



Similarity Report

Metadata

Name of the organization

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Title

artikel Shahifa putri

Author(s) Coordinator





perpustakaan umsidapet

Organizational unit

Perpustakaan

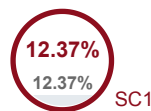
Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet		0
Spreads		0
Micro spaces		0
Hidden characters		0
Paraphrases (SmartMarks)		39

Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.


25

The phrase length for the SC 2

3898

Length in words

29981

Length in characters

Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	Analisis Keterampilan Menyimak Dongeng dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Animasi Video pada Siswa kelas 2 SDN Pandeanlamper 01 Utari Utari Diyahningsih;	33 0.85 %
2	https://www.ejournal.unmus.ac.id/index.php/physical/article/download/6023/3400/	29 0.74 %
3	https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/download/1360/1234	21 0.54 %
4	https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/download/1360/1234	19 0.49 %

5	BENGKEL LITERASI SEBAGAI STRATEGI PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MELALUI DONGENG DI UPT SPF SD INPRES MANGGALA Satriawati Satriawati;	33 0.67 %
6	https://pdfs.semanticscholar.org/3afa/bcb2ff3d145eee2b95993f4bc7a4c1487499.pdf	32 0.65 %
7	Use of Media Video Learning in Increasing Student Interest in Learning on Civic Education Subjects in SMAN 8 Serang City Agustin Fhanisa, Hafidin Hafidin, Diah Ayu Puspita;	32 0.65 %
8	https://repository.uinsaizu.ac.id/26974/1/Vol.%201%20No.%201%20%282023%29_%20Prosiding%20Seminar%20Bimbingan%20dan%20Konseling%20%28SMAILING%29.pdf	28 0.57 %
9	http://repository.unj.ac.id/50331/5/DAFTAR%20PUSTAKA.pdf	25 0.51 %
10	https://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/dzurriyat/article/download/27/211	25 0.51 %

from RefBooks database (5.15 %)

NUMBER OF IDENTICAL WORDS
(FRAGMENTS)

Source: Paperity

1	Peranan Cerita Rakyat Nusantara dalam Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa Hayat Rizky Saeful, Dewi Dinnie Anggraeni, Monica Oktafianti;	40 (1) 0.81 %
2	PENERAPAN MEDIA AUDIOVISUAL DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK CERITA RAKYAT LEGENDA DANAU TONDANO: SEBUAH STUDI KASUS DI SMP NEGERI 3 TONDANO Meruntu Oldie Stevie, Pangemanan Nontje Jultje, Pratiwi Yuniken;	35 (3) 0.71 %
3	BENGKEL LITERASI SEBAGAI STRATEGI PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MELALUI DONGENG DI UPT SPF SD INPRES MANGGALA Satriawati Satriawati;	33 (1) 0.67 %
4	Use of Media Video Learning in Increasing Student Interest in Learning on Civic Education Subjects in SMAN 8 Serang City Agustin Fhanisa, Hafidin Hafidin, Diah Ayu Puspita;	32 (1) 0.65 %
5	Implementasi Media Audio Visual Pada Pembelajaran Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar Azka Salsabila, Sukartono Sukartono;	32 (2) 0.65 %
6	PEMANFAAAN MEDIA FLASHCARD METODE MULTIPLE INTELENGSI KOMBINASI PERMAINAN TRADISIONAL DAN TEKNOLOGI UNTUK MEMUDAHKAN MENGHAFAJ JUZ 30 DI SMA IT KELAS X Arip Irawan Setia Putra;	24 (1) 0.49 %
7	Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Strategi Gamifikasi di Sekolah Dasar Deviv Selvia, Nooviar Muh Syilfa, Wahyuni Vaira Indah;	12 (2) 0.24 %
8	Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kartika 1-63 Padang Dadan Suryana, Sherly Septia Ningsih;	12 (2) 0.24 %
9	Peningkatan Pengetahuan Tentang Materi Molecular Gastronomy Teknik Spherification Melalui Media Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas Xii Smk Negeri 60 Jakarta Rusilanti Rusilanti, Annis Kandriasari, Anggi Rahminia;	11 (2) 0.22 %
10	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS XI DI SMA NEGERI 5 KUPANG Samin Mikael, Wadu Mariana Rodjo, Pamungkas Bella Theo Tomi;	7 (1) 0.14 %
11	PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V MI MAHAD AL-ZAYTUN Salma Dinatu, Dewi Utami, Dede Indra Setiabudi;	6 (1) 0.12 %

12	UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR AQIDAH AKHLAK SISWA KELAS V MI ISLAMİYAH MELALUI METODE REWARD DAN PUNISHMENT Wardani Federika, Khoiroh Aifi Umdatul, Munawir;	5 (1) 0.10 %
13	Efektivitas Layanan Bimbingan kelompok dengan Teknik Social Modeling untuk Meningkatkan Kepercayaan diri Siti Fitriana, Vesti Fresdiyati, Kukuh Anggar Dany;	5 (1) 0.10 %

from the home database (0.00 %)



NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Database Exchange Program (0.22 %)



NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	Skripsi 8/28/2024 Sekolah Tinggi Intelijen Negara (PERPUSTAKAAN SEKOLAH TINGGI INTELIJEN NEGARA)	11 (1) 0.22 %

from the Internet (16.19 %)



NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://ejournal.unib.ac.id/index.php/dikdas/article/download/8689/4183	71 (5) 1.44 %
2	http://repository.unj.ac.id/50331/5/DAFTAR%20PUSTAKA.pdf	65 (2) 1.32 %
3	https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/download/1360/1234	64 (5) 1.30 %
4	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/4733/33911/38233	63 (6) 1.28 %
5	https://repository.uinsaizu.ac.id/26974/1/Vol.%201%20No.%201%20%282023%29_%20Prosiding%20Seminar%20Bimbingan%20dan%20Konseling%20%28SMAILING%29.pdf	62 (6) 1.26 %
6	https://123dok.com/document/yev431k1-jurnalbasicedu-volume-nomor-halaman-research-learning-in-elementary-education.html	43 (2) 0.87 %
7	https://pdfs.semanticscholar.org/3afa/bcb2ff3d145eee2b95993f4bc7a4c1487499.pdf	43 (2) 0.87 %
8	https://journal.uiad.ac.id/index.php/SENTIKJAR/article/download/825/597/	41 (5) 0.83 %
9	https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/1123/570/	37 (1) 0.75 %
10	http://jurnal.perbanas.id/index.php/JPR/article/viewFile/27/29	29 (5) 0.59 %
11	https://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/dzurriyat/article/download/27/211	25 (1) 0.51 %
12	http://repositori.uin-alauddin.ac.id/24592/1/Perbedaan%20Minat%20Belajar%20Peserta%20Didik%20Sebelum%20dan%20Setelah%20Menggunakan%20Media%20Video%20Animasi%20pada%20Pembelajaran%20Tematik%20di%20SD%20Inpres%20Lengese%20Kab.%20Gowa.pdf	24 (2) 0.49 %
13	http://repository.unj.ac.id/43773/7/DAFTAR%20PUSTAKA.pdf	22 (1) 0.45 %
14	https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy/article/download/802/820	21 (1) 0.43 %
15	https://www.mysch.id/blog/detail/114/manajemen-sarana-dan-prasarana	17 (1) 0.34 %
16	https://repository.uinsaizu.ac.id/20881/1/SULKIFLEE%20SAHOH_The%20Effectiveness%20of%20Using%20the%20Effortless%20English%20system%20on%20Thai%20Students%27%20Speaking%20Skill%20in%20the%20English%20Education%20Study%20Program%20at%20UNU%20Purwokerto.pdf	17 (2) 0.34 %

17	http://repository.unpas.ac.id/54168/9/14.%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf	16 (2) 0.32 %
18	http://perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id/assets/file/kti/P17111225029/17_LAMPIRAN_.pdf	15 (1) 0.30 %
19	http://eprint.unipma.ac.id/1130/8/DAFTAR%20PUSTAKA.pdf	15 (1) 0.30 %
20	http://repository.upi.edu/25990/6/S_PLB_1202003_Chapter3.pdf	14 (1) 0.28 %
21	https://jurnal.umt.ac.id/index.php/RausyanFikr/article/download/4168/pdf	13 (2) 0.26 %
22	https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jjpsd/article/download/123190/pdf	12 (1) 0.24 %
23	http://repository.ub.ac.id/125997/5/BAB_6.pdf	12 (1) 0.24 %
24	https://media.neliti.com/media/publications/452116-none-b843c034.pdf	12 (2) 0.24 %
25	https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/643	12 (1) 0.24 %
26	http://perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id/assets/file/kti/P17111225025/8_Abstrak_Indonesia_.pdf	11 (1) 0.22 %
27	https://ijins.umsida.ac.id/index.php/ijins/article/view/704/701	10 (2) 0.20 %
28	https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/6465-Full_Text.pdf	7 (1) 0.14 %
29	https://etheses.iainkediri.ac.id/1232/3/932103314_Bab%20II.pdf	5 (1) 0.10 %

List of accepted fragments (no accepted fragments)

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	----------	---------------------------------------

Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan
journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edc

Vol. 15, No 2 Desember 2020, hal. xx-xx <http://e-issn: 2527-9998>

EFEKTIVITAS VIDEO CERITA RAKYAT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Shahifa Putri Maghfiroh*1, Vevy Liansari2
shahifaputri18@gmail.com*1

1,2, **Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas** Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Abstract

Technological advances have had a significant impact on education, including the use of technology-based learning media. One of the media that can be utilized is folklore videos, which are believed to be able to improve the listening skills of elementary school students. This study aims to analyze the effectiveness of using folklore videos in improving listening skills of grade V elementary school students. The method used in this research is quantitative pre-experimental with a one-group Pre-Test-Post-Test design. The research sample consisted of 24 fifth grade students, who were given a listening test before and after treatment. The data were analyzed using descriptive test to see the increase in the average score, Shapiro-Wilk normality test to test the distribution of data, and Paired Sample T-Test test to see the significance of differences before and after treatment. The results showed that there was a significant improvement in students' listening skills after using folklore videos as learning media. The average Post-Test score is higher than the Pre-Test, and the Paired Sample T-Test results show a significant difference (p < 0.05). This finding indicates that the use of folklore videos is effective in improving students' listening skills. Therefore, it is recommended for educators to utilize video media in learning, in order to increase student engagement and understanding of the material being taught.

