Analysis report
Compilatio Magister+ | UMSIDA

31.Ririn_Widyah Fix

ID : aea01aa3b18ca78f10ec490a6715ab915903f23f



71%
Suspicious texts

File name : 31.Ririn_Widyah Fix.txt
Original file size : 253.92 KB
Number of words : 1,876

Submitter : jurnal umsida
Submission date : July 6, 2026
Upload type : interface
analysis end date : July 6, 2026

Summary (section 1/3)

Location of suspect texts in the document :



Included in the suspicious text score :

Similarities — **11%**

Passages with similarities to sources found in different collections.



AI detection — **67%**

Texts with stylistically similar formulations to AI-generated text.
This rate is an indicator, not proof. Check with the author that he/she has mastered the knowledge mentioned in the document.



Unrecognized languages — **6%**

Passages in which some of the vocabulary used is not part of the language dictionary. This may be an attempt by the author to modify the text to make detection impossible.



Not included in the percentage of suspicious texts :

Texts between quotes — **<1%**

Passages between quotation marks, often revealing a quotation.

Similarities

11%

Passages with similarities to sources found in different collections.



Main source detected

No.	Description	Similarities	Locations
1	archive.umsida.ac.id archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/9097/6548...	9%	
2	Technical Guidelines for Rectifier Design for Wireless Power... archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/8420/60556	8%	
3	The Effect of Phonics Media on Improving Reading Ability of... archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/7905/58548	2%	
5	11271 Article+Text,+Aminatin+Chusniatu+Jahro+Artikel #4953d8 Comes from my group	1%	

Source with incidental similarities

No.	Description	Similarities	Locations
4	19. WahyuNurAini #0ebd17 Comes from my database	1%	
6	Strategi+Dakwah+Islam+sesuai+template+umsida+-... #75596f Comes from my group	1%	

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards. Authors retain the right to publish the work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

Teaching Implementation Report: Audio Media to Improve Animal Sound Recognition in Third Grade Elementary School

[Laporan Implementasi Pembelajaran: Media Audio untuk Meningkatkan Pengenalan Suara Hewan pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar]

Ririn Widyah Gusiyanti[1)], Kemil Wachidah [*,2)] *1)Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia 2) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia *Email Penulis Korespondensi: kemilwachidah@umsida.ac.id*

Abstract. *This teaching implementation report documents the implementation of digital audio media in learning animal sound recognition for third-grade elementary students. The initial problem was that students were passive and had difficulty identifying animals from sound cues when learning only used static images or textbook memorization. The strategy integrated short animal sound clips, an interactive guessing game, group discussion, LKPD, oral presentation, and exit-ticket assessment. The implementation was carried out in two meetings of 2 x 35 minutes with 28 students. Results showed that active participation in answering sound challenges increased from 40% at baseline to 82% in the second meeting, while accuracy in matching sounds with animal names increased from 55% to 89%. These findings indicate that focused audio media can sharpen auditory attention and create enjoyable formative assessment.* ***Keywords -*** *teaching implementation report; audio media; animal sound recognition; interactive learning; elementary school*

Abstrak. *Laporan implementasi pembelajaran ini mendokumentasikan penerapan media audio digital dalam pembelajaran pengenalan suara hewan pada siswa kelas III sekolah dasar. Permasalahan awal adalah siswa cenderung pasif dan kesulitan mengidentifikasi hewan dari petunjuk suara ketika pembelajaran hanya menggunakan gambar statis atau hafalan buku. Strategi pembelajaran memadukan klip suara hewan singkat, permainan tebak suara interaktif, diskusi kelompok, LKPD, presentasi lisan, dan asesmen exit ticket. Implementasi dilakukan dalam dua pertemuan berdurasi 2 x 35 menit dengan 28 siswa. Hasil menunjukkan bahwa partisipasi aktif dalam menjawab tantangan suara meningkat dari 40% pada kondisi awal menjadi 82% pada pertemuan kedua, sedangkan akurasi mencocokkan suara dengan nama hewan meningkat dari 55% menjadi 89%. Temuan ini menunjukkan bahwa media audio terfokus dapat mempertajam perhatian auditori dan menciptakan asesmen formatif yang menyenangkan.* ***Kata Kunci -*** *laporan implementasi pembelajaran; media audio; pengenalan suara hewan; pembelajaran interaktif; sekolah dasar*

