



JURNAL BASICEDU

Volume 10 Nomor 3 Tahun 2026 Halaman 971 - 982

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Inovasi Media SIKABU: Pengembangan Video Animasi Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar

Putu Sinta Dewi Pratiwi^{1✉}, Ketut Desia Trisiantari², Wayan Ardana³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: sinta.dewi@student.undiksha.ac.id¹, ketut.desia@undiksha.ac.id², ardanawayan2014@gmail.com³

Abstrak

Keterampilan menyimak siswa sekolah dasar masih tergolong rendah akibat minimnya media pembelajaran inovatif berbasis masalah. Penelitian ini bertujuan mengembangkan, memvalidasi, menganalisis kepraktisan, dan menguji efektivitas media video animasi SIKABU berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi video animasi berbasis cerita fabel dengan tahapan PBL secara terpadu untuk pembelajaran menyimak teks deskriptif di sekolah dasar, yang belum banyak dikaji dalam penelitian sebelumnya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE yang melibatkan 37 siswa kelas V SD Negeri 2 Sidetapa. Hasil penelitian menunjukkan indeks validitas materi sebesar 3,90 dan validitas media sebesar 3,86 (kategori tinggi). Kepraktisan guru mencapai 96,25%, uji perorangan 95%, dan kelompok kecil 94,4% (kategori sangat baik). Uji efektivitas menggunakan Paired Sample T-Test menghasilkan nilai $t(36) = 47,223$ dengan rata-rata pretest 50,1 meningkat menjadi 80,4 pada posttest (Sig. = 0,000; $p < 0,05$), menunjukkan peningkatan keterampilan menyimak yang signifikan. Temuan ini mengimplikasikan bahwa integrasi video animasi berbasis PBL dapat menjadi model media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Indonesia di sekolah dasar, sekaligus memberikan alternatif inovatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna.

Kata Kunci: Video Animasi, PBL, Keterampilan Menyimak, Sekolah Dasar

Abstract

This study aimed to develop, validate, analyze the practicality of, and evaluate the effectiveness of SIKABU animated video media based on Problem-Based Learning (PBL) to improve the Indonesian listening skills of fifth-grade elementary school students. The novelty of this study lies in the integration of audiovisual elements and PBL stages into descriptive text listening instruction, which promotes students' active engagement in problem-solving activities. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model. Data were collected through questionnaires and tests and analyzed using validity testing, descriptive analysis, and a paired-samples t-test. The results showed that the media validity score was 3.86 and the material validity score was 3.90, both categorized as highly valid. The practicality of the media reached 96.25% based on teacher evaluations, 95% in individual trials, and 94.4% in small-group trials, all categorized as very high. The effectiveness test using a paired-samples t-test yielded a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant improvement in students' listening skills. These findings demonstrate that the SIKABU media is valid, practical, and effective. The media can serve as an alternative instructional tool for teachers to create more active, engaging, and meaningful Indonesian language learning experiences in elementary schools.

Keywords: Animated Video, PBL, Listening Skills, Elementary School

Copyright (c) 2026 Putu Sinta Dewi Pratiwi, Ketut Desia Trisiantari, Wayan Ardana

✉ Corresponding author :

Email : sinta.dewi@student.undiksha.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.12172>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 10 No 3 Tahun 2026
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang mampu menghadapi perkembangan zaman. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan, sikap, serta kemampuan berpikir yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Husna et al., 2025). Peningkatan kualitas pendidikan menjadi hal yang sangat penting untuk mewujudkan generasi yang kompetitif, kreatif, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi. Dalam proses pendidikan, pembelajaran menjadi inti utama yang menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Pembelajaran yang efektif harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, aktif, serta mendorong peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar.

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran memiliki peran strategis dalam membangun kemampuan dasar siswa, khususnya kemampuan berbahasa. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran penting yang bertujuan mengembangkan kemampuan komunikasi siswa, baik secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Mubin & Aryanto, 2024). Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan mendukung satu sama lain. Namun, keterampilan menyimak menjadi dasar utama dalam proses pemerolehan bahasa karena melalui kegiatan menyimak siswa memperoleh informasi, memahami pesan, serta mengembangkan kemampuan berpikir dan berkomunikasi.

Menyimak bukan sekadar kegiatan mendengar, tetapi merupakan proses aktif dalam memahami, menginterpretasikan, dan menafsirkan informasi yang disampaikan secara lisan. Dalam kegiatan menyimak, siswa dituntut untuk memusatkan perhatian, memahami isi informasi, serta mampu menangkap makna dari pesan yang disampaikan (Septya et al., 2022; Visentin et al., 2023). Oleh karena itu, keterampilan menyimak perlu dikembangkan sejak pendidikan dasar agar siswa mampu memahami informasi dengan baik dan memiliki kemampuan komunikasi yang optimal. Keterampilan menyimak yang baik juga berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran pada berbagai mata pelajaran.