Kata kunci: Folklore, Listening Skills, Videos

Abstrak

Kemajuan teknologi telah membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah video cerita rakyat, yang diyakini mampu meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan video cerita rakyat dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik kelas V SD. Metode yang digunakan **dalam penelitian ini adalah kuantitatif pre-eksperimental dengan desain one-group Pre-Test-Post-Test. Sampel penelitian** terdiri dari 24 peserta didik kelas V SD, yang diberikan tes menyimak sebelum dan sesudah perlakuan. Data dianalisis menggunakan uji deskriptif untuk melihat peningkatan rata-rata nilai, uji normalitas Shapiro-Wilk untuk menguji distribusi data, serta uji Paired Sample T-Test untuk melihat signifikansi perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam keterampilan menyimak peserta didik setelah menggunakan video cerita rakyat sebagai media pembelajaran. Nilai rata-rata Post-Test lebih tinggi dibandingkan dengan Pre-Test, dan hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan perbedaan yang signifikan (p < 0.05). Temuan ini mengindikasikan

bahwa penggunaan video cerita rakyat efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik. Oleh karena itu, disarankan bagi pendidik untuk memanfaatkan media video dalam pembelajaran, guna meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Kata kunci: Cerita rakyat, Keterampilan Menyimak, Video

Dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat saat ini, kita harus lebih mampu menggunakannya. Perkembangan teknologi yang pesat tidak hanya berdampak negatif, tetapi juga berdampak positif di berbagai aspek kehidupan manusia. Dunia pendidikan adalah salah satu bagian kehidupan yang tidak dapat dipisahkan dari kemajuan teknologi. Teknologi internet telah banyak digunakan dalam proses pembelajaran di lembaga pendidikan Indonesia (Wahyuni Firlil Fangestu & Syahrizal, 2023). Oleh karena itu, dengan kemajuan teknologi ini, guru tidak hanya harus menjadi profesional tetapi juga harus dapat mengikuti dan memanfaatkan kemajuan teknologi ini dalam proses pembelajaran. Guru harus mengubah metode mereka untuk mengajar agar sesuai dengan perkembangan zaman. Untuk memotivasi peserta didik, guru harus menyediakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Media pembelajaran sangat penting karena membantu guru membuat pelajaran lebih mudah disampaikan **kepada peserta didik. Guru juga menyadari bahwa tanpa media pembelajaran, peserta didik** akan sulit memahami pelajaran, terutama yang kompleks dan rumit. Oleh karena itu, media pembelajaran dirancang untuk membantu guru menyampaikan pelajaran dan mempermudah peserta didik untuk memahaminya (Maulani et al., 2022).

Dalam dunia pendidikan, ada **sarana dan prasarana yang dirancang untuk memenuhi** kebutuhan pendidikan **sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan psikologis peserta didik.** Salah satu **sarana dan prasarana** ini adalah media pembelajaran yang menarik, yang membuat peserta didik tertarik dan tetap terlibat dalam kegiatan kelas (Supit, 2020). Tidak dapat dipungkiri bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai alternatif yang dapat digunakan guru untuk memastikan bahwa peserta didik melakukan pembelajaran dengan baik. Prinsip-prinsip pengembangan digunakan dalam desain media berbasis video ini, yang mempertimbangkan berbagai faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran (Nurfadhillah et al., 2021). Pembelajaran video tidak bergantung sepenuhnya pada kata-kata atau simbol-simbol; itu menggunakan materi melalui pendengaran dan pengamatan (Yuanta, 2020). Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif, aktivitas belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik (Firmadani, 2020). Video adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. **Video adalah media elektronik yang dapat menggabungkan teknologi audio dan visual untuk menghasilkan tampilan yang dinamis dan menarik** Selain itu, video dapat menampilkan proses secara detail dan dapat diputar berulang kali, sehingga meningkatkan kemampuan peserta didik untuk mendengarkan dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Hadi, 2017).

Penggunaan video sebagai media pembelajaran bertujuan untuk membuat **proses pembelajaran lebih cepat diterima dan dipahami oleh peserta didik,** dan kemampuan video untuk menggabungkan visual dan audio membuatnya lebih mudah bagi guru untuk menjelaskan materi (Zahwa & Syafi'i, 2022). Sebagai alat bantu pembelajaran, video dapat memberikan pengalaman baru kepada peserta didik. Peserta didik dapat merasakan bahwa mereka seolah-olah terlibat dalam suasana yang disampaikan dengan menonton video. Media video lebih cepat mempengaruhi peserta didik daripada media lainnya. Dengan titik fokus cahaya sebagai tampilannya, itu dapat mempengaruhi pikiran dan emosi peserta didik. Oleh karena itu, media video yang disajikan kepada peserta didik harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Teori Edgar Dale dan Teori Brunner adalah dasar keberhasilan penggunaan media video. Teori Edgar Dale menjelaskan tingkat pemahaman peserta didik tentang sebuah kerucut pengalaman. Dalam kerucut pengalaman Edgar Dale, video berada di tengah karena termasuk dalam kategori "TV", menunjukkan bahwa media video lebih baik daripada media gambar. Di sisi lain, Teori Brunner membagi proses belajar menjadi tiga tingkat: pengalaman langsung (Enactive), pengalaman piktorian atau gambar (Iconic), dan pengalaman abstrak (Symbolic) (Hadi, 2017). Dua teori tersebut menegaskan bahwa guru harus membuat pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik menggunakan semua panca indera mereka. Ini berarti bahwa peserta didik akan memiliki pengalaman belajar yang lebih bermakna. Proses pembelajaran akan menjadi lebih mudah diterima oleh peserta didik jika semakin banyak indera yang digunakan peserta didik saat belajar.

