

Meningkatkan Kemampuan Menyimak melalui Metode Permainan Mencari Harta Karun pada Siswa SD Negeri Sumbergandu 01

Denok Sulistyowati ^{1*}

¹ SD Negeri Sumbergandu 01, Indonesia

* denoksulistyowati47@guru.sd.belajar.id

Abstrak

Permasalahan yang terjadi belum tepatnya metode pembelajaran yang diterapkan guru, serta kebosanan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan berupa seberapa peningkatan aktivitas menyimak siswa membuat denah berdasarkan petunjuk yang didengar, dan seberapa besar peningkatan kemampuan menyimak siswa membuat denah berdasarkan petunjuk yang didengar menggunakan metode permainan mencari harta karun. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan aktivitas menyimak siswa membuat denah berdasarkan petunjuk yang didengar dan mengetahui peningkatan kemampuan menyimak siswa membuat denah berdasarkan petunjuk yang didengar. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Data penelitian diambil melalui tes dan nontes. Alat pengambilan data yang digunakan instrumen tes unjuk kerja permainan mencari harta karun dan instrumen tes membuat denah. alat pengambilan data yang digunakan berupa pedoman observasi, jurnal siswa dan jurnal guru, dan wawancara. Analisis data yang digunakan secara kualitatif. Pada siklus I nilai rata-rata 65,71, sedangkan pada Siklus II siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dengan dibuktikan peningkatan nilai rata-rata 77,69. Berdasarkan dari hasil data tersebut disimpulkan bahwa, metode permainan mencari harta karun dapat meningkatkan kemampuan menyimak pada materi membuat denah berdasarkan petunjuk diberikan kepada siswa. Temuan dalam penelitian ini adalah melalui permainan mencari harta karun, siswa dapat: (1) mengekspresikan diri, melatih kepekaan dan kekayaan bahasanya, (2) meningkatkan keterampilan menulis, (3) mengidentifikasi objek, simbol, dan lokasi tertentu.

Kata Kunci : *Kemampuan Menyimak, Permainan, Harta Karun, Siswa SD, PTK*

Pendahuluan

Salah satu keterampilan berbahasa yang pertama adalah keterampilan menyimak (Zubaidah, 2013). Keterampilan menyimak tidak dapat dipisahkan dari keterampilan berbahasa yang lain, yaitu keterampilan berbicara, membaca, dan menulis (Rachmi, 2015). Keberhasilan seseorang dalam menyimak dapat diketahui bagaimana penyimak memahami dan menyampaikan informasi secara lisan maupun tertulis (Imam, 2014). Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan menyimak cukup kompleks jika penyimak ingin menangkap makna yang sesungguhnya dari simakan yang mungkin tidak seutuhnya tersirat, sehingga penyimak harus berusaha mengungkapkan hal yang tersirat itu (Maryanti dkk, 2017). Penyimak perlu memiliki pengetahuan yang memadai tentang hal yang berhubungan dengan materi simakan, artinya ia harus sering berlatih menyimak (Prastiwi, 2018).

Berhasil tidaknya keterampilan siswa menyimak tidak lepas dari upaya guru dalam meningkatkan kompetensi pembelajarannya (Hidayah dkk, 2013). Ragam menyimak yaitu: (1) Menyimak Ekstensif, yang terdiri atas; menyimak sosial, menyimak sekunder, menyimak estetik, dan menyimak pasif. (2) Menyimak Intensif, yang terdiri atas; menyimak kritis, menyimak konsentratif, menyimak kreatif, menyimak eksploratif, menyimak interogatif, dan menyimak selektif (Cendana dkk, 2022). Menyimak ekstensif (broad tuning in) adalah sejenis kegiatan menyimak mengenai hal yang lebih umum dan lebih bebas terhadap suatu ujaran, tidak perlu di bawah bimbingan langsung dari seorang master (Retyuningsih dkk, 2023).