Namun, pada kenyataannya keterampilan menyimak siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Rendahnya keterampilan menyimak dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional, kurangnya variasi media pembelajaran, serta minimnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang fokus ketika menyimak penjelasan guru (Wulandari et al., 2023; Yilmaz et al., 2017). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik membuat siswa kesulitan memahami isi informasi yang disampaikan secara lisan.

Permasalahan tersebut juga ditemukan di SD Negeri 2 Sidetapa. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V pada tanggal 20 Maret 2025, diketahui bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi simakan. Siswa belum mampu menuliskan kembali informasi yang didengar secara tepat dan masih kesulitan dalam menyimpulkan isi cerita atau teks yang diperdengarkan. Banyak siswa hanya menuliskan bagian-bagian tertentu tanpa mampu memahami inti informasi secara menyeluruh. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menangkap informasi, memahami isi simakan, serta berpikir kritis masih rendah.

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 21 dan 22 Maret 2025 juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V masih didominasi oleh metode ceramah tanpa didukung penggunaan media pembelajaran yang menarik. Selama pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa tampak pasif, kurang antusias, dan tidak fokus ketika guru menyampaikan materi secara lisan. Guru belum memanfaatkan media visual maupun audio yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Kondisi

tersebut menyebabkan siswa kesulitan memahami isi teks deskriptif yang disampaikan dan keterampilan menyimak siswa belum berkembang secara optimal.

Selain itu, hasil tes awal menunjukkan bahwa keterampilan menyimak siswa masih berada pada kategori rendah. Sebagian besar siswa belum mampu memenuhi indikator keterampilan menyimak secara maksimal, terutama dalam memahami isi cerita, menemukan informasi penting, serta menyimpulkan isi simakan. Temuan ini menunjukkan bahwa diperlukan adanya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan menyimak.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi digital, seperti video animasi. Video animasi merupakan media pembelajaran yang memadukan unsur visual, audio, teks, dan gerak sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan video animasi dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret karena informasi disajikan dalam bentuk gambar bergerak dan suara yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar (Dewi et al., 2024). Selain itu, media video animasi juga mampu meningkatkan fokus, motivasi belajar, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Penelitian ini mengembangkan media video animasi SIKABU (Si Kancil dan Buaya) sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Cerita Si Kancil dan Buaya dipilih karena merupakan cerita fabel yang dekat dengan kehidupan anak-anak serta mengandung nilai moral dan pesan pendidikan. Penggunaan cerita fabel diharapkan mampu menarik minat siswa dalam kegiatan menyimak sekaligus membantu siswa memahami isi cerita dengan lebih mudah (Rambe et al., 2025). Media ini dikembangkan pada materi teks deskriptif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar.

Teks deskriptif merupakan teks yang bertujuan menggambarkan suatu objek, tempat, orang, atau peristiwa secara rinci sehingga pembaca atau pendengar dapat membayangkan objek yang dijelaskan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, teks deskriptif memerlukan kemampuan menyimak yang baik agar siswa mampu memahami informasi secara detail dan menyeluruh (Azzahra & Sukarno, 2026). Namun, rendahnya keterampilan menyimak siswa menjadi salah satu hambatan dalam pencapaian tujuan pembelajaran teks deskriptif.

Media video animasi SIKABU dikembangkan dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL). *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menekankan kegiatan pemecahan masalah dalam proses belajar. Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk berpikir kritis, aktif mencari informasi, menganalisis permasalahan, serta menemukan solusi berdasarkan informasi yang diperoleh dari kegiatan menyimak (Yudiana & Sudiartini, 2024; Rismayanti & Wibawa, 2024). Dalam pembelajaran menyimak, model PBL membantu siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga memahami isi cerita secara lebih mendalam melalui kegiatan analisis dan diskusi.

Penggabungan media video animasi dan pendekatan PBL diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna (Dewi & Armia, 2025; Putri et al., 2024). Selain meningkatkan keterampilan menyimak, media ini juga diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media video animasi SIKABU berbasis PBL diharapkan dapat menjadi solusi alternatif dalam mengatasi rendahnya keterampilan menyimak siswa sekolah dasar.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media video animasi memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa karena mampu menyajikan informasi melalui kombinasi unsur visual dan audio yang menarik (Nuraeni et al., 2023; Fitra et al., 2024). Temuan tersebut sejalan dengan teori *multimedia learning* yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan dapat meningkatkan pemahaman dan retensi belajar siswa. Selain itu, penelitian-penelitian terkini juga menunjukkan bahwa *video based learning* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan

efektivitas pembelajaran pada jenjang sekolah dasar (Eleaser et al., 2023; Chandra et al., 2024; Angelika et al., 2025). Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, atau pemahaman konsep pada berbagai mata pelajaran.

