

Penerapan Pembelajaran *Pictory AI* untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Kelas IV SDN Kembangkuning

Diterima:
23 Desember 2024

Disetujui:
14 Januari 2025

Diterbitkan:
20 Januari 2025

¹Dian Wijayanti, ^{2*}Rahma Hofifah, ³Arum Ratnaningsih,
⁴Rizki Habibah

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP Universitas Muhammadiyah Purworejo

⁴SDN Kembangkuning

^{1,2,3}Jl. K.H.A. Dahlan No. 3 & 6 Purworejo

E-mail: ¹dianwijayanti360@gmail.com, ^{2*}rahmahofifah15@gmail.com,
³arumratna@umpwr.ac.id, ⁴rizky.khabibah88@gmail.com

*Corresponding Author

Abstrak— Kurangnya minat siswa saat menyimak materi tanpa media sering kali menyebabkan kesulitan mereka dalam menyimpan informasi yang didengar. Banyak siswa kehilangan konsentrasi selama kegiatan menyimak, yang pada gilirannya merugikan kemampuan mereka untuk menyerap informasi dengan baik. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran elektronik dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan dan efektivitas keterampilan menyimak menggunakan *Pictory AI*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan desain Spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keterampilan menyimak siswa, yang terlihat dari analisis data yang menunjukkan perbaikan nilai keterampilan menyimak mereka. Pada tahap pratindakan, rata-rata nilai kemampuan menyimak siswa berada di angka 64,5, dan setelah penerapan media *Pictory AI* pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 82. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Pictory AI* dalam pembelajaran menyimak efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN Kembangkuning.

Kata Kunci: Analisis; Elektronik; Eksplorasi.

Abstract— Lack of interest in students when listening to material without media often causes them to have difficulty retaining the information they hear. Many students lose concentration during listening activities, which harms their ability to absorb information well. One solution to this problem is to utilize electronic learning media in teaching and learning. This study aims to explore the application and effectiveness of listening skills using *Pictory AI*. The method used in this study is Classroom Action Research with a Spiral design developed by Kemmis and McTaggart. The study results showed an increase in students' listening skills, which can be seen from the data analysis showing an improvement in their listening skill scores. At the pre-action stage, the average score of students' listening skills was 64.5, and after the application of *Pictory AI* media in cycle II, the average score increased to 82. Based on the results of this study, it can be concluded that the use of *Pictory AI* in listening learning is effective in improving the listening skills of fourth-grade students of SDN Kembangkuning.

Keywords: Analysis; Electronics; Exploration

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang sadar untuk mewariskan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Melalui pendidikan, generasi kini dapat menjadi teladan bagi pengajaran yang diterima dari generasi sebelumnya [13]. Pembelajaran adalah suatu proses yang melibatkan individu dalam usaha memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Proses ini melibatkan dua pihak utama: siswa sebagai siswa dan guru sebagai fasilitator. Inti dari kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar [12]. Dengan pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, timbul dorongan kuat untuk berinovasi dalam memanfaatkan hasil teknologi sebagai sumber dalam proses belajar mengajar [6]. Dalam konteks ini, penggunaan media menjadi pilihan yang relevan, sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini. Media berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan serta merangsang pemikiran dan perasaan siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Mengingat pentingnya informasi dalam pembelajaran, peran media pembelajaran menjadi sangat strategis. SD Negeri Kembangkuning, pembelajaran di kelas berlangsung seperti biasa di sekolah dasar. Beberapa guru telah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan modul ajar untuk memfasilitasi proses belajar mengajar, yang terbukti mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa saat menggunakan media. Namun, terdapat sejumlah masalah yang perlu diperhatikan, antara lain: (1) rendahnya minat siswa saat menyimak tanpa media, yang terungkap dalam wawancara dengan wali kelas IV; (2) kesulitan siswa dalam menyimpan informasi yang mereka dengar, juga tercermin dalam wawancara yang sama; (3) seringnya siswa kehilangan konsentrasi selama kegiatan menyimak, selalu diungkapkan dalam wawancara wali kelas IV; (4) ketidakmampuan menyimpan informasi secara efektif akibat kurangnya konsentrasi; dan (5) penyampaian materi yang kurang bervariasi, yang menyebabkan siswa merasa bosan.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut, kita dapat menarik kaitan dengan pembelajaran di setiap sekolah, yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa, terutama di daerah pedesaan. Penggunaan buku cetak oleh guru dan keterbatasan variasi sumber belajar dapat mengakibatkan pemahaman siswa menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, di tingkat Sekolah Dasar sangat penting untuk menyediakan metode pembelajaran yang lebih menarik dan praktis, agar proses belajar mengajar berlangsung lebih efektif. Materi ajar perlu disampaikan dengan cara menarik agar dapat menarik perhatian siswa [1]. Bahasa memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, bahasa merupakan sistem simbol yang berupa bunyi dan bersifat arbitrer, digunakan oleh suatu komunitas penutur untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Dengan kata lain, melalui bahasa, manusia dapat