Keterampilan berbahasa lisan merupakan dasar yang penting untuk perkembangan keterampilan berkomunikasi yang lebih kompleks. Adapun keterampilan berbahasa lisan meliputi, keterampilan menyimak (Listening skill) menyimak adalah proses yang menyangkut tentang kegiatan mendengar, mengidentifikasi bunyi bahasa, dan **memberikan tanggapan terhadap pesan yang tersirat dalam bahan yang disimak** (Salsabila & Sukartono, 2023). Menyimak merupakan **keterampilan berbahasa mendasar dalam kemampuan berkomunikasi. Keterampilan Berbicara (Speaking Skill) kemampuan bahasa mengucapkan bunyi, artikulasi, atau kata-kata dengan mengekspresikan atau menyatakan pikiran, ide, gagasan, dan perasaan.** Faktanya, keterampilan menyimak lebih banyak digunakan dibandingkan keterampilan lainnya. Secara umum orang menghabiskan waktu mereka untuk mendengarkan 45%, berbicara 30%, membaca 16%, dan menulis 9% pada setiap harinya (Mufarikha Mufarikha & Susi Darihastining, 2022). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak harus terus dipupuk dan ditingkatkan, dikarenakan keterampilan menyimak sangat dibutuhkan oleh peserta didik sekolah dasar, terutama dalam proses pembelajaran. Kemampuan menyimak peserta didik perlu ditingkatkan, berkenaan dengan peningkatan kemampuan menyimak peserta didik akan lebih diarahkan melalui pembelajaran menyimak. Pembelajaran menyimak melatih keterampilan menyimak peserta didik melalui bahan yang diperdengarkan. Pembelajaran menyimak termasuk pembelajaran yang lebih banyak melatih peserta didik untuk meningkatkan kemampuan menyimak dan berpikir kritis dengan mendengarkan bahan simak (Mufarikha Mufarikha & Susi Darihastining, 2022). Berita, puisi, sajak, dan cerita rakyat dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang dapat disimak oleh peserta didik.

Cerita rakyat merupakan bentuk warisan budaya yang mempunyai potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan edukatif (Sumarni, 2021). Cerita-cerita rakyat ini berkembang di masyarakat secara lisan. Cerita rakyat mengandung pesan-pesan moral yang mampu menumbuhkan nilai-nilai positif dalam diri peserta didik ketika membaca dan mendengarkannya (Pratiwi et al., 2024). Indonesia memiliki kebudayaan yang beragam, begitu juga dengan cerita rakyatnya (Chinditya et al., 2020). Tetapi, masih ada beberapa daerah di Indonesia yang kebudayaannya belum tersorot bahkan cenderung terasingkan karena kurangnya perhatian dari para pembacanya (Mariana et al., 2022). Pada dasarnya, cerita rakyat sebaiknya tetap diperkenalkan kepada anak-anak, supaya mereka dapat mengetahui budaya mereka dan memperoleh pembelajaran terkait nilai-nilai kehidupan (Chinditya et al., 2020). Cerita rakyat dijadikan sebagai media untuk mengutarakan perilaku mengenai nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kehidupan masyarakat. **Cerita rakyat mempunyai isi yang beragam, ada yang mengisahkan tentang kepahlawanan, kejujuran, dan kesetiaan.** Kebanyakan peserta didik lebih menyukai jenis cerita seperti legenda, fabel, dan iptek (Asip et al., 2019). Adapun **fungsi cerita rakyat yaitu sebagai alat pendidikan, pelipur lara, proses sosial, dan penyalur keinginan yang terpendam.** Pemilihan bacaan disesuaikan dengan karakter peserta didik kelas rendah yang lebih menyukai gambar-gambar animasi. Penggunaan bahasa yang menggunakan khayalan secara abstrak atau cerita yang dipenuhi dengan kata-kata adalah alasan mereka tidak begitu suka dengan cerita rakyat. Peserta didik belum sepenuhnya menguasai bahasa kata-kata, tulisan, tetapi ada baiknya peserta didik **memiliki bahasa rupa. Cerita rakyat yang ditampilkan kurang menarik karena masih menggunakan warna hitam putih. Pemilihan gambar yang** sekedar hitam putih tidak dapat menarik minat peserta didik

untuk meningkatkan keterampilan berbahasa lisan. **Semua anak dapat secara lisan mengekspresikan respon emosional terhadap setiap warna, dan 69% respon emosional anak positif misalnya, kebahagiaan, kegembiraan**(Asip et al., 2019). Faktor penyebab rendahnya kemampuan berbahasa peserta didik yaitu karena dalam proses pembelajaran peserta didik kurang percaya diri dan tidak bisa melakukan aktivitas yang menarik dalam pembelajaran(Mufarikha Mufarikha & Susi Darihastining, 2022). Oleh karena itu, perlu adanya perancangan kegiatan yang dapat membangun rasa percaya diri peserta didik, dan kreativitas dalam proses pembelajaran(Zein & Puspita, 2020).