Di sisi lain, PBL telah banyak diteliti sebagai model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan partisipasi aktif siswa. Meskipun demikian, implementasi PBL dalam pembelajaran keterampilan menyimak Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian mengenai keterampilan menyimak masih menggunakan media audio atau video sebagai sarana penyampaian informasi tanpa mengintegrasikannya dengan aktivitas pemecahan masalah yang terstruktur.

Berdasarkan kajian tersebut, terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*), yaitu masih terbatasnya penelitian yang mengintegrasikan media video animasi dengan pendekatan PBL untuk meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar, khususnya pada materi teks deskriptif. Selain itu, penggunaan cerita fabel sebagai konten video animasi yang dirancang untuk mendukung aktivitas menyimak dan pemecahan masalah juga masih jarang dikembangkan. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media video animasi SIKABU yang mengintegrasikan unsur audio visual, cerita fabel Si Kancil dan Buaya, serta tahapan PBL dalam satu media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk melatih kemampuan memahami informasi, mengidentifikasi informasi penting, dan menyimpulkan isi simakan pada materi teks deskriptif siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan, memvalidasi, menganalisis kepraktisan, dan menguji efektivitas media video animasi SIKABU berbasis Problem Based Learning dalam meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik, aktif, dan bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan langkah-langkah model pengembangan ADDIE. Pemilihan model ADDIE dilakukan karena memiliki mekanisme penelitian yang sistematis, sehingga dapat membantu peneliti dalam mengembangkan produk video animasi SIKABU berbasis PBL yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Model ini dapat menghasilkan produk berkualitas dan efektif karena memberi kesempatan dalam melakukan evaluasi dan revisi secara terus menerus. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) desain (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*) (Andi & Rismayanti, 2021). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Sidetapa, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng.

Prosedur penelitian mengikuti lima tahapan model ADDIE. Tahap analisis meliputi analisis karakteristik siswa, analisis kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru, serta analisis materi dan media pembelajaran. Tahap desain mencakup penyusunan materi, storyboard, dan perancangan media video animasi SIKABU berbasis PBL menggunakan aplikasi *Canva*. Tahap pengembangan dilakukan melalui pembuatan media, validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran, serta revisi berdasarkan masukan validator. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba lapangan untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan. Tahap evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan dan secara sumatif pada akhir penelitian.

Desain penelitian pada tahap implementasi menggunakan *one group pretest-posttest design* dengan pola $O_1 \times O_2$, di mana O_1 merupakan pretest, X merupakan perlakuan menggunakan media video animasi SIKABU berbasis PBL, dan O_2 merupakan posttest. Subjek penelitian terdiri atas dua ahli materi, dua ahli media, dua

praktisi pembelajaran, tiga siswa pada uji coba perorangan, sembilan siswa pada uji coba kelompok kecil, dan 37 siswa kelas V SD Negeri 2 Sidetapa pada uji lapangan.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Angket digunakan untuk memperoleh data validitas dan kepraktisan media, sedangkan tes digunakan untuk mengukur keterampilan menyimak siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Instrumen validasi ahli materi terdiri atas 15 butir yang mencakup aspek kurikulum, materi, bahasa, dan evaluasi. Instrumen validasi ahli media terdiri atas 15 butir yang mencakup aspek teks, gambar, animasi, audio, tampilan, dan aksesibilitas. Instrumen respon guru terdiri atas 10 butir yang mencakup aspek penyajian media dan kualitas media. Instrumen respon siswa terdiri atas 10 butir yang mencakup aspek materi, bahasa, penyajian, kejelasan gambar dan teks, serta tampilan media. Instrumen tes berupa 30 soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator keterampilan menyimak pada materi teks deskriptif.

Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas isi menggunakan rumus *Gregory* berdasarkan penilaian dua orang ahli (*judges*). Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh instrumen memenuhi kriteria validitas isi sehingga layak digunakan dalam penelitian. Khusus instrumen tes, uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus *Kuder-Richardson 20* (KR-20) untuk mengetahui konsistensi internal instrumen. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen tes memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi sehingga layak digunakan untuk mengukur keterampilan menyimak siswa.

Data validitas dianalisis menggunakan skor rata-rata (*mean*) yang kemudian dikonversi ke dalam kategori validitas. Data kepraktisan dianalisis menggunakan persentase skor yang diperoleh dan dikategorikan berdasarkan kriteria kepraktisan. Efektivitas media dianalisis menggunakan uji *Paired Sample t-Test* dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 24*. Sebelum uji hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan homogenitas menggunakan *Levene Test*. Selain nilai signifikansi, efektivitas media dianalisis melalui perbandingan rata-rata pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan keterampilan menyimak siswa setelah menggunakan media video animasi SIKABU berbasis PBL.