berinteraksi dan saling berkomunikasi dengan orang lain. Penggunaan bahasa dapat berupa lisan maupun tulisan. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia [14]. Rendahnya keterampilan menyimak di sekolah dasar dapat mempengaruhi keterampilan lainnya, karena kemampuan menyimak yang baik di tahap ini menjadi landasan untuk kemampuan berbicara dan menulis di tahap yang lebih tinggi [9]. Menyimak dapat diartikan sebagai proses mendengarkan atau memahami makna secara lisan serta menyerap informasi yang disampaikan [11]. Menyimak sangat penting dalam pembelajaran. Selama kegiatan menyimak, siswa diharapkan untuk berpikir secara kritis dan terlibat secara aktif. Aktivitas menyimak ini dapat dilakukan dalam berbagai konteks, baik di dalam kelas maupun di luar kelas [10]. Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan untuk mengatasi tantangan ini adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran elektronik. Kehadiran teknologi kecerdasan buatan telah menjadi sebuah tonggak kesuksesan dalam bidang teknologi pendidikan, memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan yang bijak dan terkontrol, teknologi ini memiliki potensi besar untuk memajukan pendidikan. Era digital telah membawa perubahan yang cepat dalam dunia pendidikan, memengaruhi peran dan tugas dosen dalam melaksanakan tri dharma perguruan tinggi. Berkat kemajuan ini, akses terhadap informasi kini semakin terbuka bagi masyarakat luas [13]. Media pembelajaran merujuk pada berbagai alat yang dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media bertujuan untuk menarik perhatian, minat, serta membangkitkan pikiran dan perasaan para pelajar. Dengan demikian, media pembelajaran mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih efektif, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan maksimal oleh peserta didik [3]. Penerapan Artificial Intelligence (AI) dapat melibatkan berbagai teknologi seperti mesin pembelajaran (machine learning), chatbot, augmented reality (AR), virtual reality (VR), dan berbagai teknologi lainnya.

Teknologi ini membuka beragam peluang baru dalam proses belajar, baik di dalam maupun di luar kelas, serta meningkatkan mutu pembelajaran secara keseluruhan. AI memiliki kapabilitas untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang personal dan disesuaikan dengan kebutuhan setiap peserta didik. Dengan dukungan AI, pendidik dapat memberikan panduan pembelajaran yang lebih terfokus dan disesuaikan dengan gaya belajar, kemampuan, serta minat masing-masing peserta didik [4]. Di era digital saat ini, pembuatan video animasi menjadi lebih mudah dengan adanya berbagai platform, salah satunya adalah *Pictory AI*. *Pictory AI* merupakan platform yang memanfaatkan kecerdasan buatan untuk menghasilkan animasi dengan cara yang efisien. Pengguna cukup memasukkan teks atau narasi ke dalam platform, dan *Pictory AI* akan menciptakan animasi yang menggambarkan isi teks tersebut secara visual.