Rendahnya keterampilan menyimak di sekolah dasar sangat berpengaruh dan memberikan dampak langsung terhadap keterampilan yang lain karena keterampilan menyimak pada tahap yang lebih tinggi mampu menginformasikan pemahamannya melalui berbicara atau menulis(Massitoh, Euis., 2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya keterampilan menyimak dapat terjadi karena faktor fisik, sikap, psikologis, lingkungan. Faktor-faktor tersebut akan berdampak pada penentuan keberhasilan kegiatan menyimak dalam pembelajaran(Massitoh, Euis., 2021). Faktor menyimak juga terjadi dari peserta didik dan pendidik selama proses pembelajaran(Friska et al., 2018). Kemampuan menyimak yang rendah dapat mengakibatkan peserta didik tidak memahami ujaran yang disimaknya. Sehingga perlu adanya kepedulian terhadap peserta didik untuk lebih memperhatikan bahasa lisan anak yang dapat mendukung masa depannya(Mufarikha Mufarikha & Susi Darihastining, 2022). Indikator penilaian keterampilan menyimak mencakup hal-hal yang menarik, seperti yang disampaikan (Burhan Nurgiyantoro, 2018)hal yang menarik terletak pada unsur tema, tokoh, alur, latar, dan amanat yang diambil menjadi suatu nilai Pendidikan indicator penilaian menjadikan ukuran dari keberhasilan menyimak cerita rakyat. Indikator dalam keterampilan menyimak diberikan kepada peserta didik guna mengetahui keberhasilan keterampilan menyimak peserta didik. Media cerita rakyat dalam keterampilan berbahasa lisan (Menyimak) dapat **meningkatkan rasa ingin tahu, motivasi, serta prestasi belajar** peserta didik(Afsani, 2019). Peserta didik **yang termotivasi akan mengikuti pembelajaran dengan lebih** baik dan maksimal(Supriani et al., 2020). Sehingga, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbahasa lisan dalam menyimak cerita pada peserta didik yang dapat diidentifikasi dari hasil belajar peserta didik dan perubahan sikap peeserta didik kearah positif. Keterampilan berbahasa lisan pada **kompetensi menyimak cerita rakyat ini diharapkan mampu mengubah pandangan peserta didik mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan berbahasa lisan (Menyimak) yang seringkali diremehkan, dianggap kurang penting, sekaligus** dirasa masih menyulitkan peserta didik(Afsani, 2019). **Kompetensi tersebut sesungguhnya sangat dekat dengan dunia peserta didik yang masih anak-anak, sehingga mampu meningkatkan kemampuan menyimak.**

Hasil pra observasi di kelas menunjukkan bahwa keterampilan menyimak peserta didik masih perlu ditingkatkan. Selama pembelajaran, terlihat bahwa peserta didik cenderung kurang optimal dalam memperhatikan dan kurang motivasi dalam mengikuti pelajaran menyimak. Peserta didik pada awalnya terlihat antusias, namun setelah beberapa saat, sebagian dari mereka tampak bosan dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Kondisi ini terjadi terutama ketika metode ceramah digunakan sebagai strategi utama dalam menyampaikan materi. Dari wawancara dengan guru, diketahui bahwa metode pengajaran yang sering digunakan adalah ceramah dan pemutaran cerita audio melalui ponsel. Guru mengakui bahwa media pembelajaran yang digunakan cenderung monoton dan kurang bervariasi, sehingga minat peserta didik menurun seiring berjalannya waktu. Guru juga mengamati bahwa hanya sebagian kecil peserta didik yang tetap tertarik mengikuti pembelajaran hingga akhir, sedangkan sebagian besar peserta didik kehilangan fokus di tengah-tengah proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang hanya berbasis audio kurang efektif dalam menjaga minat dan keterlibatan peserta didik secara berkelanjutan. Guru menekankan pentingnya variasi media yang lebih interaktif dan menarik, seperti video cerita rakyat yang tidak hanya memberikan unsur audio tetapi juga visual, sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam menyimak. Video diyakini dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami cerita dan pesan moral yang disampaikan karena kombinasi visual dan suara dapat mempertahankan perhatian peserta didik lebih lama dibandingkan metode ceramah dan audio saja.

Penelitian ini membahas tentang adakah penggunaan video cerita rakyat dapat meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lebih konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan video cerita rakyat dalam meningkatkan keterampilan menyimak **peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga** ingin mengetahui apakah video sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam menyimak cerita dan menjaga perhatian mereka sepanjang proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan bahwa melalui penggunaan video cerita rakyat, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan serta lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran keterampilan menyimak. Berdasarkan pernyataan tersebut dengan memanfaatkan video cerita rakyat sebagai media dalam meningkatkan keterampilan berbahasa lisan (menyimak) sangat efektif. Dengan adanya media cerita rakyat membantu peserta didik untuk melatih keterampilan berbahasa lisan menyimak, dapat mengembangkan bahasa peserta didik dan menggali makna cerita dari pembelajaran(Anggraini et al., 2021). Serta dapat memahami makna dari bahasa yang disampaikan. Peneliti menggunakan media video cerita rakyat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa lisan **peserta didik dalam aspek menyimak.**

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu(Sari et al., 2022).

Penelitian ini menggunakan Metode Kuantitatif jenis pre-eksperimental design, dengan desain penelitian one-group pre-test post-test. Desain ini disebut sebagai pre- experimental design karena belum sepenuhnya merupakan eksperimen yang sesungguhnya, sebab masih terdapat pengaruh variable luar terhadap pembentukan variable dependen(Faizal Amir, M.Pd dan Septi Budi Sartika, 2015). **One group pre-test post-test design** adalah penelitian yang melibatkan pemberian **tes awal (pre-test) sebelum** perlakuan dilakukan, dan setelah perlakuan dilakukan, diberikan tes akhir (post-test). **Metode eksperimen ini hanya dilakukan satu perlakuan atau satu kelompok tanpa ada kelas pembandingan(Fauziyah & Anugraheni, 2020).**

Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
O1	X	O2

Tabel 1. Desain penelitian one-group Pre- Test- Post-Test

Keterangan : O1 : Hasil sebelum diberikan perlakuan (Pre-Test).