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest siswa sebesar 50,1 meningkat menjadi 80,4 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 30,3 poin. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai $t(36) = 47,223$ dengan standar deviasi sebesar 3,899 dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi SIKABU berbasis PBL memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa.

Kisi-kisi instrumen untuk uji validasi ahli dan uji kepraktisan media video animasi SIKABU berbasis PBL disajikan pada Tabel 1 untuk instrumen ahli materi, Tabel 2 untuk instrumen ahli media, Tabel 3 untuk instrumen uji kepraktisan guru, Tabel 4 untuk instrumen uji coba perorangan dan kelompok kecil, serta Tabel 5 untuk instrumen tes pilihan ganda.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Kurikulum	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)	1	3
		Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	2	
		Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran (TP)	3	
2	Materi	Ketepatan materi dengan aktivitas belajar	4,5	6
		Materi yang disampaikan sistematis, runtut dengan alur logis dan jelas	6,7	
		Tingkat kelengkapan dan kedalaman materi	8,9	
3	Bahasa	Kejelasan informasi pada materi	10	3
		Penggunaan bahasa sesuai dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar	11	
		Menggunakan kalimat yang mudah dipahami	12	
4	Evaluasi	Tingkat kesulitan soal	13	3

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
		Kejelasan soal	14	
		Kesesuaian soal dengan materi	15	
Total				15

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Aspek Teks	Kejelasan teks (keterbacaan)	1	3
		Ukuran dan jenis teks	2	
		Penyajian teks	3	
2	Aspek Gambar	Tata letak gambar	4	3
		Kualitas dan keseimbangan warna gambar	5	
		Kemenarikan gambar	6	
3	Aspek Animasi	Kualitas animasi yang digunakan	7	3
		Kemenarikan animasi	8	
		Kesesuaian animasi dengan materi yang disajikan	9	
4	Aspek Audio	Kejelasan penggunaan suara dan narator	10	2
		Kesesuaian penggunaan musik dengan materi yang disajikan	11	
5	Aspek Tampilan	Kemenarikan sampul	12	2
5	Aspek Tampilan	Kemenarikan sampul	12	2
		Desain yang digunakan sesuai dengan materi	13	
6	Aspek Aksesibilitas	Kemudahan akses media	14	2
		Kelancaran interaktif	15	
Total				15

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Respon Guru

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Sajian Media	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran	1	5
		Kemudahan penggunaan media pembelajaran	2	
		Kemudahan penggunaan media pembelajaran	3	
		Keterbacaan isi media pembelajaran	4	
		Kesesuaian tata letak tulisan dan gambar dalam media pembelajaran	5	
2	Kualitas Media	Kualitas isi materi sesuai dengan capaian pembelajaran	6	5
		Kualitas isi materi sesuai dengan indikator	7	
		Kualitas huruf yang digunakan dalam media pembelajaran	8	
		Kualitas isi materi dalam multimedia pembelajaran interaktif berbasis <i>Problem Based Learning</i>	9	
		Kesesuaian evaluasi dengan perkembangan kognitif siswa	10	
Total				10

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Materi/Isi	Kejelasan penyampaian materi yang disertai dengan gambar	1,2	4
		Materi pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari	2,4	

977 *Inovasi Media SIKABU: Pengembangan Video Animasi Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar – Putu Sinta Dewi Pratiwi, Ketut Desia Trisiantari, Wayan Ardana*
 DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.12172>

2	Bahasa	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan kesesuaian dengan EYD	5	5
3	Penyajian	Penyajian materi menarik	6,7	7
4	Kejelasan Penulisan dan Gambar	Teks dan gambar yang digunakan jelas serta mudah dipahami	8	8
5	Tampilan	Tampilan cover / sampul sesuai dengan materi Penggunaan suara pada media sesuai dengan materi	9 10	10
Total				10

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Butir Tes Pilihan Ganda

Kompetensi Dasar	Indikator	Banyak Soal
1.1 Menganalisis informasi dari teks deskriptif tentang objek (tempat, orang, benda) yang disajikan secara lisan dan tulis.	1.1.1 Mengidentifikasi ciri-ciri objek yang dideskripsikan dalam Video Animasi	6
	1.1.2 Menyebutkan informasi penting dari teks deskriptif yang ditayangkan dalam video.	8
1.2 Menyajikan hasil analisis teks deskriptif secara lisan atau tulisan.	1.2.1 Menyampaikan kembali isi teks deskriptif dengan menggunakan kalimat sendiri.	8
	1.2.2 Menyusun deskripsi sederhana berdasarkan hasil pengamatan video	8

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi SIKABU berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas V SD pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskriptif. Media ini dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Video animasi SIKABU memuat cerita “Si Kancil dan Buaya” yang dikemas dalam bentuk audio visual interaktif dengan pertanyaan pemecahan masalah untuk melatih kemampuan menyimak dan berpikir kritis siswa.