Platform ini memiliki berbagai aplikasi potensial di berbagai bidang, seperti pendidikan, pemasaran, dan hiburan. Dalam konteks pemasaran, *Pictory AI* dapat digunakan untuk membuat iklan animasi yang menarik. Di industri hiburan, platform ini bisa membantu menghasilkan konten animasi yang kreatif dan mengesankan. Dengan kemampuan *Pictory AI* yang mampu menghasilkan animasi secara cepat dan tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang mendalam, platform ini berpotensi mengubah cara orang berinteraksi dengan media animasi dan visual. Di dunia pendidikan, *Pictory AI* dapat dimanfaatkan untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dengan cepat, seperti video animasi yang menjelaskan konsep-konsep kompleks [6]. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan *Pictory AI* pada siswa kelas IV SDN Kembangkuning serta untuk menilai keterampilan menyimak yang diperoleh melalui penggunaan aplikasi tersebut. Penelitian ini sangat penting karena berfokus pada peningkatan keterampilan menyimak siswa, yang merupakan kemampuan vital untuk memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Keterampilan menyimak yang baik berkontribusi pada keberhasilan akademis siswa secara keseluruhan.

II. METODE PENELITIAN

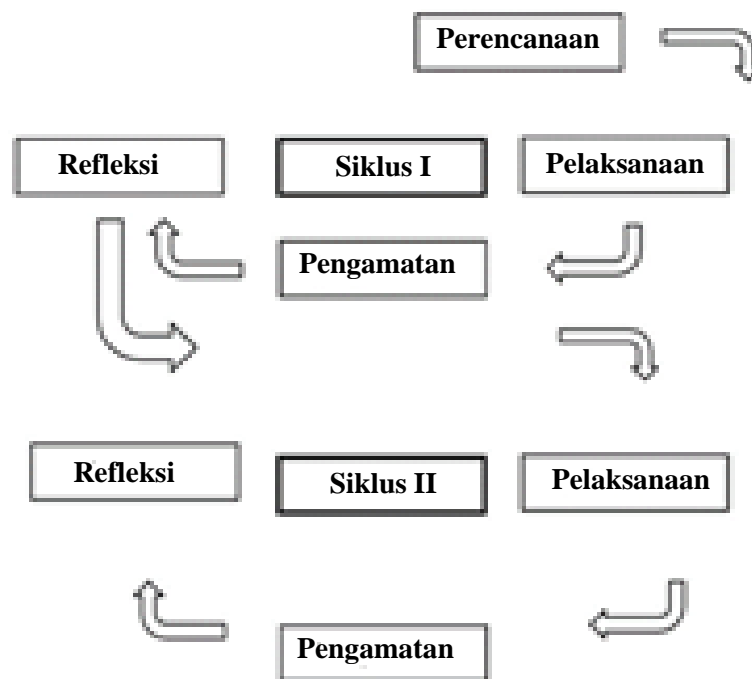
Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas, yang bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media *Pictory AI* dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas V di SD Negeri Kembangkuning. penelitian tindakan kelas pada dasarnya bersifat teknis substantif yang mana di dalamnya memuat tiga hal yaitu (1) apa yang diteliti; (2) mengapa hal itu diteliti; (3) bagaimana menelitinya [15]. Subjek penelitian terdiri dari tujuh siswa kelas V. Dalam penelitian ini, metode tindakan kelas digunakan untuk mengeksplorasi seberapa efektif media berbasis AI seperti *Pictory* dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Desain tindakan mengikuti model spiral yang diusulkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan dalam satu siklus:

1. Dalam tahap perencanaan ini, peneliti menyoroti masalah-masalah yang memerlukan perhatian khusus. Selanjutnya, peneliti menyusun instrumen penelitian yang akan digunakan dalam siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang meliputi lembar observasi untuk guru dan siswa, serta penilaian hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di lapangan, peneliti kemudian melaksanakan perencanaan tindakan dengan langkah-langkah berikut:
 - a. Menyusun modul ajar.
 - b. Mempersiapkan sumber belajar dan media *Pictory AI*

