dalam kegiatan ini dilakukan secara berkelompok siswa melakukan kegiatan dengan menghafal gambar ilustrasi kegiatan tradisi "Angon Putu" dengan waktu yang ditentukan, peneliti menggunakan durasi waktu 20 menit guna menghafal seluruh gambar yang ada. Pada kegiatan ini siswa memerlukan focus tinggi dan harus sungguh-sungguh mendengarkan setiap informasi yang tertera pada media CANGTU Menurut Nafilata, Andini, Suyuti, Septiandini, & Ariany (2025) kegiatan berkelompok mampu memperkuat semangat gotong royong dan tanggung jawab bersama dalam mencapai keberhasilan belajar. Siswa tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar secara individu, tetapi juga belajar untuk saling membantu, mendukung, dan memberdayakan teman dalam kelompok. Proses tersebut dapat membentuk sikap kolaboratif, kepedulian, serta kesadaran akan pentingnya bekerja sama untuk mencapai tujuan, dengan adanya kegiatan berkelompok mampu membentuk sikap empati siswa (Huda & Shalehati, 2025). Pada kegiatan ini guru memberikan durasi waktu 20 menit untuk bertukar informasi dan selanjutnya harus kembali kepada kelompok asal untuk menyelesaikan misi yang tertera pada LKPD kelompok. sebagai bagian dari misi petualangan dalam media CANGTU. Kegiatan ini menjadi sarana bagi peserta didik untuk memahami teks prosedur sekaligus mengembangkan keterampilan menyimak melalui proses mengingat kembali informasi yang telah didengarkan dari media CANGTU.

Kegiatan tersebut tidak hanya mendorong peserta didik untuk aktif secara fisik, tetapi juga menuntut mereka untuk mengingat, memahami, dan menyampaikan kembali informasi yang telah disimak, perihal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Firnanda, Purwati, Salsabilla, Sari, & Rahma (2025) menyampaikan bahwa pembelajaran yang menggunakan audio visual sebagai sarana penunjang dalam pembelajaran mampu meningkatkan fokus dan rentang perhatian serta menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dalam pembelajaran . Ketika bertukar anggota kelompok, peserta didik perlu mengingat informasi penting mengenai rangkaian kegiatan Angon Putu, urutan langkah, maupun informasi lain yang diperoleh melalui CANGTU pada setiap pos kelompok. kemudian kembali ke kelompok asal untuk mengomunikasikannya dengan teman kelompok, peneliti menggunakan konsep Recall Gallery Walk untuk mengemas pembelajaran yang ada menurut Indah, Rohaendi, & Rahmah (2018) kegiatan "Gallery walk" yang didalamnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat hasil karya kelompok lain, saling memberikan tanggapan, serta mengisi kekurangan pemahaman melalui informasi yang diperoleh dari kelompok lainyang mana menjelaskan bahwa memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menguji kembali pemahamannya terhadap informasi yang telah disimak sekaligus memperbaiki pemahaman melalui pertukaran informasi. Setelah kegiatan pertukaran informasi selesai, peserta didik kembali ke kelompok asal untuk menyampaikan hasil yang diperoleh selama Gallery Walk. Setiap anggota kemudian menggabungkan informasi tersebut dan mendiskusikannya untuk menyelesaikan misi yang terdapat dalam LKPD. Pada tahap ini, keterampilan menyimak kembali dilatih karena peserta didik perlu memahami informasi yang disampaikan oleh teman, mengidentifikasi informasi yang relevan, mengingat kembali informasi dari CANGTU, serta menggunakannya untuk menentukan urutan dan isi teks prosedur. Proses tersebut menjadikan kegiatan menyimak tidak berhenti pada aktivitas mendengarkan, tetapi berlanjut pada pengolahan dan penggunaan informasi untuk menyelesaikan permasalahan, metode "Gallery Walk" yang dikombinasikan dengan model PBL ini memiliki hasil yang optimal mengingat PBL sendiri mampu meningkatkan tingkat berpikir kritis siswa serta kemampuan analitik yang mana hal ini termasuk kelaam kemampuan berpikir tingkat tinggi (Mufti, 2022). Hal ini terlihat pada perolehan

Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)
Journal page is available to
https://e-jurnal.jurnalcenter.com/index.php/micjo
Email: admin@jurnalcenter.com

nilai siswa pada siklus 2 hasil perolehan nilai rata-rata kelas pada keterampilan menyimak dengan skor 80,84 dari 70,42 atau meningkat sebesar 10,42 poin dibandingkan Siklus I. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan juga meningkat dari 8 siswa (42,11%) menjadi 19 siswa (100%).