Tahap analisis dilakukan melalui analisis kebutuhan pembelajaran, kurikulum, karakteristik peserta didik, serta sarana dan prasarana. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa keterampilan menyimak siswa masih rendah. Siswa mengalami kesulitan memahami isi cerita, menjelaskan kembali informasi yang disimak, serta menyimpulkan isi simakan. Pembelajaran juga masih berpusat pada guru dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Namun, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika pembelajaran menggunakan media visual dan interaktif.

Berdasarkan hasil analisis kurikulum, sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka dengan materi teks deskriptif pada Bab “Aku yang Unik”. Oleh karena itu, isi video animasi disesuaikan dengan capaian pembelajaran agar relevan dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi melalui media visual seperti video animasi.

Pada tahap perancangan, dilakukan penyusunan rancangan video animasi SIKABU berbasis PBL untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas V SD pada materi teks deskriptif. Tahap ini diawali dengan menentukan materi berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka. Selanjutnya, dibuat *storyboard* sebagai gambaran awal produk yang meliputi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta sistematika pembelajaran dalam video animasi. Rancangan yang telah dibuat kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing untuk memperoleh saran dan masukan sebelum dilanjutkan ke tahap pengembangan.

Pada tahap pengembangan media dilakukan melalui penyusunan materi, pembuatan desain animasi menggunakan aplikasi *Canva*, pengisian suara menggunakan teknologi *Artificial Intelligence* (AI), dan pengeditan video hingga menjadi produk akhir dalam format MP4. Media dikembangkan dengan tampilan

visual yang menarik, narasi yang jelas, serta pertanyaan berbasis PBL yang mendorong siswa aktif dalam pembelajaran.

Uji validitas media video animasi SIKABU berbasis PBL dilaksanakan pada bulan Oktober dan November 2025. Validator dalam penelitian ini terdiri atas dua orang ahli materi dan dua orang ahli media. Setelah memperoleh penilaian dari dosen ahli, data hasil penilaian selanjutnya dianalisis menggunakan rumus mean untuk memperoleh indeks validitas dan kualifikasi validitas media video animasi SIKABU berbasis PBL dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas V Sekolah Dasar. Secara ringkas, hasil analisis menggunakan rumus *mean* disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Analisis Validitas Media

Ahli	Item	Penilai		Σx	N	M	Keterangan
		I	II				
Materi	15	57	60	117	30	3,9	Validitas Tinggi
Media	15	59	57	118	30	3,86	Validitas Tinggi

Berdasarkan Tabel 6, diketahui bahwa media video animasi SIKABU berbasis PBL memperoleh indeks validitas materi sebesar 3,9 yang berada pada rentang $3,26 < X < 4$, serta validitas media sebesar 3,86 yang juga berada pada rentang $3,26 < X < 4$, maka produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori validitas tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi SIKABU berbasis PBL memiliki kualifikasi validitas sangat tinggi.

Uji kepraktisan dalam penelitian pengembangan ini ditinjau dari sudut pandang guru sebagai praktisi pembelajaran dan siswa sebagai pengguna media pembelajaran. Data hasil uji kepraktisan media video animasi SIKABU berbasis PBL diperoleh melalui penilaian yang diberikan oleh praktisi dan siswa yang dianalisis untuk menghitung persentase skor. Analisis data dilakukan dengan menghitung persentase skor berdasarkan lembar penilaian yang diberikan oleh ahli. Selanjutnya, data tersebut dikonversikan ke dalam tabel skala empat untuk menentukan kualifikasi kepraktisan media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis oleh praktisi ahli diperoleh skor rata-rata kepraktisan praktisi sebesar 96,25%, kepraktisan siswa uji coba perorangan diperoleh skor 95%, dan kepraktisan siswa uji coba kelompok kecil diperoleh skor 94,4%. Berdasarkan penilaian skor rata-rata kepraktisan oleh praktisi dan siswa berada pada rentang 81 – 100, yang berarti produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian media video animasi SIKABU berbasis PBL praktis digunakan dengan kualifikasi sangat baik.