I. KONTEKS DAN TUJUAN

Pembelajaran dilaksanakan pada kelas III sekolah dasar dengan jumlah 28 siswa pada materi keanekaragaman hayati dan karakteristik hewan. Materi ini menuntut siswa mengenali jenis hewan, ciri fisik, habitat, serta karakteristik suara sebagai salah satu penanda kehidupan hewan. Data awal menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam menjawab tantangan suara baru mencapai 40%, sedangkan ketepatan mencocokkan suara dengan nama hewan berada pada 55%. Sebagian siswa masih mengandalkan gambar dan belum terbiasa menggunakan pendengaran untuk membedakan ciri hewan. Permasalahan utama adalah pembelajaran sebelumnya lebih banyak menggunakan gambar statis dan hafalan, sehingga siswa kurang memperoleh pengalaman auditori. Padahal suara hewan dapat menjadi stimulus konkret untuk mengaktifkan imajinasi, menghubungkan ciri hewan dengan habitat, dan melatih keberanian menjawab [3], [5]. Tujuan implementasi adalah meningkatkan kemampuan siswa mengidentifikasi hewan berdasarkan suara, menjelaskan ciri fisik secara lisan, menghubungkan suara dengan habitat atau perilaku hewan, meningkatkan partisipasi aktif, dan menggunakan exit ticket untuk membaca miskonsepsi auditori. Konteks pembelajaran menunjukkan bahwa pengenalan suara hewan penting untuk memperluas cara siswa memahami karakteristik makhluk hidup. Selama ini siswa lebih sering mengenal hewan melalui gambar, sehingga kemampuan membedakan hewan dari bunyi belum banyak dilatih. Padahal suara merupakan ciri yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti suara ayam, kucing, burung, kambing, atau hewan

lain yang sering dijumpai siswa. Data awal partisipasi sebesar 40% dan akurasi 55% menunjukkan bahwa siswa membutuhkan pengalaman belajar yang menuntut pendengaran aktif. Media audio dipilih karena membuat siswa fokus, menunggu giliran, mendengar petunjuk, lalu menyampaikan alasan. Dengan demikian, pembelajaran tidak berhenti pada menebak nama hewan, tetapi juga melatih siswa menghubungkan suara dengan ciri fisik, habitat, dan perilaku.

Tujuan implementasi diperluas pada kemampuan memberi alasan. Siswa tidak hanya diharapkan menjawab nama hewan dengan benar, tetapi juga mampu menyebutkan ciri suara, kemungkinan habitat, dan bukti yang mendukung jawabannya. Kemampuan ini penting untuk melatih observasi auditori dan berpikir kritis sederhana pada pembelajaran IPAS kelas rendah.

II. RENCANA PEMBELAJARAN

Rencana pembelajaran disusun dalam dua pertemuan, masing-masing 2 x 35 menit. Pertemuan pertama berfokus pada identifikasi suara dasar, sedangkan pertemuan kedua berfokus pada analisis hubungan suara, ciri fisik, dan habitat hewan. **A. Strategi dan alur kegiatan** Pada pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan salam dan memutar satu klip suara hewan misterius. Siswa menebak hewan dan menyampaikan alasan sederhana. Pada kegiatan inti, guru memutar kompilasi audio hewan. Siswa bekerja dalam kelompok kecil menggunakan LKPD tebak suara untuk menuliskan nama hewan, ciri suara, ciri fisik, dan dugaan habitat. Pada diskusi, siswa membandingkan jawaban antarkelompok. Guru menggunakan kalimat bantuan seperti suara ini memiliki ciri tertentu sehingga saya menebak hewan tersebut adalah hewan tertentu. Pada penutup, siswa mempresentasikan hasil, menirukan suara hewan secara wajar, mengisi exit ticket, dan menuliskan bagian yang masih membingungkan. *Tabel 1. Rencana alur pembelajaran media audio*

Pertemuan Fokus Aktivitas Indikator proses

Pertemuan 1 Identifikasi suara Tebak suara hewan dan diskusi ciri bunyi.

