

Tinjauan Sistematis Jenis dan Efektivitas Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak di Sekolah Dasar

Kristina Silvia Victor

Universitas Palangka Raya, Indonesia

Email: silviakrstnavctr@gmail.com

Diterima:16-06-2025; Disetujui:23-07-2025; Dipublikasi:28-07-2025

ABSTRAK

Keterampilan menyimak adalah bagian dari kompetensi esensial pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, tetapi sering kali terabaikan dalam praktiknya. Kurangnya informasi terpadu mengenai efektivitas media yang digunakan dalam pembelajaran menyimak menjadi tantangan bagi guru dalam menentukan strategi yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji jenis media pembelajaran yang diimplementasikan serta menganalisis efektivitasnya dalam mengoptimalkan keterampilan menyimak peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan melalui penerapan Metode *Systematic Literature Review* (SLR) berdasarkan pedoman PRISMA 2020. Sebanyak 15 artikel terpilih yang diterbitkan antara tahun 2021 hingga 2025 dianalisis melalui tahapan identifikasi, penyaringan, penilaian kelayakan, dan inklusi. Dari kajian yang dilakukan, teridentifikasi bahwa media yang digunakan meliputi video pembelajaran, audiovisual, rekaman dongeng anak, wayang kartun, *pop-up book*, *Literacy Cloud*, aplikasi Netado, YouTube Riri, film kartun, dongeng golek daun singkong, balok bahasa, *Kidoodle*, *Pictory AI*, dan *Animaker*. Media-media tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak. Efektivitas ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata dari 53% menjadi 87%, ketuntasan belajar, serta hasil statistik yang signifikan ($p = 0,001$). Temuan ini menunjukkan bahwa variasi media yang dipilih secara kontekstual dan sesuai karakteristik peserta didik berkontribusi besar dalam penguatan keterampilan menyimak. Penelitian ini memberikan referensi ilmiah serta manfaat praktis yang dapat dimanfaatkan guru untuk menentukan media yang tepat dan adaptif untuk pembelajaran menyimak di sekolah dasar.

Kata Kunci: Keterampilan Menyimak, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Keterampilan menyimak merupakan kemampuan dasar dalam proses belajar Bahasa Indonesia yang berperan penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa peserta didik secara menyeluruh. Menyimak adalah bagian dari bentuk keterampilan berbahasa lisan yang berorientasi pada penerimaan informasi (Mustadi et al., 2021), hal ini dikarenakan menyimak melibatkan proses mendengar secara seksama dengan fokus dan perhatian penuh untuk memahami informasi yang disampaikan secara lisan (Suntini & Dewi, 2024). Meskipun memiliki peran penting, keterampilan menyimak sering kali terabaikan dalam proses pembelajaran (Laia et al., 2020). Dengan demikian, metode pendekatan dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak melalui pemanfaatan media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat terdiri atas audio, visual, audio-visual, atau bentuk interaktif lainnya yang dirancang untuk mendukung proses belajar



(Sardiman, 2021). Penggunaan media tersebut dapat membuat peserta didik menunjukkan semangat yang lebih tinggi pada pembelajaran menyimak karena materi ajar dikemas melalui pendekatan yang atraktif serta tidak membosankan. Di samping itu, partisipasi peserta didik di kelas juga lebih baik dibandingkan sebelumnya (Musyadad et al., 2023). Dengan demikian, penggunaan media yang tepat dapat memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta mendorong interaksi yang lebih aktif.

Lebih lanjut, pemanfaatan media secara maksimal dapat mendukung keberhasilan proses belajar, membangun interaksi antara pengajar dengan peserta didik, juga antar peserta didik dan media itu sendiri (Rohmah & Adab, 2025). Namun, efektivitas setiap media tentu bervariasi tergantung pada ciri khas media, konten pengajaran, serta situasi pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting untuk menelaah secara terstruktur berbagai hasil penelitian yang sudah dilakukan guna menemukan jenis media yang paling efisien untuk mengembangkan keterampilan menyimak peserta didik pada jenjang sekolah dasar.