X : Perlakuan dengan media video cerita rakyat

O2 : Hasil sesudah deiberikan perlakuan (Post-Test)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 5 SDN Juwet kenongo. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 5-1 SDN Juwet kenongo. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu hasil data Pre-Test digunakan untuk mengetahui keterampilan menyimak peserta didik yang belum diberi perlakuan, sedangkan hasil data Post-Test digunakan untuk mengetahui keterampilan menyimak peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa media video cerita rakyat. **Teknik pengumpulan data ini menggunakan Teknik tes yang akan menentukan** keterampilan menyimak peserta didik. Instrument **tes menggunakan soal essay yang terdiri dari 5 butir soal. Teknik analisis data dalam penelitian ini**

meliputi **uji statistic deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis menggunakan paired sample t-test**. Uji deskriptif dilakukan untuk mengetahui gambaran umum data Pre-Test dan Post-Test sebelum dilakukan analisis lebih lanjut. Analisis ini mencakup perhitungan nilai minimum, maksimum, rata-rata (mean), serta standar deviasi dari nilai yang diperoleh peserta didik. Uji ini bertujuan untuk melihat apakah terjadi peningkatan nilai setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan video cerita rakyat. Dengan demikian, uji deskriptif memberikan informasi awal mengenai efektivitas media pembelajaran sebelum dilakukan pengujian statistik lebih lanjut, seperti uji normalitas dan uji **hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test**. Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data **Pre-Test dan Post-Test** berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk menggunakan analisis parametrik. **Uji paired sample t-test** digunakan untuk mengetahui **ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil Pre-Test dan Post-Test**.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan video cerita rakyat dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik kelas V SD. Berdasarkan data yang diperoleh, dilakukan serangkaian analisis statistik untuk menentukan apakah terdapat peningkatan yang signifikan setelah pembelajaran menggunakan media video cerita rakyat. Hasil analisis ini meliputi **uji statistik deskriptif, uji normalitas, serta uji hipotesis dengan Paired Sample T-Test**.

1. Statistik Deskriptif

Tabel 2. **Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test	24	57.00	77.00	67.9167	4.75410
Postest	24	64.00	100.00	85.6250	8.36563
Valid N (listwise)	24				

Analisis deskriptif memberikan gambaran umum mengenai skor Pre-Test dan Post-Test peserta didik. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai rata-rata Pre-Test sebelum diberikan perlakuan adalah 67.92 dengan standar deviasi 4.75, sementara setelah perlakuan diberikan, rata-rata Post-Test meningkat menjadi 85.63 dengan standar deviasi 8.37. Peningkatan ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik mengalami perkembangan dalam keterampilan menyimak setelah menggunakan media video cerita rakyat. Selain itu, nilai minimum yang sebelumnya 57 meningkat menjadi 64, sementara nilai maksimum yang awalnya hanya 77 meningkat hingga 100. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mengalami perbaikan skor, dengan beberapa di antaranya mencapai hasil maksimal setelah perlakuan.

2. Uji Normalitas

Tabel 3. **Tests of Normality**

Kolmogorov-Smirnova Shapiro-Wilk

Statistic df Sig. Statistic df Sig.

Pre-Test	.174	24	.059	.936	24	.133
Postest	.110	24	.200*	.956	24	.362

Untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memenuhi asumsi statistik parametrik, dilakukan uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk. Hasil pengujian **menunjukkan bahwa data Pre-Test memiliki** nilai signifikansi 0.133 dan data Post-Test memiliki nilai signifikansi 0.362. Karena kedua nilai lebih besar dari 0.05, **dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal**. Hal ini penting karena distribusi normal pada data Pre-Test dan Post-Test memungkinkan penggunaan uji t untuk menguji hipotesis dengan validitas yang lebih tinggi.

Tabel 4. **Paired Samples Test**

	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)	95% Confidence Interval of the Difference				
	Mean	Std. Deviation				Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		Lower	Upper
							Lower	Upper		
Pair 1	Pre-Test	- Postest	-17.70833	7.86008	1.60443	-21.02735	-14.38931	-11.037	23	.000

3. Paired sample T-Test

Uji hipotesis dilakukan **menggunakan Paired Sample T-Test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan** yang signifikan antara **nilai Pre-Test dan Post-Test**. Hasil uji **menunjukkan bahwa** terdapat perbedaan rata-rata sebesar 17.71 poin antara **Pre-Test dan Post-Test** dengan nilai signifikansi 0.000 ($p < 0.05$). Dengan kata lain, hasil ini membuktikan bahwa penggunaan video cerita rakyat sebagai media pembelajaran berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik. Nilai t-hitung sebesar -11.04 yang jauh lebih besar dari nilai t-tabel semakin memperkuat kesimpulan bahwa terdapat perubahan yang nyata setelah diberikan perlakuan.