Tahap implementasi penelitian bertujuan untuk menguji efektivitas media video animasi SIKABU berbasis PBL terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V sekolah dasar. Implementasi dilakukan di SD Negeri 2 Sidetapa dengan memberikan pretest kepada 37 siswa sebagai pengukuran awal. Setelah pelaksanaan pretest, pembelajaran menggunakan media dilakukan secara langsung di kelas dengan memanfaatkan perangkat LCD proyektor dan *chromebook*. Siswa mengakses media video, sementara peneliti berperan sebagai fasilitator dalam membimbing penggunaan media dan membantu pemahaman konsep materi.

Pengujian efektivitas media dilakukan menggunakan teknik *Paired Sample T-Test*. Sebelum menguji hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan perangkat lunak SPSS. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest dan posttest lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varians data bersifat homogen, sehingga data layak digunakan untuk pengujian selanjutnya. Setelah kedua prasyarat terpenuhi, dilakukan uji *Paired Sample T-Test* untuk menguji hipotesis penelitian. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi SIKABU berbasis PBL efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas V sekolah dasar.

Media video animasi SIKABU berbasis PBL memperoleh kategori validitas tinggi karena dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka, karakteristik siswa sekolah dasar, serta kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia. Validitas media juga didukung oleh kesesuaian materi, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, serta tampilan audio visual yang menarik dan interaktif (Jayanti et al., 2026). Selain itu, adanya pertanyaan berbasis pemecahan masalah membantu siswa lebih aktif dalam kegiatan menyimak sehingga media dinilai layak digunakan dalam pembelajaran.

Media video animasi SIKABU berbasis PBL juga memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan penilaian guru dan siswa. Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik perhatian siswa, dan membantu meningkatkan fokus selama pembelajaran. Penyajian cerita dalam bentuk animasi, narasi suara, serta tampilan visual yang menarik membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan menyimak (Ahmad et al., 2018; Hildegardis et al., 2024). Selain itu, media dapat digunakan secara fleksibel melalui berbagai perangkat digital sehingga memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

Keefektifan media video animasi SIKABU berbasis PBL dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa didukung oleh teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar (Suryana et al., 2022). Dalam media yang dikembangkan, siswa tidak hanya menyimak cerita secara pasif, tetapi juga dilibatkan dalam proses pemecahan masalah melalui pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada video. Kegiatan tersebut mendorong siswa untuk memahami isi cerita, menghubungkan informasi, serta membangun pemahaman berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh.

Selain itu, penggunaan unsur audio visual berupa animasi, narasi, warna, dan interaksi pada video mampu meningkatkan fokus dan perhatian siswa selama kegiatan menyimak berlangsung. Fitur jeda pertanyaan pada beberapa bagian cerita juga membantu siswa untuk berpikir kritis dan mengingat informasi penting dari isi simakan. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan video animasi berbasis PBL mampu meningkatkan keterlibatan aktif, motivasi belajar, serta kemampuan memahami informasi pada siswa sekolah dasar (Kurniawati et al., 2024; Salim et al., 2024). Dengan demikian, integrasi media video animasi dan model PBL memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, bermakna, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

Efektivitas media SIKABU dapat dijelaskan melalui teori *multimedia learning* Mayer (2024) yang menyatakan bahwa belajar lebih efektif ketika informasi disajikan secara simultan melalui saluran visual dan verbal. Dalam media SIKABU, siswa memproses informasi dari animasi visual dan narasi audio secara bersamaan, sehingga terjadi proses kognitif yang lebih kaya dibandingkan hanya mendengar atau membaca teks saja. Hal ini juga sejalan dengan teori *dual coding* Paivio (1990) yang mengemukakan bahwa kombinasi representasi verbal dan non-verbal mampu meningkatkan penyimpanan dan pengambilan informasi dalam memori jangka panjang.

Penelitian Mayer et al. (2020) mengonfirmasi bahwa siswa yang belajar menggunakan multimedia interaktif memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan kelompok yang hanya menggunakan teks. Pada konteks pembelajaran menyimak, video animasi memungkinkan siswa membangun model mental dari isi cerita secara lebih konkret karena informasi linguistik diperkuat oleh representasi visual yang bergerak (Plass et al., 2015). Aspek yang paling diapresiasi oleh validator dalam penelitian ini adalah kualitas animasi dan kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, yang menunjukkan bahwa prinsip koherensi dan kedekatan spasial-temporal dalam multimedia learning berhasil diterapkan dengan baik pada media SIKABU.

Sementara itu, guru dan siswa terutama mengapresiasi kemudahan penggunaan media dan daya tarik visual, yang mencerminkan penerapan prinsip desain instruksional yang berpusat pada pengguna (*user-centered design*). Integrasi PBL dalam media ini juga memainkan peran kunci dalam mendorong proses berpikir tingkat tinggi. Berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya yang menggunakan video animasi secara pasif, media SIKABU merancang pertanyaan pemecahan masalah yang terpadu dalam alur cerita sehingga siswa terdorong

untuk menganalisis informasi, mengevaluasi pesan cerita, dan mensintesis isi simakan secara aktif (Hung et al., 2008; Hmlo-Silver et al., 2007). Mekanisme pedagogis inilah yang menjadi keunggulan utama media SIKABU dibandingkan media video animasi konvensional yang hanya menyajikan informasi secara linear.