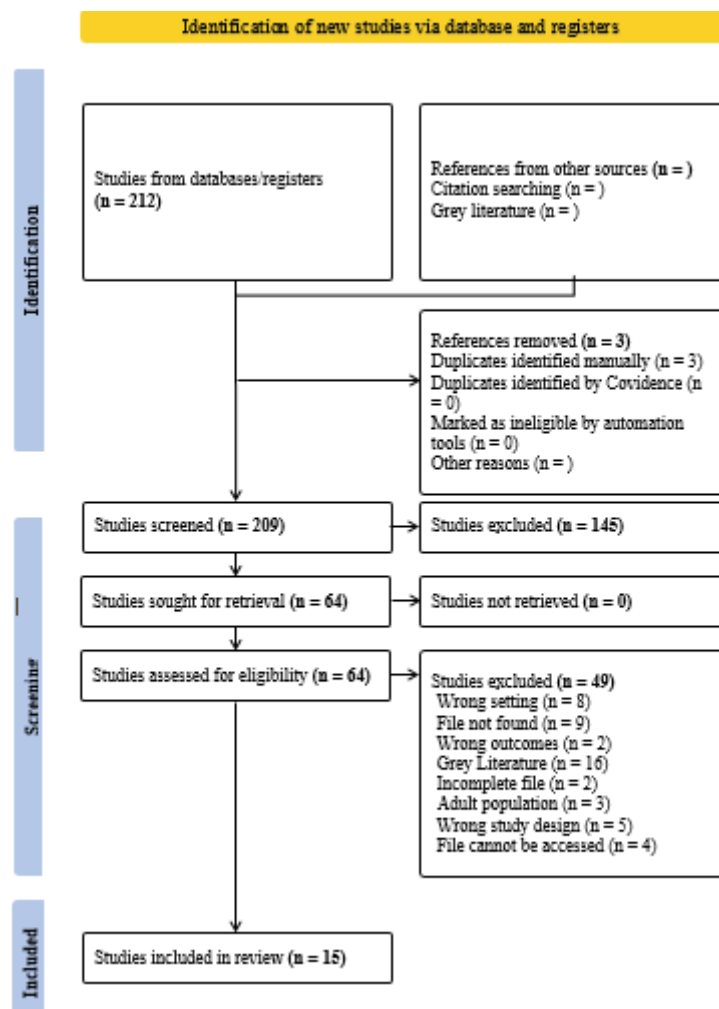
Meskipun telah banyak penelitian yang mengkaji penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran menyimak, belum terdapat kajian sistematis yang secara spesifik mengidentifikasi dan mengevaluasi efektivitas berbagai jenis media dalam konteks pendidikan dasar. Ketidakterpaduan informasi ini menyebabkan kesulitan guru dalam menetapkan media pembelajaran yang sesuai dapat berdampak pada rendahnya antusiasme peserta didik selama kegiatan belajar. Dengan demikian, guru diharuskan untuk memilih, menggabungkan, dan menerapkan materi serta alat yang sesuai dengan konteks pembelajaran yang ada. Aspek ini penting sebab keberhasilan pada pengajaran menyimak secara signifikan dipengaruhi oleh penggunaan media yang tepat (Mustiningtyas et al., 2022).

Salah satu bentuk usaha dalam mengatasi masalah tersebut adalah melakukan kajian literatur secara sistematis. Kajian ini diperlukan karena walaupun telah banyak penelitian dilakukan, belum ada tinjauan pustaka sistematis yang menyajikan gambaran menyeluruh dan kritis mengenai hasil-hasil penelitian yang sudah ada (Wada et al., 2024).

Merujuk pada uraian latar belakang di atas, tujuan dalam penelitian ini ialah mengidentifikasi jenis media pembelajaran yang telah diterapkan di dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik di tingkat sekolah dasar dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, sekaligus meninjau tingkat efektivitas media tersebut dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik. Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR), dan temuan yang diperoleh diharapkan dapat memberikan nilai tambah secara teoretis untuk kemajuan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan bahasa, maupun memberikan kegunaan langsung dalam praktik pembelajaran bagi para pengajar dan pengembang materi pembelajaran. Dengan adanya informasi yang lengkap dan analitis tentang efektivitas media, para guru dapat memilih media yang sesuai, adaptif, dan tepat sasaran dengan kebutuhan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Metode *Systematic Literature Review* (SLR), yaitu suatu bentuk tinjauan pustaka yang dilakukan secara sistematis untuk mengkaji ulang sejumlah rujukan literatur yang sudah diterbitkan dari peneliti maupun akademisi terdahulu berhubungan dengan isu yang dikaji (Mahanum, 2021). Proses ini diawali dengan tahapan berikut: (1) merumuskan pertanyaan penelitian; (2) merancang kerangka konseptual; (3) menetapkan kriteria seleksi; (4) merancang strategi pencarian; (5) memilih studi berdasarkan kriteria; (6) mengode studi; (7) menilai kualitas studi; (8) menyintesis hasil studi; dan (9) menyusun laporan temuan (Zawacki-Richter et al., 2019). Penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dan dianalisis melalui teknik pengolahan data berupa rata-rata dan persentase untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik (Sulistyawati et al., 2022).