Hasil ini sejalan dengan berbagai teori pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media audiovisual, khususnya video, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Menurut teori Edgar Dale, pembelajaran yang melibatkan pengalaman visual dan auditori lebih mudah dipahami dan diingat dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya berbasis teks atau ceramah. Dalam konteks penelitian ini, video cerita rakyat tidak hanya memberikan informasi melalui narasi tetapi juga menyediakan dukungan visual yang membantu peserta didik memahami alur cerita dengan lebih baik. Dengan adanya kombinasi elemen suara dan gambar, peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran dan mampu menangkap isi cerita dengan lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, peningkatan skor yang signifikan juga dapat dikaitkan dengan faktor motivasi dan minat belajar peserta didik.

Video sebagai media pembelajaran memiliki daya tarik yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran menyimak, salah satu tantangan utama adalah menjaga perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Metode ceramah yang hanya mengandalkan suara sering kali membuat peserta didik kehilangan fokus, terutama dalam pembelajaran bahasa. Dengan adanya video, peserta didik tidak hanya mendengarkan tetapi juga melihat visualisasi dari cerita yang disampaikan, sehingga lebih mudah memahami konteks dan isi cerita. Hal ini membantu mereka meningkatkan konsentrasi dan memperpanjang durasi atensi selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan keterampilan menyimak juga berkaitan dengan teori Brunner yang membagi proses belajar menjadi tiga tahap, yaitu enactive (pengalaman langsung), iconic (menggunakan gambar atau representasi visual), dan symbolic (menggunakan simbol atau teks). Dalam konteks penelitian ini, video cerita rakyat berada pada tahap iconic, di mana peserta didik memperoleh pemahaman melalui representasi visual yang lebih konkret dibandingkan teks tertulis. Hal ini memungkinkan mereka untuk lebih cepat memahami isi cerita dan menghubungkannya dengan pengalaman serta pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variasi skor Post-Test lebih tinggi dibandingkan Pre-Test, yang terlihat dari peningkatan standar deviasi dari 4.75 menjadi 8.37. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun secara umum terjadi peningkatan keterampilan menyimak, terdapat variasi individu dalam tingkat pemahaman peserta didik. Beberapa peserta didik mungkin lebih mudah memahami isi cerita melalui video dibandingkan dengan peserta didik lainnya. Faktor-faktor seperti latar belakang akademik, minat terhadap cerita rakyat, serta pengalaman sebelumnya dengan media audiovisual dapat berkontribusi terhadap variasi hasil yang diperoleh. Oleh karena itu, meskipun video cerita rakyat terbukti efektif, penting bagi guru untuk tetap memperhatikan perbedaan individu dalam memahami materi dan memberikan dukungan tambahan kepada peserta didik yang mungkin membutuhkan bimbingan lebih lanjut. Dalam implementasi pembelajaran, penggunaan video cerita rakyat juga memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan lebih interaktif. Salah satu keunggulan media video adalah kemampuannya untuk diputar ulang, sehingga peserta didik dapat mengulang bagian cerita yang kurang dipahami. Hal ini memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran dan memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri. Selain itu, video dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran lainnya, seperti diskusi kelompok atau latihan tanya jawab, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran menyimak. Dengan pendekatan yang lebih variatif, peserta didik tidak hanya pasif mendengarkan tetapi juga aktif dalam memahami dan menganalisis isi cerita.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa penggunaan video cerita rakyat sebagai media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik sekolah dasar. Selain memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, video juga membantu meningkatkan motivasi belajar serta memperbaiki pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Dengan demikian, penggunaan media audiovisual, khususnya video cerita rakyat, dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran keterampilan menyimak di sekolah dasar. Guru disarankan untuk lebih sering memanfaatkan media video dalam pembelajaran dan mengombinasikannya dengan strategi pembelajaran lainnya untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran menyimak tidak hanya lebih efektif tetapi juga lebih menyenangkan bagi peserta didik, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan berbahasa yang lebih baik di masa depan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video cerita rakyat sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik kelas V SD. Peningkatan yang signifikan dalam skor Post-Test dibandingkan Pre-Test menunjukkan bahwa video cerita rakyat memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan kemampuan menyimak peserta didik. Dengan adanya kombinasi elemen audio dan visual, peserta didik lebih mudah memahami alur cerita serta menangkap makna yang terkandung di dalamnya. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data **Pre-Test dan Post-Test berdistribusi normal**, sehingga analisis statistik yang dilakukan memiliki validitas yang tinggi. Selain itu, **hasil uji Paired Sample T-Test** membuktikan **bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara** nilai sebelum dan sesudah perlakuan, yang menegaskan bahwa penggunaan video sebagai media pembelajaran bukan hanya meningkatkan keterampilan menyimak secara umum, tetapi juga memberikan pengaruh yang kuat terhadap efektivitas pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan video cerita rakyat memiliki banyak keunggulan dibandingkan metode konvensional seperti ceramah atau teks tertulis. Video mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena lebih menarik dan interaktif, sehingga mereka lebih fokus dalam menyimak isi cerita. Selain itu, media ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan memutar ulang bagian yang kurang dipahami, yang memberikan kesempatan bagi mereka untuk lebih mendalami materi pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa guru sebaiknya lebih sering memanfaatkan media audiovisual dalam pembelajaran, khususnya dalam keterampilan menyimak. Penggunaan video cerita rakyat dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain seperti diskusi, tanya jawab, atau refleksi untuk memastikan bahwa peserta didik tidak hanya pasif menyimak, tetapi juga aktif dalam memahami dan menganalisis isi cerita. Dengan demikian, keterampilan menyimak peserta didik dapat terus berkembang seiring dengan meningkatnya kualitas pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video cerita rakyat merupakan alternatif yang efektif dalam pembelajaran keterampilan menyimak. Dengan pemanfaatan media yang tepat, peserta didik tidak hanya mampu memahami cerita dengan lebih baik, tetapi juga memiliki pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang lebih inovatif guna meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik di tingkat sekolah dasar.