Implikasi penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran digital, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi SIKABU berbasis PBL yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat konsep bahwa integrasi *multimedia learning* berbasis masalah dapat menjadi model pembelajaran menyimak yang lebih efektif di sekolah dasar, khususnya untuk materi teks deskriptif yang memerlukan kemampuan pemahaman mendalam. Penelitian ini juga memberikan kontribusi pada pengembangan model PBL berbasis media digital untuk pembelajaran keterampilan berbahasa, yang selama ini masih didominasi oleh penelitian pada bidang sains dan matematika. Dari perspektif praktis, media ini dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran inovatif pada materi teks deskriptif, sekaligus memperluas variasi media pembelajaran berbasis teknologi yang tersedia di sekolah.

Meski demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain terkait ketersediaan perangkat pendukung seperti laptop/PC, *smartphone*, *chromebook*, dan LCD proyektor yang belum tentu dimiliki oleh semua sekolah. Selain itu, uji coba media hanya dilakukan pada satu kelas dengan desain pra-eksperimen, sehingga generalisasi hasilnya masih terbatas. Berdasarkan kondisi tersebut, disarankan agar penelitian selanjutnya dilakukan pada skala yang lebih luas dengan desain eksperimen yang lebih kuat, misalnya kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol. Selain itu, pengembangan versi media yang lebih ringan dan kompatibel dengan perangkat sederhana juga perlu dilakukan agar media dapat lebih mudah diakses oleh sekolah yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana. Dengan langkah-langkah tersebut, hasil pengembangan diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih luas bagi praktik pembelajaran di berbagai konteks pendidikan dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media video animasi SIKABU berbasis Problem Based Learning menggunakan model ADDIE yang terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar pada materi teks deskriptif. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada kebaruan integrasi video animasi berbasis cerita fabel dengan tahapan PBL secara terpadu dalam satu media pembelajaran menyimak, yang belum banyak dikembangkan dalam penelitian sebelumnya. Secara empiris, peningkatan rata-rata nilai siswa dari 50,1 (pretest) menjadi 80,4 (posttest) dengan nilai $t(36) = 47,223$ dan signifikansi $p = 0,000$ menunjukkan bahwa mekanisme pedagogis kombinasi multimedia learning dan PBL mampu meningkatkan pemahaman menyimak secara signifikan. Temuan ini mengimplikasikan bahwa model integrasi video animasi berbasis masalah dapat dijadikan kerangka pengembangan media pembelajaran keterampilan berbahasa di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol pada skala yang lebih luas, serta mengeksplorasi penerapan media serupa pada jenjang dan keterampilan berbahasa lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., Hajar, S., & Almu, F. F. (2018). Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak melalui Media Animasi Audio Visual Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.29303/jipp.v3i1.44>
- Andi, R., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>