Selanjutnya, setiap kelompok mempresentasikan hasil penyelesaian misi di depan kelas. Presentasi menjadi ruang bagi peserta didik untuk menyampaikan hasil pemahamannya mengenai teks prosedur hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Jadmiko & Wahyuningsih (2023) bahwasannya kegiatan presentasi mampu melatih kegiatan berbicara seperti menyampaikan pendapat, menjelaskan hasil tugas, dan mempresentasikan hasil diskusi, siswa dapat terbiasa mengemukakan ide dan gagasan secara aktif sehingga keterampilan ini memiliki korelasi dengan model PBL yang memiliki dominan kegiatan yang mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa (*Problem Solving*) didukung dengan kegiatan yang didalamnya yang terdapat aktivitas seperti saling menanggapi dan tanya jawab . Guru kemudian memberikan masukan, klarifikasi, dan penguatan terhadap hasil yang disampaikan peserta didik. Tahap ini semakin memperkuat keterampilan menyimak karena peserta didik kembali dihadapkan pada informasi lisan yang harus dipahami, dibandingkan dengan hasil pemikiran kelompok, kemudian ditanggapi secara tepat. Sebagai bagian dari mekanisme misi petualangan pada media CANGTU, misi petualangan seperti *game* ini mampu memberikan keberhasilan peserta didik dalam menyelesaikan misi dan menunjukkan keterlibatan selama pembelajaran yang mana selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Irfan, Yarmi, & Ramdhani (2025) bahwasannya dengan menggunakan konsep games dalam pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa sehingga pembelajaran lebih berwarna dan tidak monoton ditunjang dengan *reward* seperti *"Card Badges*" dengan tingkatan *Bronze*, *Silver,* atau *Gold*. *Badge* tersebut menjadi bagian dari permainan Dengan demikian, gamifikasi berfungsi sebagai pendamping pembelajaran yang memberikan motivasi sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan selaras dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Fauziyah, Fatah, & Rif'atul Mahmudah (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan elemen permainan, seperti pemberian poin, tantangan, dan penghargaan, dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan yang mana hal ini mampu mendorong terbentuknya kompetisi yang positif serta meningkatkan interaksi antara siswa dengan siswa maupun antara siswa dan guru.

Melalui rangkaian tersebut, CANGTU berfungsi sebagai sarana untuk menghadirkan informasi mengenai kearifan lokal Angon Putu dalam bentuk yang dapat disimak peserta didik, kemudian dikembangkan melalui aktivitas PBL, Gallery Walk, diskusi, dan presentasi. Rangkaian kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami informasi, menemukan informasi penting, mengurutkan langkah-langkah teks prosedur, menyampaikan kembali informasi yang diperoleh, serta menggunakannya dalam menyelesaikan misi. Dengan demikian, penerapan PBL berbantuan CANGTU tidak hanya mengarahkan peserta didik pada penyelesaian masalah, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang secara bertahap melatih dan meningkatkan keterampilan menyimak dalam memahami teks prosedur.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantu media CANGTU (Cergam Angon Putu) dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa pada pembelajaran teks prosedur Bahasa Indonesia. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kelas keterampilan menyimak siswa dari 60 pada pra-siklus, menjadi 70,42 pada Siklus I, dan 80,84 pada Siklus II. Ketuntasan belajar juga meningkat dari 15,79%) pada pra-siklus, menjadi 42,11% pada Siklus I, dan mencapai 100% pada Siklus II. Penggunaan PBL yang didukung media CANGTU memberikan pembelajaran yang lebih aktif dan kontekstual melalui kegiatan menyimak, mengolah informasi, berdiskusi, serta mengingat dan menyampaikan kembali informasi yang diperoleh. Dengan demikian, PBL berbantu CANGTU dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasarlongitudinal designs, or experimental interventions to further explore practical strategies for optimizing student fitness, recovery, and learning focus.

Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)
Journal page is available to
https://e-jurnal.jurnalcenter.com/index.php/micjo
Email: admin@jurnalcenter.com

5. DAFTAR PUSTAKA

Afdania, T., Purba, A. S., Ahwani, N., Ramadhana, N. P., Mukra, R., & Arwita, W. (2025). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem-Based Learning (Pbl), Project Based Learning (Pjbl) Dan Deep Learning Pada Guru Biologi Dan Siswa Di Kelas Xii Sman 1 Labuhan Deli. Bionatural, 67-75. Doi:Https://Doi.Org/10.61290/Bio.V12i1

Ahmad, Hajar, S., & Almu, F. F. (2018). Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak Melalui Media Animasi Audio Visual Siswa Kelas Vi Sd. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 188–199. Doi:Https://Doi.Org/10.29303/Jipp.V3i1.44

Arifin, M., Yunira, Y., Harahap, S. E., & Marbun, E. (2024). Penerapan Model Pbl Dalam Pembelajaran Ipas Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. Journal Of Education Reserach, 6109-6121.