Siswa mengenali nama hewan dari suara.

Pertemuan 2 Analisis habitat Menghubungkan suara, ciri fisik, dan habitat.

Siswa memberi alasan jawaban.

B. Desain media audio dan LKPD Media audio dirancang berupa klip suara pendek berdurasi 2 sampai 3 detik per hewan dengan kompilasi sekitar 5 sampai 7 menit. Audio berisi suara hewan jinak dan liar yang diputar melalui speaker agar seluruh kelas dapat mendengar dengan jelas. LKPD memuat tabel ceklis karakteristik suara, kolom nama hewan, ciri fisik, habitat, dan pertanyaan reflektif. Guru berperan sebagai operator audio, fasilitator diskusi, pemberi pertanyaan penuntun, dan pelurus miskonsepsi.

III. IMPLEMENTASI

Implementasi dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, guru memutar audio dasar untuk melatih ketajaman identifikasi primer. Siswa diminta mendengar dengan fokus sebelum menjawab. Guru memberi contoh kalimat bantuan agar siswa tidak hanya menebak, tetapi menyampaikan alasan berdasarkan ciri suara. Pada pertemuan kedua, kegiatan diarahkan pada analisis lebih tinggi. Siswa menghubungkan karakteristik suara dengan habitat, misalnya suara burung dengan lingkungan udara atau pepohonan dan suara hewan tertentu dengan lingkungan hutan atau air. Guru menerapkan cold call with support, yaitu menunjuk siswa secara acak tetapi memberi waktu kelompok berdiskusi singkat sebelum menjawab. Respons siswa menunjukkan peningkatan antusiasme. Anak yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani karena permainan tebak suara terasa seperti tantangan. Keaktifan meningkat dari 40% menjadi 82%, dan ketepatan mencocokkan suara dengan nama hewan meningkat dari 55% menjadi 89%. Hambatan yang muncul adalah beberapa siswa menganggap semua burung bersuara merdu dan mengira hewan air tidak berkomunikasi melalui suara. Guru mengatasi miskonsepsi dengan memutar ulang audio, membandingkan bunyi, dan meminta siswa menyebutkan bukti dari ciri yang terdengar. Pada pertemuan pertama, guru mengatur kelas agar siswa mendengar audio dalam keadaan tenang. Sebelum audio diputar, siswa diberi aturan bahwa jawaban baru disampaikan setelah suara selesai. Aturan ini membantu menjaga fokus dan mencegah siswa menjawab hanya karena mengikuti teman yang lebih cepat. Pada pertemuan kedua, guru memperkuat kegiatan dengan membandingkan dua suara yang mirip. Siswa diminta mencari perbedaan tinggi-rendah suara, panjang-pendek bunyi, dan kemungkinan perilaku hewan. Kegiatan membandingkan ini membuat siswa belajar bahwa jawaban harus memiliki alasan, bukan sekadar tebakan. Guru juga menggunakan pengulangan

audio untuk siswa yang belum yakin. Pengulangan dilakukan secara terbatas agar siswa tetap mendengar dengan cermat sejak pemutaran pertama. Kelompok yang sudah menemukan jawaban diminta menjelaskan ciri suara, sedangkan kelompok lain menanggapi dengan bukti yang mereka dengar.

V. PENILAIAN DAN RINGKASAN HASIL

Penilaian dilakukan menggunakan checklist partisipasi lisan, rubrik mini exit ticket, lembar evaluasi mencocokkan suara, dan catatan miskonsepsi. Data direkap secara agregat tanpa identitas siswa.

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards. Authors retain the right to publish the work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

Tabel 2. Indikator keberhasilan pembelajaran suara hewan

Indikator Kriteria berhasil Cara ukur

Partisipasi lisan Paling sedikit 75% siswa merespons tantangan suara. Checklist tebak suara.