- 981 *Inovasi Media SIKABU: Pengembangan Video Animasi Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar – Putu Sinta Dewi Pratiwi, Ketut Desia Trisiantari, Wayan Ardana*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.12172>
- Angelika, M., Junaidi, J., & Yasinta Mahendra. (2025). Using Animated Videos in Science Learning on Learning Outcomes of Primary School Students: a Systematic Literature Review. *International Journal of Elementary Education*, 9(3), 381–390. <https://doi.org/10.23887/ijee.v9i3.92957>
- Husna, A., Novira, I., & Gusmaneli, G. (2025). Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 2(2), 76–86. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1532>
- Azzahra, T. A., & Sukarno, S. (2026). Analisis Kemampuan Memahami Isi Teks Deskripsi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Ditinjau dari Teori Taksonomi Barret pada Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(2), 639–645.
- Chandra, L. D., Pargito, P., Yulianti, D., & Maulina, D. (2024). Development of Animation Learning Media Based on PBL to Improve Thematic Learning Outcomes Students. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 5(3), 702–714. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v5i3.600>
- Dewi, F. N., & Armiati, A. (2025). Implementasi Media Interaktif Digital dalam Pembelajaran Problem Based Learning: Literature Review. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 9964–9972. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.9123>
- Dewi, N. K. K., Sukmana, A. I. W. I. Y., & Simamora, A. H. (2024). Inovasi Media Pembelajaran: Video Pembelajaran Berbasis Animasi Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 149–157. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.64378>
- Eleaser, J., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2023). Problem-Based Learning-Oriented Animated Learning Videos in Fifth-Grade Elementary School Science Content. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 97–106. <https://doi.org/10.23887/jeu.v11i1.58728>
- Fitra, I. D., Widiastuti, S., & Fauzi, A. (2024). Development Of Video Animation-Based Learning Media to Improve Elementary School Students' Listening Skills. *JARES (Journal of Academic Research and Sciences)*, 9(2), 1–17. <https://doi.org/10.35457/jares.v9i2.3416>
- Hildegardis, R. Y., Susilawati, E., & Salam, U. (2024). Improving Student's Listening Comprehension Skill Using Animation Video. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 5(2), 187–200. <https://doi.org/10.51454/jet.v5i2.377>
- Hmlo-Silver, C. E., Duncan, R. G., & Chinn, C. A. (2007). Scaffolding and Achievement in Problem-Based and Inquiry Learning: A Response to Kirschner, Sweller, and Clark (2006). *Educational Psychologist*, 42(2), 99–107. <https://doi.org/10.1080/00461520701263368>
- Hung, W., David, H., Jonassen, & Rude, L. (2008). *Problem-Based Learning.* " *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (3rd ed.). Routledge.
- Jayanti, S. D., Istiq'faroh, N., & Pratama, R. D. (2026). Uji Kevalidan dan Kepraktisan Media Video Interaktif Berbasis Permainan Tradisional Sumatra pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Innovations in Multidisciplinary Education Journal*, 3(1), 81–89. <https://doi.org/10.61476/a4397931>
- Kurniawati, D. R., Nawir, M., & Kasmila, K. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Model Problem Based Learning Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Siswa Kelas 4 SD. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 541–552. <https://doi.org/10.30605/cjpe.7.2.2024.4774>
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Mayer, R. E., Fiorella, L., & Stull, A. (2020). Five Ways to Increase the Effectiveness of Instructional Video. *Educational Technology Research and Development*, 68(3), 837–852. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09749-6>

- 982 *Inovasi Media SIKABU: Pengembangan Video Animasi Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar – Putu Sinta Dewi Pratiwi, Ketut Desia Trisiantari, Wayan Ardana*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.12172>
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Nuraeni, W., Kurnianti, E., & Hasanah, U. (2023). Analisis Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Genta Mulia*, 14(2). <https://doi.org/10.61290/gm.v14i2.415>
- Paivio, A. (1990). *Mental Representations: A Dual Coding Approach*. Oxford University Press.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Putri, N. A. P., Mustapa, K., Aminah, S., & Ningsih, P. (2024). The Impact of the Problem-Based Learning (PBL) Model Utilising Animated Video Learning Media on Student Learning Outcomes. *World Journal of Advanced Research and Reviews*, 24(3), 332–336. <https://doi.org/10.30574/wjarr.2024.24.3.3685>
- Rambe, S. A.-M., Amalia, N., Saragih, S. S., Gea, W. H., Tambunan, R. A., Simarmata, J., & Muhammad, F. (2025). Pengenalan Sastra Anak melalui Cerita Fabel Sebagai Sarana Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 5(3), 1273–1277. <https://doi.org/10.36636/primed.v5i3.6788>
- Rismayanti, N. M., & Wibawa, I. M. C. (2024). Interactive Learning Video Based on PBL in Pancasila Education Subject for Grade IV Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 8(4), 752–761. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i4.91552>
- Salim, F., Purwanto, A., & Lestari, I. (2024). Improving Students' Science Problem Solving Ability through the Implementation of Problem Based Learning Models Assisted by Animation Media. *International Journal of Elementary Education*, 8(2), 269–278. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i2.76925>
- Septya, J. D., Widyaningsih, A., Khofifah Br. BB, I. N., & Harahap, S. H. (2022). Pembelajaran Menyimak Berbasis Pendidikan Karakter. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3). <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2616>
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>
- Visentin, C., Pellegatti, M., Garraffa, M., Di Domenico, A., & Prodi, N. (2023). Be Quiet! Effects of Competing Speakers and Individual Characteristics on Listening Comprehension for Primary School Students. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(6), 4822. <https://doi.org/10.3390/ijerph20064822>
- Wulandari, I. F., Sholeh, K., & Syaflin, S. L. (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>
- Yilmaz, R. M., Kucuk, S., & Goktas, Y. (2017). Are Augmented Reality Picture Books Magic or Real for Preschool Children Aged Five To Six? *British Journal of Educational Technology*, 48(3), 824–841. <https://doi.org/10.1111/bjet.12452>
- Yudiana, I. K. E., & Sudiartini, N. P. K. D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Based Learning Berbantuan Pendekatan Gamifikasi terhadap Keterampilan Merancang Pembelajaran IPAS. *Edukasi Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 187–194.