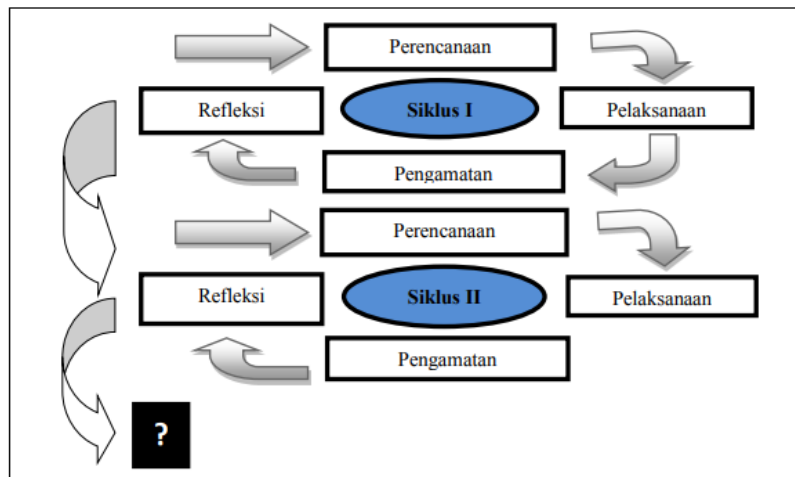
Penelitian tindakan tidak sekedar mengetes tapi juga berkeyakinan untuk menerapkannya dengan mengikuti compositions serta dampak perlakuannya (Srihayati, 2016). Begitu pentingnya keterampilan berbahasa ini sehingga di sekolah sangat perlu untuk dipelajari guna meningkatkan keterampilan menyimak pada siswa (Widyaningrum HK, 2016). Tetapi kenyataan di SDN Sumbergandu 01 masih rendah. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor diantaranya model pembelajaran dan materi slightly open yang kurang menarik siswa, sehingga siswa enggan untuk belajar berlatih menyimak. Antusias siswa terhadap pembelajaran menyimak dalam membuat denah ini kurang karena dalam tidak menggunakan media sehingga siswa tidak begitu memperhatikan. Pemberian petunjuk master tentang unsur pembuatan denah kurang terperinci dengan baik sehingga membuat siswa kurang memahami maksud diskripsi yang disampaikan master yang pada akhirnya berakibat pada nilai siswa yang rendah.

Salah satu tujuan lazim yang harus dicapai dalam komunikasi relational adalah bermain. Dalam permainan terdapat nilai - nilai yang berguna bagi anak dalam mengembangkan sikap percaya diri, tanggung jawab, terbuka, kooperatif, menghargai orang lain, kejujuran, dan spontanitas (Astuti, 2016). Kegiatan bermain memberikan pengalaman bagi siswa karena siswa akan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Cusnaki, dkk 2022). Selain itu compositions bimbingan yang terjadi di dalam permainan dapat mengubah tingkah laku, sikap, dan pengalaman (Hotima, 2017). Nilai yang diperoleh siswa karena terlibat dalam melakukan permainan (games) akan melekat di dalam diri siswa. Hal itulah yang dapat mendukung siswa dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonalnya (Maradonah, 2017).

Pembelajaran menyimak di SDN Sumbergandu 01 masih banyak kendala dalam pembelajarannya, nilai keterampilan ini masih rendah, hal ini bisa terlihat dari perolehan nilai siswa yang memiliki rata 56% dari target yang harus dikuasai. Berdasarkan latar belakang diadakan penelitian tersebut, dapat di tentukan masalah maka Tujuan penelitian ini adalah mendiskripsikan peningkatan aktivitas menyimak dengan penerapan metode permainan mencari harta karun pada siswa kelas IV Semester I SDN Sumbergandu 01 tahun pelajaran 2021/2022. Kebaruan dalam penelitian ini adalah mendiskripsikan peningkatan kemampuan menyimak dengan metode permainan mencari harta karun pada siswa kelas IV SDN Sumbergandu 01.

Metode

Penelitian peningkatan keterampilan menyimak dengan metode permainan mencari harta karun dilakukan dalam beberapa siklus. Masing-masing siklus mencakup (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan (observasi), dan (4) refleksi. Subyek penelitian yakni siswa kelas IV SDN Sumbergandu 01 tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 14 siswa, Siklus I dilaksanakan pada 15 November 2021, Siklus II 24 November 2021. Data penelitian ini berupa Data verbal dan non verbal yang bersumber dari tindakan dan hasil pembelajaran. Data diperoleh dari pengamatan awal, observasi, wawancara, refleksi, dan hasil kerja siswa. Berhasil tidaknya tindakan yang diberikan dapat dilihat dari hasil pengamatan setiap siklus.



Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian PTK

Tahapan Pengumpulan dan Analisis information penelitian tindakan kelas tentang peningkatan keterampilan menyimak dengan metode pemberian petunjuk pada siswa kelas IV SDN Sumbergandu 01 ini menggunakan dua jenis instrument yaitu (1) peneliti sebagai instrumen utama dan (2) beberapa instrumen pendamping. Peneliti selaku instrument utama merupakan perencana tindakan, pengumpul information, penaksir information, dan pelapor hasil penelitian.

Hasil

Hasil penelitian peningkatan kemampuan membuat denah dengan metode permainan mencari harta karun pada siswa kelas IV SDN Sumbergandu 01 Siklus I dilaksanakan pada 15 November 2021, Siklus II 24 November 2021. Sebelum tindakan di diperoleh data sebagai berikut nilai keterampilan ini masih rendah, hal ini bisa terlihat dari perolehan nilai siswa yang memiliki prosentase 56% dari target yang harus dikuasai. Dari data tersebut diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menyimak masih di bawah KKM, kelas IV SDN Sumbergandu 01 menetapkan KKM pada pelajaran Bahasa Indonesia 70. Berdasarkan data tersebut perlu diadakannya tindakan guna meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN Sumbergandu 01.

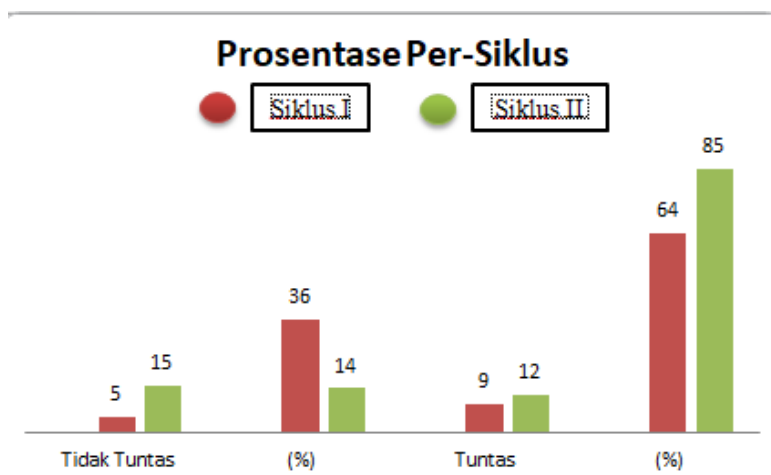
Tabel 1: Ketuntasan Proses Belajar Siswa Per-Siklus

Siklus	N (Jumlah siswa)	Tidak Tuntas	(%)	Tuntas	(%)
1	14	5	36	9	64
2		2	14	12	85

Tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN Sumbergandu 01, jika sebelum tindakan nilai siswa terendah 40 dan dengan prosentase 56% pada siklus I telah mengalami peningkatan dengan nilai terendah 49 dengan prosentase 64 %. Hasil tersebut belum mencapai harapan yang diinginkan yaitu mencapai lebih dari KKM atau sama dengan KKM yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil tersebut maka guru dan peneliti mengadakan refleksi untuk meningkatkan kemampuan menyimak.

Sebagaimana pada siklus I, perencanaan pembelajaran menyimak dengan metode permainan mencari harta karun disusun secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas IV SDN Sumbergandu 01. Dalam aktivitas kolaborasi pada tahap penyusunan rencana pembelajaran ini peneliti dan guru lebih memfokuskan hasil refleksi tindakan siklus I. Keseluruhan catatan dipertimbangkan dalam rangka menyusun rencana tindakan pada siklus II. Dengan demikian, dapat dikemukakan bahwa rencana pembelajaran siklus II merupakan hasil perbaikan rencana pembelajaran siklus I.