- c. Merancang lembar diskusi bagi siswa guna meningkatkan proses pembelajaran dalam menyimak cerita.
 - d. Menyiapkan instrumen untuk pengumpulan data, berupa lembar soal tes.
 2. Pada tahap pelaksanaan merupakan implementasi dari rencana yang telah disusun, dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas. Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas dengan menerapkan media *Pictory AI*, yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita pada siswa SDN Kembangkuning. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti sendiri, sementara guru kelas IV berperan sebagai pengamat. Siklus 1, terdapat satu pertemuan, di mana kegiatan pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit menggunakan media *Pictory AI*. Rincian tindakan tersebut tercantum dalam modul ajar yang terlampir.
 3. Pada tahap kegiatan pengamatan dilakukan oleh pengamat. Proses ini berlangsung saat tindakan sedang dilaksanakan, dan data dikumpulkan menggunakan format observasi dengan mencatat segala kegiatan di lapangan, agar informasi yang diperoleh akurat untuk perbaikan di siklus selanjutnya. Pengamatan diutamakan pada proses pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media shadow puppets, serta mengikuti instrumen yang telah ditentukan. Beberapa hal yang perlu diamati meliputi:
 - a. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran.
 - b. Aktivitas guru dalam mendampingi siswa saat menggunakan media *Pictory AI*
 4. Pada tahap refleksi, peneliti menilai kembali pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah diajarkan, untuk menentukan apakah ada kelemahan dalam penyampaian materi. Selanjutnya, peneliti mengevaluasi hasil pembelajaran guna memperbaiki pelaksanaan sebelumnya. Pada tahap refleksi ini, beberapa langkah yang perlu dilakukan peneliti meliputi:
 - a. Menyimpulkan hasil observasi dari siklus pertama.
 - b. Menganalisis hasil evaluasi.
 - c. Diskusi mengenai kendala yang dihadapi, serta merumuskan perbaikan jika pada siklus 1 belum berhasil meningkatkan keterampilan menyimak cerita dan perlu adanya Tindakan selanjutnya.

Data dikumpulkan melalui berbagai teknik, termasuk observasi, tes, catatan lapangan, dan dokumentasi. Selanjutnya, data tersebut dianalisis. [5], teknik ini digunakan untuk mendeskripsikan baik data kuantitatif maupun kualitatif, yang kemudian diinterpretasikan dalam bentuk uraian. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa analisis data merupakan upaya

untuk meringkas informasi yang telah dikumpulkan dalam penelitian. Proses ini dapat dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif untuk data kuantitatif dan kualitatif yang diinterpretasikan secara mendetail. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh bersifat kualitatif dan terdiri dari kalimat-kalimat penjelasan yang diambil dari hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran, serta hasil pengamatan oleh observer. Data tersebut dianalisis dengan deskripsi persentase dan dikelompokkan berdasarkan kategori. Teknik analisis data yang digunakan mengikuti model Miles dan Huberman, yang mencakup beberapa langkah, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Selain itu, data kuantitatif yang diperoleh berupa angka-angka hasil evaluasi setelah pelaksanaan pembelajaran, yang diolah menggunakan teknik deskriptif persentase yang disajikan dalam bentuk bagan.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan siswa kelas IV SDN Kembangkuning. Proses pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap, dimulai dengan kegiatan pra-tindakan, diikuti oleh dua siklus yang masing-masing diakhiri dengan post-test. Kegiatan belajar mengajar, peneliti berperan sebagai guru, sementara guru lainnya berfungsi sebagai pembimbing selama proses belajar dan refleksi. Penerapan pembelajaran dalam penelitian ini berjalan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, yang masing-masing terdiri dari dua sesi. Sebelum memulai kegiatan

pembelajaran, peneliti sebagai guru menyiapkan beragam alat yang diperlukan, termasuk modul ajar, bahan ajar, soal penilaian, latihan soal, lembar kegiatan kelompok, dan lembar observasi siswa. Dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai pendamping yang mendukung siswa. Siklus I dilaksanakan dalam dua sesi, yaitu pada tanggal 13 dan 20 November 2024. Pada tahap ini, siswa mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia yang biasa, di mana peneliti kemudian menjelaskan materi terkait rambu-rambu lalu lintas. Selanjutnya, peneliti menyusun sepuluh soal pilihan ganda untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Data dari hasil observasi dan tes dipresentasikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Keterampilan Menyimak Siswa Menggunakan Media *Pictory AI* pada Siklus I dan Siklus II