Segala puji bagi Allah SWT atas rahmat dan kemudahan-Nya. Terima kasih untuk diri sendiri yang telah bertahan dan berjuang hingga titik ini. Untuk ibu tercinta yang selalu mendoakan, dan untuk ayah, cinta pertama saya, yang kini hanya bisa mendoakan dari kejauhan-segala kasih sayang dan pengorbanan kalian akan selalu menjadi kekuatan bagi saya. Penghargaan juga saya sampaikan kepada dosen pembimbing atas bimbingan dan arahnya, serta kepada seseorang yang selalu ada dengan kesabaran dan dukungannya di setiap langkah saya. Terima kasih untuk teman-teman seperjuangan yang menemani dalam proses ini, serta SDN Juwetkenongo atas kesempatan dan dukungannya dalam penelitian ini. Semoga karya ini menjadi awal dari perjalanan yang lebih baik.

Afsani, N. N. (2019). Menyimak Cerita Rakyat 3 (pp. 3- 17).

[Anggraini, A., Mukhtadir, A., & Hambali, D. \(2021\). Penerapan Program Literasi Berbasis Cerita Rakyat untuk Menanamkan Perilaku Empati dan Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IVA SDN 2 Rejang Lebong. Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar, 4\(2\), 82-90. https://doi.org/10.33369/dikdas.v4i2.16081](https://doi.org/10.33369/dikdas.v4i2.16081)

Asip, M., Mukhtadir, A., & Koto, I. (2019). **Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Cerita Rakyat Untuk Mendukung Gerakan Literasi Sekolah Di Kelas Rendah. Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar, 2(1), 83-97.**

<https://doi.org/10.33369/dikdas.v2i1.8689>

Burhan Nurgiyantoro. (2018). TEORI PENGKAJIAN FIKSI.

Chinditya, C. C., Susanta, A. S., & Mukhtadir, A. M. (2020). Implementasi Literasi dalam Pembelajaran Membaca Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu pada Siswa Kelas Iv SD IT Al-Qiswah Bengkulu. Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar, 4(1), 184-196.

<https://doi.org/10.33369/dikdas.v4i1.14131>

Faizal Amir, M.Pd dan Septi Budi Sartika, M. P. (2015). BUKU AJAR METODOLOGI PENELITIAN DASAR BIDANG PENDIDIKAN.

Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 4(4), 850-860. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459

Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional, 2(1), 93-97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660

Friska, D. Y., Suyitno, I., & Furaidah. (2018). Pengaruh Media Audio dan **Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV.**

Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, 3(2), 251-258. http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10544

Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media. Prosiding TEP & PDs, 1(15), 96-102.

Mariana, S., Wahyuningsih, S., Wayuningsih, L., & Samudera, W. (2022). Penguatan Karakter Gemar Membaca Melalui Cerita Daerah Untuk Meningkatkan Sikap Sosial Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 1(1), 60-69. <https://doi.org/10.54723/ejpgmi.v1i1.7>

Massitoh, Euis., I. (2021). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Keterampilan Menyimak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 330-333.

Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539-546. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>

Mufarikha Mufarikha, & Susi Darihastining. (2022). Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas V MI Ghozaliyah Melalui Media Audio. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 1(2), 30-53. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v1i2.106>

Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., Widyastuti, T., & Tangerang, U. M. (2021). Perapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV Di SDN Cengklong 3. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(2), 396-418. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>

Pratiwi, Y., Meruntu, O. S., & Pangemanan, N. J. (2024). Penerapan Media **Audiovisual dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat Legenda Danau Tondano**: Sebuah Studi Kasus di SMP NEGERI 3 Tondano. *KOMPETENSI: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Seni*, 4(1), 22-28.

Salsabila, A., & Sukartono, S. (2023). Implementasi Media Audio Visual Pada Pembelajaran Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 7(2), 310-319. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/indexDOI:https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i2>

Sari, W. P., Armariena, D. N., & Prasrihamni, M. (2022). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi Siswa Kelas Vi Sdn Talang Kelapa. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(6), 331-344. <https://doi.org/10.22460/parole.v5i6.10150>

Sumarni, A. (2021). *Jurnal wawasan sarjana*. 1(1), 51-60.

Supit, D. (2020). Hubungan Media Pembelajaran Video dan **Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Advent Tikala**. *Cogito Smart Journal* |, 6(1), 73-82.

Supriani, Y., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2020). **Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1-10. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/90>**

Wahyuni Firlil Fangestu, I., & Syahrizal, H. (2023). **Digitalisasi Lembaga Pendidikan dalam Menghadapi Perkembangan dan Kemajuan Teknologi Informasi Dunia Pendidikan. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 1(2), 26-38. <https://doi.org/10.61104/alz.v1i2.89>**

Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61-78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>

Zein, R., & Puspita, V. (2020). Model Bercerita untuk Peningkatan Keterampilan Menyimak dan Berbicara **Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini***, 5(2), 1199-1208. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.581>