Gambar 1. Diagram PRISMA

Agar dapat menjamin keterbukaan, kelengkapan, dan ketepatan dalam laporan tinjauan sistematis, penelitian ini secara menyeluruh berdasarkan pada

pedoman *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA) edisi 2020 (Page et al., 2021). Pedoman PRISMA membantu penulis melaporkan alasan, tindakan, dan temuan dari tinjauan yang dilakukan. Sebagaimana disajikan dalam Gambar 1 menampilkan sejumlah proses, yakni langkah identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan tahap inklusi (Kalogiannakis et al., 2021). Dalam penelitian ini, penilaian risiko bias tidak dilakukan secara formal, tetapi keterbatasan metodologis tiap studi tetap diperhatikan untuk menjaga validitas temuan.

Indentification Stage

Pencarian literatur dilakukan secara sistematis pada April 2025 untuk mengidentifikasi artikel yang relevan. Pencarian artikel dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Publish or Perish, serta memilih rujukan dari Google Scholar dan Scopus. Artikel yang diperoleh kemudian diseleksi berdasarkan keterindeksannya di Garuda, SINTA, dan Scopus, dengan rentang tahun publikasi 2021–2025. Strategi pencarian menggunakan operator Boolean dengan kata kunci: ("media peningkatan keterampilan menyimak" OR "meningkatkan keterampilan menyimak") AND "peserta didik sekolah dasar".

Screening Stage

Dalam tahap ini, peneliti menentukan kriteria inklusi dan eksklusi yang ,Dalam tahap ini, peneliti menentukan kriteria inklusi dan eksklusi yang digunakan untuk menyeleksi artikel yang sesuai serta menghapus yang tidak memenuhi syarat. Kriteria inklusi dan eksklusi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

No.	Kategori	Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
1.	Topik	Membahas penggunaan media dalam meningkatkan keterampilan menyimak.	Membahas media pembelajaran tetapi tidak berkaitan dengan keterampilan menyimak.
2.	Subjek Penelitian	Peserta didik jenjang sekolah dasar (SD).	Subjek penelitian bukan peserta didik SD.
3.	Rentang Tahun	Diterbitkan antara tahun 2021–2025.	Diterbitkan sebelum tahun 2021.
4.	Indeksasi	Terindeks di Garuda, Scopus, atau SINTA.	Tidak terindeks di basis data yang disebutkan.
5.	Jenis Penelitian	Menggunakan Metode PTK, kuantitatif, kualitatif, mixed methods, atau R&D.	Merupakan kajian teori, esai, atau opini tanpa data empiris.
6.	Bahasa	Artikel yang disusun dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris.	Artikel tidak tersedia dalam bahasa Indonesia atau Inggris.
7.	Konteks Pendidikan	Dilakukan dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar formal.	Membahas keterampilan menyimak dalam konteks

No.	Kategori	Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
			pendidikan luar sekolah atau nonformal.
8.	Kelengkapan Data	Memuat informasi lengkap (abstrak, metode, hasil, dan pembahasan).	Tidak menyertakan penjelasan metode atau hasil penelitian.

Eligibility Stage

Tahap *eligibility* merupakan langkah akhir dalam proses PRISMA, di mana setiap data ditinjau secara menyeluruh. Data yang tidak memenuhi kriteria dikeluarkan, sementara yang sesuai dimasukkan sebagai data layak (*eligible*) dan digunakan dalam kajian lebih lanjut (Lutfi Basit & Arifin Muhammad, 2022). Melalui tahap ini, terdapat 15 artikel telah dikaji serta ditelaah secara cermat guna memastikan bahwa artikel tersebut memenuhi kriteria yang telah ditetapkan

Inclusion Stage

Pada penelitian ini, sebanyak 15 artikel yang berkaitan telah diseleksi melalui penilaian yang sistematis guna memastikan kecocokan dengan kriteria inklusi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses seleksi literatur komprehensif ini dimulai dengan identifikasi 212 publikasi dari berbagai sumber awal. Setelah melalui tahap deduplikasi manual, sebanyak tiga entri dihapus, menyisakan 209 publikasi untuk proses skrining awal. Pada tahap skrining ini, sejumlah 145 publikasi kemudian dieksklusi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Selanjutnya, dari 64 publikasi yang telah diidentifikasi untuk diakses lebih lanjut, seluruhnya berhasil diperoleh. Penilaian kelayakan yang cermat terhadap 64 publikasi tersebut menghasilkan eliminasi 49 di antaranya, didasarkan pada berbagai alasan spesifik yang tidak memenuhi kriteria inklusi. Oleh karena itu, sejumlah 15 publikasi final telah memenuhi seluruh kriteria yang disyaratkan dan akan dianalisis lebih lanjut dalam tinjauan ini.