Nilai		Keterangan
Siklus I	Siklus II	
450	574	Jumlah
64,5	82	Rata-rata
70	86	Nilai Tertinggi
0	7	Tuntas KKTP
7	0	Belum Tuntas KKTP

Berdasarkan hasil observasi, tercatat tujuh siswa dengan nilai rata-rata 64,5 (kurang), yang menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa masih di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa membutuhkan perhatian lebih, sehingga perlu dilanjutkan ke Siklus II. Dari tes kemampuan awal, terungkap bahwa nilai terendah yang diterima siswa adalah 50, sedangkan nilai tertingginya 70. Namun, tingkat ketuntasan pada tes kemampuan awal belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 75. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan ke Siklus II dengan harapan siswa dapat mencapai nilai tersebut. Analisis data menunjukkan bahwa pembelajaran menyimak masih memerlukan perbaikan. Dengan demikian, peneliti berkomitmen untuk melakukan perbaikan dalam pembelajaran cerita selanjutnya, agar siswa yang menemui kesulitan dan mendapatkan nilai rendah dapat berkurang. Melanjutkan ke siklus berikutnya adalah langkah penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan, yaitu pada tanggal 25 dan 30 November 2024. Pada siklus ini, siswa menyimak cerita berjudul "Rambu-rambu Lalu Lintas," yang diputar melalui video animasi menggunakan aplikasi *Pictory AI* selama sekitar 5 menit. Berdasarkan hasil observasi, kondisi pembelajaran secara umum sangat kondusif. Situasi kelas dikelola dengan baik, dan minat siswa dalam mengikuti kegiatan menyimak video sangat tinggi. Mereka menunjukkan

kesiapan dan keseriusan saat menyimak. Antusiasme siswa meningkat karena video yang ditayangkan lebih menarik dan diperjelas, sehingga siswa lebih fokus. Pada saat video diputar, perhatian siswa sangat baik, dan mereka aktif berpartisipasi dalam sesi tanya jawab. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *Pictory AI* mulai terlihat. Pada tahap ini, observasi awal dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang ada, dan berdasarkan temuan tersebut, direncanakan beberapa perbaikan. Dalam siklus ini, peneliti melakukan perbaikan pada indikator-indikator yang masih kurang dari siklus sebelumnya. Dengan menganalisis data, peneliti menghitung jumlah skor dari lembar observasi dan tes belajar siswa. Aktivitas siswa mendapatkan skor 574 dengan nilai rata-rata 82 (Sangat Baik), yang tergolong sangat baik. Ini menandakan bahwa tindakan yang dilakukan sesuai dengan rencana sebelumnya dan berhasil mencapai kemampuan belajar yang diharapkan. Oleh karena itu, berdasarkan hasil yang dicapai pada siklus II, tidak perlu dilakukan siklus III.

Peningkatan kemampuan menyimak siswa kelas IV SD Negeri Kembangkuning terlihat jelas dari perbandingan nilai rata-rata antara siklus I dan siklus II. Pelajaran menyimak di sekolah dasar merupakan bagian dari pembelajaran bahasa Indonesia. Menyimak merupakan dasar pengetahuan berbahasa yang sangat fungsional yang lebih bermakna bagi manusia untuk mengungkap lambang-lambang kata dari orang kedua yang merupakan suatu proses mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menilai dan mereaksi atas makna yang terkandung didalamnya. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan lebih baik dibandingkan sebelumnya [7]. Menyimak merupakan suatu bentuk aktivitas mendengarkan dengan aktif serta kreatif dalam mendapatkan sebuah informasi, memahami makna isi serta pesan yang disampaikan secara langsung [8]. Berbagai macam media dapat digunakan dalam proses pembelajaran menyimak, salah satunya adalah media audio visual. Media audio visual merupakan media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses [2], mengartikan media audio visual bisa digunakan guru untuk memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran karena menyajikan dua unsur seperti unsur suara dan unsur gambar. Media audio visual masih jarang digunakan guru karena terbatasnya sarana dan prasarana yang terdapat di beberapa sekolah. Namun jika guru ingin menciptakan suasana kelas yang menarik dan menyenangkan maka harus ada suatu perubahan yang dapat memberikan sebuah keuntungan baik bagi guru maupun siswa. Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu siswa dalam kegiatan mendengarkan, salah satunya dengan media video berbasis *Pictory AI*. *Pictory AI* adalah sebuah platform berbasis kecerdasan buatan (artificial intelligence) yang

dirancang khusus untuk menciptakan animasi dengan mudah dan efisien [6]. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *Pictory AI* berkontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan mendengarkan siswa kelas IV SD Negeri Kembangkuning.