Berikut dikemukakan perubahan-perubahan rencana tindakan kegiatan pembelajaran menyimak dengan metode permainan mencari harta karun dengan materi membuat denah pada siklus II. Perubahan rencana tindakan siklus II adalah sebagai berikut. Jika pada siklus I siswa langsung menerima pelajaran, pada siklus II siswa dikondisikan siap menerima pelajaran dengan diberi permainan konsentrasi sebelum pelajaran dimulai. Jika pada siklus I guru hanya menggambar denah di papan tulis, pada siklus II membuat gambar denah pada kertas peragga sehingga mampu menarik perhatian siswa. Jika di siklus I pekerjaan siswa langsung dikumpulkan, pada siklus II pekerjaan siswa di bahas atau diberi komentar agar siswa tahu kelebihan dan kekurangan pekerjaan mereka. Jika pada siklus I siswa jarang mendapat penguatan pada siklus II harus ada penghargaan pada siswa yang mendapat nilai terbaik.



Gambar 2 Perbedaan hasil observasi belajar siklus I dan siklus II

Persentase secara klasikal mengalami kenaikan dari sebelum siklus 56% pada siklus I meningkat menjadi 63,93 dan siklus II meningkat menjadi 77,68. Dari information tersebut jika dikonfirmasi dengan pedoman penerapan siklus maka dapat dipastikan bahwa dengan penerapan siklus II ini maka penelitian dapat dihentikan. Dengan customized structure lain, mengingat ketuntasan secara individu telah mencapai 100 percent penelitian sudah sesuai dengan tujuan dan kriteria yang ditetapkan yakni siklus akan dihentikan jika ketuntasan secara kelompok lebih dari atau sama dengan 70. Menyimak dalam pembuatan denah dengan metode permainan mencari harta karun sangat bermanfaat bagi siswa. Melalui permainan mencari harta karun, siswa dapat: (1) mengekspresikan diri, melatih kepekaan dan kekayaan bahasanya, (2) meningkatkan keterampilan menulis, (3) mengidentifikasi objek, simbol, dan lokasi tertentu.

Keberhasilan seseorang dalam menyimak dapat diketahui bagaimana penyimak memahami dan menyampaikan informasi secara lisan maupun tertulis (Andriana dkk, 2016). Keterampilan menyimak tidak dapat dipisahkan dari keterampilan berbahasa yang lain, yaitu keterampilan berbicara, membaca, dan menulis (Aprilianti, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan menyimak cukup kompleks jika penyimak ingin menangkap makna yang sesungguhnya dari simakan yang mungkin tidak seutuhnya tersirat, sehingga penyimak harus berusaha mengungkapkan hal yang tersirat itu (Rahim dkk, 2021). Dengan demikian, berhasil tidaknya keterampilan siswa menyimak tidak lepas dari upaya guru dalam meningkatkan kompetensi pembelajarannya (Hafrianti dkk, 2020).

Salah satu keterampilan berbahasa yang pertama adalah keterampilan menyimak (Yulianty, 2021). Penyimak perlu memiliki pengetahuan yang memadai tentang hal yang berhubungan dengan materi simakan, artinya ia harus sering berlatih menyimak (Syihabudin dkk, 2020). Begitu pentingnya keterampilan berbahasa ini sehingga di sekolah sangat perlu untuk dipelajari guna meningkatkan keterampilan menyimak pada siswa (Fitri dkk, 2018). Yusantika dkk (2018) menyatakan bahwa "salah satu tujuan lazim yang harus dicapai dalam komunikasi relational adalah bermain." Compositions bimbingan yang terjadi di dalam permainan dapat mengubah tingkah laku, sikap, dan pengalaman (Nurhanani dkk, 2020).

Metode Permainan terdapat nilai - nilai yang berguna bagi anak dalam mengembangkan sikap percaya diri, tanggung jawab, terbuka, kooperatif, menghargai orang lain, kejujuran, dan spontanitas (Nataliya, 2015). Nilai yang diperoleh siswa karena terlibat dalam melakukan permainan (games) akan melekat di dalam diri siswa (Majdi dkk, 2019). Kegiatan bermain memberikan pengalaman bagi siswa karena siswa akan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Anafiah dkk, 2018). Pelaksanaan pembelajaran menyimak membuat denah dengan mendengarkan petunjuk master melalui permainan mencari harta karun, siswa memiliki peran sentral sebagai pelaku (subjek) belajar. Keseluruhan tahapan pembelajaran memerlukan keaktifan dan kesungguhan siswa dalam belajar (Asma, 2019).