Detail ringkasan dari 15 artikel yang memenuhi kriteria seleksi berdasarkan Diagram Alir PRISMA (Gambar 1) disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Artikel Penelitian yang Relevan

No.	Penulis (Tahun)	Judul Artikel	Metode Penelitian	Jenis Media	Hasil Utama
1.	(Indriyani et al., 2021)	Keefektifan Permainan Tebak Kata dan Media Video dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Peserta didik Kelas IV	Kuantitatif	Video	Terdapat peningkatan rata-rata nilai sebesar 12% dari pra-tindakan hingga siklus I, yakni dari 53% menjadi 65%. Peningkatan berlanjut pada siklus II dengan

No.	Penulis (Tahun)	Judul Artikel	Metode Penelitian	Jenis Media	Hasil Utama
2.	(Rosida & Bangun, 2021)	SDN 26 Sambueja Kabupaten Maros Penerapan Media <i>Kidoodle</i> Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Anak	PTK	<i>Kidoodle</i>	kenaikan sebesar 22%, dari 65% menjadi 87%. Media ini terbukti meningkatkan keterampilan menyimak, dengan rata-rata nilai naik dari 66 menjadi 89,4.
3.	(Dwi & Alfa, 2022)	Penerapan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Peserta Didik UPT SD Negeri 064023	PTK	Audio- visual	Nilai rata-rata peserta didik adalah 71,00 (dalam rentang 0-100), sementara rata-rata nilai peserta didik dengan metode konvensional adalah 60, 83.
4.	(Harwati, 2022)	Upaya Meningkatkan Keterampilan Menyimak Peserta didik Melalui Media Rekaman Dongeng Anak Pada Peserta didik Kelas IV SD Tahun Pelajaran 2021/2022	PTK	Rekaman Dongeng	Rata-rata nilai peserta didik pada pra-siklus sebesar 62,5, meningkat menjadi 70 di siklus I, dan mencapai 82 pada siklus II.
5.	(Sidabutar et al., 2023)	Pengembangan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Tema 2 Subtema 1 Peserta didik Kelas III SDN 091407 Sarimatondang	R&D Model ADDIE	Wayang Kartun	Terjadi peningkatan ketuntasan belajar secara signifikan, dari 25% menjadi 100%, dengan rata-rata nilai mencapai 90,2.
6.	(Cinda Hendriana et al., 2023)	Penerapan Media <i>Pop-Up Book</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Peserta didik Kelas V SD Negeri 13 Singkawang	Kuantitatif	<i>Pop-Up Book</i>	Nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 46,25 (sebelum penggunaan media) menjadi 85 (setelah penggunaan media).
7.	(Purba et al., 2023)	Pengembangan Media <i>Hand Puppet</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Kelas III SDN 014629 Pematang Sei Baru	R&D Model ADDIE	<i>Hand Puppet</i>	Media <i>hand puppet</i> dinyatakan valid 80%, berkategori sangat baik, dan efektif meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik kelas III.
8.	(Muzdalifah et al., 2017)	Penerapan Model Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbantuan Media <i>Literacy Cloud</i>	PTK	<i>Literacy Cloud</i>	Tingkat keberhasilan belajar peserta didik meningkat dari 18% pada tahap prasiklus