IV. KESIMPULAN

Peningkatan keterampilan menyimak terjadi dari siklus I dengan rata-rata 64,5 yang kemudian pada siklus II diperoleh rata-rata 82, dengan demikian dapat dinyatakan bahwa melalui metode menyimak menggunakan *Pictory AI* dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa di SDN Kembangkuning dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Pictory AI* melalui metode menyimak dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN Kembangkuning. Dengan dilakukannya metode menyimak menggunakan media *Pictory AI* ini keterampilan menyimak siswa dalam mendengarkan dan meniru, mendengarkan dan mengulangi, mendengarkan dan mengikuti instruksi, dalam pembelajaran melalui metode menyimak. Suasana belajar lebih interaktif dan menyenangkan sehingga siswa tertarik dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi, seperti rekaman audio, video, atau cerita bergambar dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan memahami konteks dengan lebih baik. Latihan menyimak dilakukan secara rutin dengan berbagai jenis teks, seperti narasi, dialog, maupun informasi dapat bermanfaat dalam melatih kemampuan mereka secara bertahap.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Smart box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077–3086. <https://jurnaldidaktika.org>.
- [2] Aryani, S., Rodiyana, R., & Mahpudin. (2021). *Media Audio Visual Untuk Keterampilan Menyimak Siswa*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 3(3), 266-270. Retrieved from <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/605>.
- [3] Arwani, M., & Wulandari, R. S. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Wayang Beber Kreasi Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa. In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 14 (1).
- [4] Fauziyati, W. R. (2023). Dampak Penggunaan Artificial Intelligence (Ai) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 2180–2187. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.21623>.
- [5] Iskandar, D., & Narsim. (2015). *PTK dan Publikasi* (Cetakan Id.). Cilacap. Ihya Media.
- [6] Kibari, M. A., Ratumbuysang, M. F. N. G., & Mansur, H. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Pictory.Ai* pada Mata Kuliah Manajemen Koperasi dan UMKM Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi. *Jurnal Kependidikan*, 12(4). <https://jurnaldidaktika.org867>

- [7] Kurniaman, otang, & Huda, muhammad nailul. (2018). *Penerapan Strategi Bercerita Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Iii Sd Muhamadiyah 6 Pekanbaru*. *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7 (2), 249–255.
- [8] Lisnawati, & Syamsuardi. (2019). *Artikel Jurnal Terindeks Copernicus - Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Bercerita*. *TEMATIK*, 5 (2), 94–100.
- [9] Massitoh, E. I. (2021). *Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Keterampilan Menyimak*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* , 3(3), 330-333. Retrieved from <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/614>
- [10] Musyadad, V. F., Susan, Syifa, Tiara, & Sepiah. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Menyimak Sekolah Dasar Melalui Media Audio Visual. In *Jurnal Primary Edu (JPE)*. 1(1).
- [11] Putri, D., Elvina, D., Bahasa, P., Indonesia, S., Rokania, S., Kabupaten, R., Hulu, R., & Sekolah, P. G. (2019). *Penerapan Metode Game's untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. *BAHA STRA*. 39 (2) 9-15.
- [12] Rohani. (2020). *Media Pembelajaran*. Diktat Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Barat, 3.
- [13] Sholikha, C. J., Dewi, A. L. S., & Andjariani, E. W. (2022). Pengembangan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis pada Kelas IV Sekolah Dasar. *KONSTRUKTIVISME*, 14(2), 2442–2355. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v14i2.1968>
- [14] Sinta, F. (2022). 6 Analisis Keterampilan Menyimak Melalui Pendekatan Saintifik Pada Anak Kelas IV di SD Negeri 6 Rejang Lebong. *Scholastica Journal*, 5(1), 16–22.
- [15] Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>