Tiga karakteristik belajar siswa tersebut tercermin mulai dari kegiatan menyimak petunjuk master, melakukan permainan harta karun, pembuatan denah sesuai dengan alur yang dilalui saat mencari harta karun (Susilowati dkk, 2022). Master bertindak sebagai fasilitator yang

membimbing, dan mengarahkan kegiatan belajar siswa dengan cara melakukan beberapa hal, yakni (1) mengobservasi expositions belajar siswa, (2) mencatat dan mengecek seluruh hasil pekerjaan siswa, (3) menyusun tugas dan latihan kelompok, (4) memberikan kesempatan khusus bagi siswa yang memiliki kemampuan berbeda dengan yang lain, (5) mempelajari hasil refleksi dari siswa, dan (6) melakukan penilaian secara adil dan terbuka, (7) memberikan penghargaan bagi siswa (Istiharah, 2020).

Hasil dan temuan peneliti menunjukkan bahwa media dan sarana pembelajaran menyimak, yaitu (1) miniatur bangunan dari kertas, (2) hadiah sebagai harta karun, (3) diskripsi petunjuk arah pencarian harta karun, (4) buku teks bahasa Indonesia kelas IV untuk SD, (5) lembar kegiatan siswa. tujuan penggunaan kelima jenis media dan sarana tersebut, yakni untuk mempermudah siswa mendapatkan, menemukan, dan mengalami berbagai informasi teoritis maupun praktis dalam permainan mencari harta karun guna meningkatkan kemampuan menyimak membuat denah berdasarkan petunjuk yang didengarkan.

Kesimpulan

Berdasarkan paparan data, hasil penelitian, dan pembahasan maka dapat peneliti kemukakan simpulan sebagai berikut. Penerapan metode permainan mencari harta karun dalam interaksi belajar mengajar di SDN Sumbergandu 01, meningkat yaitu hasil dari evaluasi proses belajar sebelum proses tindakan skor rata-rata 56,78 pada siklus I memperoleh rata-rata 64,93 pada siklus II memperoleh skor rata-rata 77,68, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan mencari harta karun dapat meningkatkan proses belajar Bahasa Indonesia pada aspek kemampuan menyimak membuat denah pada siswa kelas IV di SDN Sumbergandu 01.

Hasil implementasikan pembelajaran menyimak dalam membuat denah melalui metode permainan mencari harta karun maka hasil belajar siswa kelas IV di SDN Sumbergandu 01 meningkat yaitu pada hasil evaluasi produk/hasil belajar kemampuan menyimak baik dari sebelumnya. Informasi ini berubah menjadi pengetahuan dan pengalaman baru siswa setelah seluruh rangkaian pembelajaran telah selesai dilaksanakan. Temuan dalam penelitian ini adalah metode permainan mencari harta karun, siswa dapat mengekspresikan diri, melatih kepekaan dan kekayaan bahasanya, meningkatkan keterampilan menulis, mengidentifikasi objek, simbol, dan lokasi tertentu.

Acknowledgment

-

References

- Anafiah, S. (2018). Permainan Bahasa sebagai Media Literasi siswa kelas rendah SD kota Yogyakarta. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 29-39.
- Andriana, E., Rokmanah, S., & Qorina, M. (2016). Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 5 Melalui Permainan Susun Huruf. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 12(3), 267-275.