No.	Penulis (Tahun)	Judul Artikel	Metode Penelitian	Jenis Media	Hasil Utama
		dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Peserta didik Kelas IV			menjadi 86% pada siklus II.
9.	(Pramesti et al., 2024)	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Netado</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Membaca Dongeng Peserta didik Kelas II SDN Bangsongan	R&D Model ADDIE	<i>Netado</i>	Media <i>Netado</i> valid (87,5%–90%), praktis (92%–95%), dan efektif meningkatkan keterampilan menyimak berdasarkan uji T ($p = 0,001$)
10.	(Afiffah et al., 2024)	Pengaruh Media YouTube Riri Cerita Anak Interaktif tentang Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Peserta didik Kelas V di SDN Wates 01 Semarang	Kuantitatif	YouTube Riri Cerita Anak	Media YouTube cerita anak interaktif meningkatkan keterampilan menyimak sebesar 14,65% dan mendapatkan respons positif peserta didik sebesar 82%.
11.	(Ngura et al., 2024)	Penggunaan Media Film Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak pada Peserta Didik Kelas IV SDI Danga Kecamatan Aesesa Kabupaten Nagekeo	PTK	Film Kartun	Media film kartun terbukti efektif meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik kelas IV, dari 47,36% (siklus I) menjadi 100% (siklus II).
12.	(Nazmi et al., 2025)	Meningkatkan Keterampilan Menyimak melalui Dongeng Golek Daun Singkong Pada Peserta didik Sekolah Dasar	PTK	Dongeng Golek Daun Singkong	Dongeng golek daun singkong efektif meningkatkan keterampilan menyimak, dengan peningkatan sangat baik dari 45% menjadi 84%.
13.	(Nurfatimah et al., 2025)	Efektivitas Media Balok Bahasa dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Peserta didik SD	Kuantitatif	Balok Bahasa	Media Balok Bahasa efektif meningkatkan kemampuan menyimak, dengan rata-rata skor naik dari 61,35 menjadi 76,30.
14.	(Wijayanti et al., 2025)	Penerapan Pembelajaran <i>Pictory AI</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Kelas IV SDN Kembangkuning	PTK	<i>Pictory AI</i>	Peningkatan rata-rata nilai keterampilan menyimak dari 64,5 pada tahap pratindakan menjadi 82 pada siklus II setelah penggunaan media <i>Pictory AI</i>

No.	Penulis (Tahun)	Judul Artikel	Metode Penelitian	Jenis Media	Hasil Utama
15.	(Yunira et al., 2025)	Penggunaan Media Audiovisual Berbasis <i>Animaker</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Sekolah Dasar	Kuantitatif	Audio- visual Berbasis <i>Animaker</i>	Media audiovisual <i>Animaker</i> efektif meningkatkan keterampilan menyimak (Thitung 1,719 > Ttabel 1,676).

Tujuan yang pertama penelitian ini ialah mengkaji jenis media pembelajaran yang diterapkan untuk meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik jenjang pendidikan dasar. Sebanyak 15 artikel yang memenuhi kriteria inklusi dianalisis, dan hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sangat beragam. Keberagaman ini mencerminkan kreativitas dan inovasi guru dalam mendesain pembelajaran yang bukan hanya menarik, tetapi juga responsif terhadap kebutuhan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan menyimak secara lebih spesifik.

Berbagai media tradisional dan modern telah diterapkan secara langsung dalam konteks kelas. Misalnya, media video dan permainan tebak kata digunakan dengan membagi peserta didik ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Media *Kidoodle*, sebuah aplikasi digital interaktif, menyajikan cerita anak yang divisualisasikan dalam bentuk animasi dan suara. Media audiovisual berupa tayangan cerita bergambar dengan narasi juga dimanfaatkan untuk membantu peserta didik memahami isi dongeng secara efektif. Selanjutnya, rekaman dongeng anak digunakan dalam bentuk audio yang diputar berulang kali, agar peserta didik lebih mudah memahami struktur cerita secara mendalam. Wayang kartun dikembangkan dalam bentuk animasi digital yang mengandung unsur budaya lokal, menjadikan pembelajaran lebih kontekstual. *pop-up book*, dengan tampilan tiga dimensi, serta balok bahasa sebagai alat bantu visual, dimanfaatkan untuk melatih penyusunan informasi dan menangkap ide pokok cerita. Adapun *hand puppet* atau boneka tangan digunakan dalam kegiatan mendongeng secara langsung untuk menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Sementara itu, media digital seperti *Literacy Cloud*, yang berbasis teks dan audio, dikombinasikan dengan model kooperatif *Think Pair Share* untuk mendorong diskusi kelompok setelah aktivitas menyimak. *Netado*, sebuah aplikasi interaktif, digunakan dalam latihan menyimak berjenjang melalui perangkat gawai. YouTube Riri Cerita Anak Interaktif menyajikan cerita rakyat dalam bentuk animasi yang dilengkapi dengan narasi dan musik latar yang menarik. Film kartun digunakan untuk membimbing peserta didik dalam menyimak cerita bergambar secara aktif. Golek daun singkong, sebuah boneka tradisional, dimanfaatkan guru sebagai alat bantu mendongeng yang dimainkan secara langsung. Selain itu, media berbasis teknologi seperti *Pictory AI* dan *Animaker* menyajikan materi menyimak