Ketepatan identifikasi Paling sedikit 80% jawaban cocok dengan nama hewan. Lembar evaluasi harian.

Kualitas exit ticket Paling sedikit 70% siswa skor minimal 2 dari 3.

Rubrik ketepatan nama, ciri suara, dan ciri fisik.

Miskonsepsi Miskonsepsi utama dapat diidentifikasi. Refleksi bagian membingungkan.

Tabel 3. Ringkasan hasil capaian agregat

Ukuran Kondisi awal Pertemuan 1 Pertemuan 2

Partisipasi menjawab suara 40% 65% 82%

Akurasi mencocokkan suara 55% 74% 89%

Exit ticket skor minimal 2 53% 66% 75%

Miskonsepsi dominan Belum peka ciri suara Semua burung dianggap sama Suara dikaitkan dengan habitat

Hasil menunjukkan peningkatan yang kuat pada partisipasi dan ketepatan identifikasi. Media audio membuat siswa fokus mendengar, memberi alasan, dan memperbaiki jawaban berdasarkan bukti suara. Penilaian menunjukkan bahwa partisipasi menjawab suara meningkat dari 40% pada kondisi awal menjadi 65% pada pertemuan pertama dan 82% pada pertemuan kedua. Peningkatan ini menunjukkan bahwa format permainan tebak suara membuat siswa lebih berani merespons dan tidak hanya menunggu penjelasan guru. Akurasi mencocokkan suara meningkat dari 55% menjadi 89%. Kenaikan ini menunjukkan bahwa latihan mendengar yang berulang, diskusi kelompok, dan penggunaan LKPD membantu siswa menyusun jawaban dengan lebih tepat. Exit ticket yang meningkat sampai 75% memperlihatkan bahwa siswa mulai mampu menuliskan nama hewan, ciri suara, dan ciri fisik secara lebih lengkap. Catatan miskonsepsi menjadi dasar tindak lanjut. Pada awalnya siswa belum peka terhadap ciri suara, kemudian menganggap semua burung bersuara sama, dan pada akhir pembelajaran mulai menghubungkan suara dengan habitat. Hal ini menunjukkan bahwa media audio efektif untuk membaca perubahan cara berpikir siswa secara bertahap.

VI. REFLEKSI SINGKAT DAN RENCANA PERBAIKAN

Refleksi menunjukkan bahwa permainan tebak audio efektif membuat siswa mengunci fokus pendengaran dan mendorong partisipasi. Exit ticket membantu guru menemukan miskonsepsi yang tidak terlihat pada diskusi lisan. Rencana perbaikan adalah menambah variasi audio, menyediakan bank umpan balik suara, melakukan peer check

sebelum LKPD dikumpulkan, dan menambahkan pertanyaan sebab-akibat tentang fungsi suara hewan. Tindak lanjut pembelajaran dapat dilakukan dengan membuat bank audio sederhana yang dikelompokkan berdasarkan habitat, seperti hewan darat, air, dan udara. Guru juga dapat menambahkan kegiatan menggambar hewan setelah mendengar suara agar siswa menghubungkan auditori dengan visual secara lebih kuat.

VII. ETIKA DAN PRIVASI

Data siswa disajikan secara agregat dan anonim. Audio diputar dalam volume wajar agar aman bagi pendengaran siswa. Dokumentasi pembelajaran digunakan hanya untuk kepentingan akademik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, dosen pembimbing, pihak sekolah, dan siswa kelas III yang telah mendukung pelaksanaan pembelajaran.

REFERENSI

[1] J. Piaget, The Child's Conception of Number. London: Routledge & Kegan Paul, 1952. [2] J. S. Bruner, Toward a Theory of Instruction. Cambridge: Harvard University Press, 1966. [3] A. Arsyad, Media Pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011. [4] P. Black and D. Wiliam, "Assessment and classroom learning," Assessment in Education, vol. 5, no. 1, pp. 7-74, 1998. [5] R. E. Mayer, Multimedia Learning, 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.