Aryani, S., Rodiyana, R., & Mahpudin. (2021). Media Audio Visual Untuk Keterampilan Menyimak Siswa. System Thingking Skills Dalam Upaya Transformasi Pembelajaran Di Era Society 5.0 (Pp. 266-270). Majalengka: Seminar Nasional Pendidikan Fkip Unma.

Aspani, C., Nursaid, N., Indriyani, V., & Nofraha, N. (2026). Penerapan Model Problem Based Learning(Pbl) Berbantuan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Pemahaman Teks Eksplanasi Di Kelas Ix Smp Negeri 7 Padang. Pendas , 150-160.

Astria, R., & Aeni, K. (2025). Pengembangan Media Pop-Up Bookdigital Berbasis Model Pbl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sekolah Dasa. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan , 1232-1246.

Dalimunthe, K. F., & Ikawati, E. (2025). Urgensi Penguasaan Empat Keterampilan Berbahasa Dalam Pembelajaranbahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. Mudabbir (Journal Reserach And Education Studies), 4217-4225. Doi:Https://Doi.Org/10.56832/Mudabbir.V5i2.2223

Ernawati, N., & Rasna, I. (2020). Menumbuhkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Pendidkan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia, 103-112. Retrieved From Https://Ejournal-Pasca.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jurnal_Bahasa/Article/View/3525

Fahreza, F., Mardhatillah, & Anita. (2020). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Di Kelas Ii Sd Negeri Suak Timah Kecamatan Samatiga Kabupaten Aceh Barat. Binagogik, 34-44. Doi:Https://Doi.Org/10.61290/Pgsd.V7i2.24

Fauziyah, N. R., Fatah, M. F., & Rif'atulmahmudah. (2025). Transformasi Pembelajaran Dengangamifikasi Strategi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Dar El Ilmi: Jurnal Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora|, 15-25. Doi:Https://Doi.Org/10.52166/Darelilmi.V12i1.9367

Firnanda, R. N., Purwati, P. D., Salsabilla, A. M., Sari, D. I., & Rahma, Q. S. (2025). Penerapan Media Audio Visual Keluargaku Unik Berbasis Discovery Learning Upaya Peningkatan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Ii Sd N Lowungu. Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri, 464-473. Doi:Https://Doi.Org/10.36989/Didaktik.V11i04.9650

Huda, N., & Shalehati, N. A. (2025). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Kolaborasi Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Dan Empati. Jpmd: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Desa, 825-841. Doi:Https://Doi.Org/10.58401/Jpmd.V6i3.2876

Indah, Y. W., Rohaendi, S., & Rahmah, M. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Gallery Walk Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Dan Dampaknya Pada Kepercayaan Diri Siswa Sma. Biromatika, 2461-3961. Retrieved From Https://Ejournal.Unsub.Ac.Id/Index.Php/Fkip/About

Irfan, A., Yarmi, G., & Ramdhani, S. (2025). Pengembangan Game Edukasi Petualangan Si Wunda Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Komputasional (Computational Thingking) Siswa Kelas Iv Sd. Muara Pendidikan, 516-526. Doi:Https://Doi.Org/10.52060/Mp.V10i2.3756

Jadmiko, R. S., & Wahyuningsih, E. S. (2023). Analisis Kemampuan Berbicara Melalui Kegiatanpresentasi Dengan Memanfaatkan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Bahasa

Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)
Journal page is available to
https://e-jurnal.jurnalcenter.com/index.php/micjo
Email: admin@jurnalcenter.com

Indonesia Kelas Visdn 1 Wajakkidul. Jotika Journal In Education, 32-35. Doi:Https://Doi.Org/10.56445/Jje.V3i1.109

Karlina, H. (2017). Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Naskah Drama. Literasi, 28-35.

Kurniawan, I. K., Parmiti, D. P., & Kusmariyatni, N. (2020). Pembelajaran Ipa Dengan Model Problem Based Learningberbantuan Media Audio Visualmeningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. Edutech, 80-92.

Lestari, V., Aulia, S. R., Ramayanto, S. N., & Ardhianti, M. (2025). Penerapan Media Layar Digital Interaktif Dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Inklusi Tingkat Smp. Geram, 168-179. Doi:Doi:10.25299/Geram.2025.22472

Maghfiroh, N. (2022). Bahasa Indonesia Sebagai Alat Komunikasi Masyarakat Dalam Kehidupan Sehari-Hari. Komunikologi, 102-107.

Mashuri, I., Rofiq, A., & Ismawati, M. (2021). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Ibnu Sina Genteng. Incare, 455-462.

Mufarikha, & Darihastining, S. D. (2022). Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas V Mi Ghozaliyah Melalui Media Audio. Meteandrau (Pp. 30-53). Palangkaraya: Universitas Palangkaraya.