secara interaktif dan visual, dengan pendekatan yang memungkinkan perbandingan hasil antara kelas eksperimen dan kontrol. Seluruh media ini dirancang untuk merangsang perhatian, meningkatkan pemahaman lisan, serta melatih daya tangkap peserta didik terhadap informasi yang disampaikan secara audio maupun audiovisual. Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi tidak terbatas sebagai sarana pendukung, namun sekaligus juga sebagai sarana strategis untuk mengembangkan keterampilan menyimak melalui pendekatan kontekstual yang menyenangkan dan bermakna.

Selain itu, penelitian ini juga dilakukan untuk meninjau tingkat efektivitas berbagai media pembelajaran sebagai upaya meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Didasarkan pada hasil kajian terhadap 15 artikel yang dianalisis, seluruh media yang digunakan menunjukkan pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik. Efektivitas ini tercermin melalui peningkatan skor rata-rata, pemenuhan KKM, hasil uji statistik, serta respon positif dari peserta didik dan guru. Penggunaan media video dan permainan tebak kata meningkatkan ketuntasan dari 53% menjadi 87%, sedangkan media *Kidoodle* menaikkan nilai rata-rata peserta didik dari 66 menjadi 89,4. Media audiovisual juga memberikan peningkatan dari 60,83 menjadi 71, dan rekaman dongeng anak dari 62,5 menjadi 82 setelah dua siklus. Media wayang kartun meningkatkan ketuntasan dari 25% menjadi 100%, sedangkan *pop-up book* menunjukkan N-Gain sebesar 0,74 dan respon positif peserta didik. *Hand puppet* dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan validitas 91% dan penilaian guru sebesar 93%.

Selanjutnya, *Literacy Cloud* menghasilkan peningkatan nilai dari 51 menjadi 80 dengan ketuntasan belajar 86%. Media Netado terbukti sangat valid (87,5–90%), praktis (92–95%), dan efektif secara statistik ($p = 0,001$). Penggunaan YouTube Riri Cerita Anak Interaktif meningkatkan nilai rata-rata sebesar 14,65 poin dan mendapat respon positif 82%. Media film kartun juga efektif, menaikkan ketuntasan dari 47,36% menjadi 100%. Media golek daun singkong meningkatkan nilai dari 60,3 menjadi 87,5 dan ketuntasan dari 45% menjadi 84%, sedangkan balok bahasa meningkatkan nilai dari 61,35 menjadi 76,30 dan ketuntasan dari 35% menjadi 70% ($p = 0,000$). Media *Pictory AI* menaikkan nilai dari 64,5 menjadi 82, dan *Animaker* terbukti efektif berdasarkan nilai T hitung ($1,719 > 1,676$) dan N-Gain 0,62. Secara keseluruhan, seluruh media tersebut terbukti dapat memperkuat kemampuan menyimak melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran pada kegiatan menyimak di sekolah dasar terbukti memberikan kontribusi yang berarti terhadap peningkatan keterampilan tersebut. Media tidak terbatas hanya dimanfaatkan untuk menyampaikan materi, melainkan juga untuk memotivasi, melatih konsentrasi, dan membangun pemahaman peserta didik secara lebih mendalam (Rachmawati et al., 2025). Namun demikian, sejumlah tantangan masih ditemukan dalam implementa

sinya, terutama di kelas rendah, seperti kurangnya pelatihan guru, keterbatasan waktu, serta minimnya sarana dan prasarana pendukung. Selain itu, antusiasme tinggi peserta didik terhadap media seringkali menyulitkan pengelolaan kelas yang efektif (Ahmad & Mustika, 2020). Oleh karena itu, dibutuhkan strategi implementasi media yang lebih tepat dan merata, serta dukungan kebijakan dan pelatihan bagi guru agar keterampilan menyimak peserta didik dapat ditingkatkan secara optimal dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil telaah sistematis terhadap 15 artikel yang terpilih dalam kriteria inklusi, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan media ajar yang bervariasi mampu berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan menyimak peserta didik di jenjang sekolah dasar. Jenis media yang digunakan sangat beragam, mulai dari media tradisional seperti dongeng dan wayang, hingga media digital interaktif seperti video pembelajaran, animasi, serta platform edukatif berbasis teknologi. Keberagaman ini mencerminkan bahwa pendidik merancang media pembelajaran secara kontekstual dan kreatif guna mendukung proses menyimak yang lebih efektif dan bermakna.