- Aprilianti, R. (2020). Permainan Puzzle Estafet dapat Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Menyimak pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Ulul Albab Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 3(1), 144-166.
- Asma, S. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Berhitung Melalui Permainan Mencari Harta Karun di TK Pertiwi Kota Banda Aceh. *Serambi PTK*, 6(2), 45-54.
- Astuti, A. D. (2013). Model layanan BK Kelompok metode permainan (games) untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1).
- Baso, B. S. (2021). Kritik Sastra Feminisme: Subordinasi dalam Novel Kembang Jepun Karya Remy Sylado. *Jurnal Dieksis ID*, 1(2), 47-53.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771-778.
- Cusnaki, A., & Syamsudin, A. (2022). Mengembangkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini melalui Permainan Blind Ball. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2544-2552.
- Faridah, F., & Halidjah, S. (2013). Peningkatan Kemampuan Menyimak Menggunakan Metode Permainan Berbisik Berantai di Kelas V SDN 19 Sungai Pinyuh. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 2(6).
- Fitri, O. C., Huda, A., & Sihkabuden, S. (2018). Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Pada Siswa Tunagrahita melalui Permainan Wayang Kartun. *Jurnal Ortopedagogia*, 2(2), 92-95.
- Hafrianti, D. N., Wahyuningsih, S., & Sholeha, V. (2020). Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Whole Brain Teaching. *Kumara Cendekia*, 8(4), 402-416.
- Hidayah, A. K., & Hidaauh, A. K. (2021). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas II dengan Game Edukatif pada Pembelajaran Tematik SD Supriyadi Semarang. *Literasi (Jurnal Pendidikan Dasar)*, 1(1).
- Hotimah, E. (2017). Penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 4(1), 10-18.
- Imam, I. (2014). Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas I Melalui Metode Permainan Pesan Berantai Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 111-118.
- Istiharah, I. (2020). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Permainan Pencarian Harta Karun Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Tahun 2020. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 3(3), 1777-1784.
- Kadarsih, R. P. (2021). Penggunaan Tehnik Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Perkenalan Siswa Kelas VII-A SMP Negeri 1 Jiwan Kabupaten Madiun. *Jurnal Dieksis ID*, 1(2), 54-58.

- Majdi, M., & Ichsan, A. S. (2019). Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas 1 MI dalam Model Pembelajaran Menyimak Tipe Bisik Berantai Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 2(3), 264-272.
- Maradonah, E. (2017). Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Anak Dengan Metode Latihan Siswa Kelas I Sdn 006 Pagaran Tapah Darussalam. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 58-68.
- Maryanti, I., & Mukhidin, M. (2017). Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sd Negeri Lengkong. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 2(2), 357-366.
- Nataliya, P. (2015). Efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(2), 343-358.
- Nurhanani, Z., Wiyono, B. B., & Nurchasanah, N. (2020). Analisis Penggunaan Media Puppet Show untuk Peningkatan Kemampuan Menyimak dan Bercerita Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(7), 1020-1031.
- Prasiwi, A. A. (2018). Meningkatkan kemampuan menyimak melalui metode bercerita pada Anak Usia Dini. *Paedagogie*, 13(2), 43-50.
- Rachmi, T. (2015). Pengaruh Permainan dan Kemampuan Menyimak terhadap Kemampuan Bercerita. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 127-142.
- Rahim, A. R., & Syamsuri, A. S. (2021). Keefektifan Permainan Teak Kata Dan Media Video Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Iv Sdn 26 Sambueja Kabupaten Maros. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 1(3), 154-166.
- Retyuningsih, R., Aliyah, N., & Fitri, A. W. (2023). Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal on Teacher Education*, 4(3), 74-84.
- Srihayati, H. (2016). Penerapan Metode Bermain Perandalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasaanak Usia 5-6 Tahun Di Tk Kartika 1-4 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1).
- Suprijono, A. (2021). Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Susilowati, A. R., & Saputra, Y. A. (2022). Penerapan Permainan Edukatif 'Harta Karun' Berbasis Problem Based Learning Terhadap Literasi Sains Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 639-660.
- Syihabudin, S. A., & Ratnasari, T. (2020). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Belaindika (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(1), 21-31.
- Widyaningrum, H. K. (2016). Penggunaan media audio untuk meningkatkan kemampuan menyimak dongeng anak pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 5(02).
- Yulianty, P. (2021). Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Media Wayang Dolanan (Penelitian Tindakan pada Anak Kelompok B di PAUD Cifor Ceria Kota Depok). *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 119-126.

- Yusantika, F. D., Suyitno, I., & Furaidah, F. (2018). Pengaruh media audio dan audio visual terhadap kemampuan menyimak siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(2), 251-258.
- Zainuddin, N. (2021). Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris melalui Media Handbook pada Siswa Kelas IX SMP Cokroaminoto Palopo. *Jurnal Dieksis ID*, 1(2), 59-68.
- Zubaidah, S. (2013). Meningkatkan Kemampuan Menyimak Melalui Permainan Bisik Berantai Siswa Kelompok A Di TK Mahardika Simokerto Surabaya. *E-Journal. Unessa*, 2.