Mufti, A. (2022). Project-Based Learninguntuk Meningkatkan Kemampuanberpikir Tingkat Tinggi Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. Al-Ma'rifah, 13-22. Doi:Https://Doi.Org/10.21009/Almakrifah.19.01.02

Mukhbita, A., Harianja, C. N., Natania, M. L., Meywanthi, N. I., Sofyeni, R. A., & Pebriana, P. H. (2025). A Systematic Literature Review On The Role Play Method In Improving Speaking Skills Of Elementary School Children. Tofedu : The Future Of Education Journal, 137-151.

Munthe, D. A., Hasibuan, T. P., Sukma, D. P., Irfani, S. Y., & Deliyanti, Y. (2023). Analisis Kemampuan Menyimak Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa (Jurribah), 50-56.

Musyadad, V. F., Susan, Syifa, Tiara, & Sepiah. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Menyimak Sekolah Dasar Melalui Media Audio Visual. Jurnal Primary Edu, 51-60. Retrieved From Https://Ojs.Iai-Rakeyansantang.Ac.Id/Index.Php/Primary/Article/View/284

Muzakki, M. A., & Putri, A. R. (2023). Peningkatan Skill Abad 21 Melalui Play Based Learning (Pbl) Stem Dengan Media Robotics Di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara, 547-555.

Nafilata, M., Andini, R., Suyuti, Septiandini, D., & Ariany, I. (2025). Integrasi Cooperative Learning Dalam Kurikulum Merdeka: Mewujudkan Kelas Yang Aktif, Inklusif, Dan Berpusat Pada Siswa. Jurnal Ilmiah Research Student, 401-414. Doi:Https://Doi.Org/10.61722/Jirs.V2i2.5644

Najichah, A. F. (2024). Program Pengembangan Kemampuan Literasi Dasar Anak Usia Dini Melalui Media Cergam Digital. Indonesian Journal Of Education And Learning, 42-50.

Noviati, W., Ramdhayani, E., & Walidain, S. N. (2025). Digital Technology Training In Developing Teaching Modules Based On Sumbawa Local Wisdom. Unram, 111-116.

Nurfadillah, Marwiah, & Razak, N. (2024). Peningkatan Keterampilan Menyimak Teks Biografi Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Kelas X Sma 4 Maros. Cakrawala Indonesia, 191-198. Doi:Https://Doi.Org/10.55678/Jci.V9i2.1515

Pratiwia, N. M., Suarmayanti, K. I., Widyastama, I. W., Yanti, N. P., & Putrayasa, I. B. (2025). Eterampilan Menyimak Sebagai Kunci Efektivitas Komunikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Guru, 459-464. Doi:Https://Doi.Org/10.32832/Jpg.V6i3.20831

Rubi Babullah, S. Q. (2024). Kolaborasi Metode Diskusi Kelompok Dengan Problem Solving Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Aqidah

Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)
Journal page is available to
https://e-jurnal.jurnalcenter.com/index.php/micjo
Email: admin@jurnalcenter.com

Akhlak. Jurnal Budi Pekerti Agama Islam, 65-84. Doi: Https://Doi.Org/10.61132/Jbpai.V2i2.132

Septiani, Z. C., & Zaitun, Z. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Film Pendek Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Teks Ulasan Di Smp Labschool Fip Um. Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 Fip Umj (Pp. 1801-1807). Tangerang Selatan: Umj.

Shabilla, R. N. (2020). Penerapan Media Audio Radio Terhadap Keterampilanmenyimak Siswa. Universitas Riau.

Simanjuntak, K., Julianti, R., Sirega, R. S., & Ardita, S. (2022). Urgensi Bimbingan Konseling Islam Untuk Meningkatkan. Al-Mursyid, 1-18. Retrieved From Https://Doi.Org/10.30829/Mrs.V4i1.1176

Sudirman, & Burenia, M. N. (2025). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Menyimak Video Melalui Media Wordwall“Open The Box” Peserta Didik X C Sman 5 Kupang. Transformatika, 255-268.

Wijayanti, G., Husniati, & Novitasari, S. (2024). Pengaruh Media Audio Terhadap Hasil Belajar Menyimak Cerita Siswa. Journal Of Classroom Action Research, 382-388.

Yunira, I., Rosidin, O., & Yuliana, R. (2025). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Sekolah Dasar. Pedaogik (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar), 44-55. Doi:Https://Doi.Org/10.33558/Pedagogik.V13i1.10045

Zega, Y. X., & Kurniawati, G. E. (2022). Pentingnya Manajemen Waktu Bagi Mahasiswa Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Di Sekolah Tinggi Teologi Duta Panisal Jember. Metanoia, 59-70.