Dari segi efektivitas, seluruh media yang dianalisis terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan menyimak. Peningkatan tersebut terlihat melalui data kuantitatif seperti nilai rata-rata, ketuntasan belajar, dan hasil uji statistik yang signifikan. Sebagai contoh, media video meningkatkan skor dari 53% menjadi 87%, media *Kidoodle* dari 66 menjadi 89,4, dan media *Netado* menunjukkan efektivitas tinggi melalui validitas (87,5%–90%), kepraktisan (92%–95%), serta hasil uji-T ($p = 0,001$). Media lainnya seperti dongeng golek daun singkong, wayang kartun, *pop-up book*, dan *Animaker* juga memberikan kontribusi yang memiliki peran besar dalam mengembangkan keterampilan menyimak peserta didik secara menyeluruh.

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai, inovatif, serta selaras dengan karakteristik peserta didik berkontribusi secara nyata dalam meningkatkan keterampilan menyimak. Untuk memastikan hasil yang berkelanjutan, diperlukan dukungan kebijakan, pelatihan guru, serta ketersediaan sarana pembelajaran yang memadai agar penggunaan media dapat diimplementasikan secara optimal dan merata di lingkungan sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiffah, T. P. N., Basyar, M. A. K., & Damayanti, A. T. (2024). Pengaruh Media YouTube Riri Cerita Anak Interaktif tentang Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V di SDN Wates 01 Semarang. *IJES*, 4(24), 526–535. <https://doi.org/10.26877/ijes.v%vi%i.20734>
- Ahmad, F., & Mustika, D. (2020). Problematika Guru dalam Menerapkan Media

- pada Pembelajaran Kelas Rendah di Sekolah Dasar Firdaus. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Cinda Hendriana, E., Suwanto, I., & Singkawang, S. (2023). Penerapan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V Sd Negeri 13 Singkawang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(03).
- Dwi, P., & Alfa, S. G. A. B. M. (2022). Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Peserta Didik UPT SD Negeri 064023. *Journal Prevalent Multidisciplinary*, 2.<https://journal.universitasaudi.ac.id/index.php/JPM/article/view/252>
- Harwati. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Melalui Media Rekaman Dongeng Anak Pada Siswa Kelas Iv Sd Tahun Pelajaran 2021/2022. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 42. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8797>
- Indriyani, S., Rahim, A. R., & Syamsuri, A. S. (2021). Keefektifan Permainan Tebak Kata Dan Media Video Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar. *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(3), 156. <https://etdci.org/journal/jrip/article/view/96>
- Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A. I. (2021). Gamification in science education. A systematic review of the literature. *Education Sciences*, 11(1), 1–36. <https://doi.org/10.3390/educsci11010022>
- Laia, A., Harefa, D., & Gilang, L. (2020). *Menyimak Efektif*. Penerbit Lutfi Gilang. <https://books.google.co.id/books?id=dRoeEAAAQBAJ>
- Lutfi Basit, D., & Arifin Muhammad, S. P. M. P. (2022). *Lensa Gender Di Media Massa: Meta Analisis Politisi Perempuan*. umsu press. <https://books.google.co.id/books?id=hnyHEAAAQBAJ>
- Mahanum. (2021). Tinjauan Kepustakaan. *ALACRITY : Journal of Education*, 1(2), 1–12. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.20>
- Mustadi, A., Amelia, R., Budiarti, W. N., Anggraini, D., Amalia, E., & Susandi, A. (2021). *Strategi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dan Bersastra yang Efektif di Sekolah Dasar*. UNY Press. https://books.google.co.id/books?id=_Kh0EAAAQBAJ
- Mustiningtyas, P., Wahono, & Sa'ida, N. (2022). Hubungan Keterampilan Menyimak Cerita Pada Anak Usia Dini Dengan Penggunaan Media Animasi Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Kb. At-Taqwa Tahun Pelajaran 2021/2022. *Conference of Elementary Studies*, 1(1), 403– 427. <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/14982/5447>
- Musyadad, V. F., Susan, Syifa, Tiara, & Sepiah. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Menyimak Sekolah Dasar Melalui Media Audio Visual. *Jurnal Primary Edu (JPE)*, 1(1), 51–60.
- Muzdalifah, Wulan, N. S., Sari, & Antik, N. T. (2017). Penerapan Model Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbantuan Media Literacy Cloud dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV. *Pendas :*

- Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(Iv), 30– 38. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11820/5588>
- Nazmi, L., Lyesmaya, D., & Irna Khaleda Nurmata. (2025). Meningkatkan Keterampilan Menyimak melalui Dongeng Golek Daun Singkong Pada Siswa Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu...*, 8. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/3938>
- Ngura, A. V., Pali, A., & Moang, G. S. (2024). Penggunaan Media Film Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak pada Peserta Didik Kelas IV SDI Danga Kecamatan Aesesa Kabupaten Nagekeo. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 4. <https://bajangjournal.com/index.php/JCI/article/view/8962>
- Nurfatimah, Ecce, S., Zain, S., & Hanafi, M. (2025). Efektivitas Media Balok Bahasa dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa SD. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v8i3.7294>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The prisma 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *Medicina Fluminensis*, 57(4), 444– 465. https://doi.org/10.21860/medflum2021_264903
- Pramesti, P. G. A., Laila, A., & Permana, E. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Netado untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Membaca Dongeng Siswa Kelas II SDN Bangsongan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(2), 466– 477. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/17408/9013>
- Purba, H., Faisal, Irsan, Prawijaya, S., & Ambarita, D. F. P. (2023). *Pengembangan Media Hand puppet untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas III SD Negeri 014629 Pematang Sei Baru*. [digilib.unimed.ac.id. https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/58932/3/1193311062_Abstrak.pdf](https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/58932/3/1193311062_Abstrak.pdf)
- Rachmawati, D. A., Erita, E., Taihuttu, S. M., Lekitoo, J. N., Annisa, A., Sarmidi, S., Marzuki, M., Permana, R., Sa'diyah, H., & Mindaudah, M. (2025). *Media Pembelajaran*. CV. Gita Lentera. <https://books.google.co.id/books?id=uwBCEQAAQBAJ>
- Rohmah, S., & Adab, P. (2025). *Pemanfaatan Media Video Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dan Bercerita Pada Siswa Kelas VII B MTs As Sahro Kepil Wonosobo Tahun Ajaran 2022/2023*. Penerbit Adab. <https://books.google.co.id/books?id=gUZDEQAAQBAJ>
- Rosida, S., & Bangun, M. P. (2021). Penerapan Media Kidoodle Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Anak. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(2), 32–39. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v7i2.85>
- Sardiman, A. D. (2021). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pe*

- manfaatannya*. Rajawali Press. <https://books.google.co.id/books?id=5iLKnQEACAAJ>
- Sidabutar, D. E. M., Simanungkalit, E., & ... (2023). Pengembangan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Tema 2 Subtema 1 Siswa Kelas III SDN 091407 Sarimatondang. *Jurnal Nakula: Pusat ...*, 1(6), 218–225. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/nakula.v1i6.275>
- Sulistiyawati, W., Wahyudi, & Trinuryono, S. (2022). Analisis Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Blended Learning Saat Pandemi Covid-19 (Deskriptif Kuantitatif Di Sman 1 Babadan Ponorogo). *Kadikma*, 13(1), 68. <https://doi.org/10.19184/kdma.v13i1.31327>
- Suntini, S., & Dewi, F. I. (2024). *Menyimak: Teori dan Praktik*. Thalibul Ilmi Publishing & Education. <https://books.google.co.id/books?id=McFVEQAAQBAJ>
- Wada, F. H., Pertiwi, A., Hasiolan, M. I. S., Sudipa, I. G. I., Patalatu, J. S., Boari, Y., Ferdinan, F., Puspitaningrum, J., & Ifadah, E. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=iqHsEAAAQBAJ>
- Wijayanti, D., Hofifah, R., Arum Ratnaningsih, & Habibah, R. (2025). Penerapan Pembelajaran Pictory AI untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Kelas IV SDN Kembangkuning. *Konstruktivisme ...*. <http://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/konstruktivisme/article/view/4136>
- Yunira, I., Rosidin, O., & Yuliana, R. (2025). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animaker. *Jurnal FKIP Unisma Bekasi*, XIII(1), 44–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.33558/pedagogik.v13i1.10045>
- Zawacki-Richter, O., Kerres, M., Bedenlier, S., Bond, M., & Buntins, K. (2019). *Systematic Reviews in Educational Research: Methodology, Perspectives and Application*. Springer Fachmedien Wiesbaden. https://books.google.co.id/books?id=rsC_DwAAQBAJ