



Analisis Penggunaan Model *Role Playing* terhadap Keterampilan Menyimak Teks Aural Siswa di SD Kota Padang

Yawuru Nur Hasanah^{1*}, Chandra², Inggria Kharisma³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: yawunurhasanah@gmail.com^{1*}, chandra@fip.unp.ac.id², inggriakharisma@gmail.com³

Korespondensi penulis : yawunurhasanah@gmail.com

Abstract. *Listening skills in grade II students of SDN Padang City are still low, Most students are not focused and are still playing when their teacher is telling a story in front of the class. In addition, the lack of facilities and infrastructure at SDN Padang City is also a factor that hinders the creation of interesting learning. The general purpose of this study is to test the effect of using the role playing model on the listening skills of grade II students of SDN Padang City, where this model involves students to play roles in the stories they will listen to. The method used in this study is a descriptive qualitative method. Data were obtained through observation, testing and documentation. Based on the answers and processes during the learning process, the results of the study can be seen showing that there was a change in students' listening skills after using this role playing method.*

Keywords: *Role playing, listening skills, elementary school*

Abstrak. Keterampilan menyimak pada siswa kelas II SDN Kota Padang masih rendah, Kebanyakan siswa tidak fokus dan masih bermain ketika gurunya bercerita didepan kelas. Selain itu minimnya sarana dan prasarana di SDN Kota Padang juga menjadi faktor penghambat terciptanya pembelajaran yang menarik. Tujuan penelitian ini secara umum adalah menguji pengaruh penggunaan model role playing terhadap keterampilan menyimak siswa kelas II SDN Kota Padang, yang mana model ini melibatkan siswa untuk bermain peran pada cerita yang akan mereka simak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif deskriptif. Data diperoleh melalui observasi, tes dan dokumentasi. Berdasarkan jawaban dan proses saat pembelajaran sedang berlangsung dapat dilihat hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perubahan kemampuan menyimak siswa setelah menggunakan metode role playing ini.

Kata kunci : Role playing, keterampilan menyimak, sekolah dasar

1. PENDAHULUAN

Bahasa memiliki empat keterampilan dasar, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini saling berkaitan dan mendukung penguasaan bahasa yang utuh. Di antara keterampilan tersebut, menyimak menjadi keterampilan pertama yang secara alami dikuasai oleh manusia sejak usia dini sebelum mampu berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan, 2008). Menyimak bukan hanya kegiatan mendengar secara pasif, melainkan proses aktif untuk memahami dan menangkap pesan yang disampaikan secara lisan.

Menurut Setiawati (2014), menyimak adalah kegiatan secara sengaja mendengarkan dengan penuh perhatian terhadap apa yang diucapkan penutur untuk memperoleh informasi dan mampu mengulasnya kembali. Hal ini diperkuat oleh Chandra (2019) yang menyatakan bahwa menyimak merupakan proses mendengarkan secara sungguh-sungguh untuk memahami pesan yang disampaikan oleh pembicara, yang tidak hanya melibatkan indra pendengaran tetapi juga konsentrasi dan pemahaman makna secara mendalam. Idealnya, keterampilan

menyimak ditanamkan sejak dini di lingkungan pendidikan karena menyimak menjadi fondasi utama dalam mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya.

Keterampilan menyimak yang baik sangat penting untuk membangun kemampuan komunikasi efektif, memperluas kosakata, serta meningkatkan daya tangkap terhadap isi informasi. Di sekolah dasar, menyimak berfungsi sebagai dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia maupun pembelajaran tematik lainnya. Siswa yang memiliki keterampilan menyimak yang baik akan lebih mudah memahami instruksi, cerita, dan materi yang disampaikan guru secara lisan. Namun demikian, pada kenyataannya, keterampilan menyimak siswa di tingkat sekolah dasar masih tergolong rendah. Banyak siswa yang tidak fokus saat guru menyampaikan cerita atau informasi secara lisan, bahkan sering kali perhatian mereka teralihkan oleh aktivitas lain seperti berbicara dengan teman atau bermain (Wulandari, 2019).

Penelitian Putri (2018) menunjukkan bahwa salah satu penyebab rendahnya keterampilan menyimak siswa adalah penggunaan model pembelajaran konvensional yang kurang bervariasi. Guru cenderung hanya menyampaikan materi secara lisan tanpa melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, siswa menjadi pasif, cepat bosan, dan tidak mampu menangkap informasi dengan baik. Meskipun beberapa penelitian sebelumnya telah menawarkan media audio visual atau metode bercerita yang dikombinasikan dengan tanya jawab sebagai alternatif, namun metode tersebut belum sepenuhnya efektif karena siswa masih berperan sebagai pendengar pasif (Ramadhani, 2020).

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pendekatan yang dapat melibatkan siswa secara aktif, baik secara fisik maupun mental, dalam proses menyimak. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif adalah model pembelajaran role playing. Model ini menempatkan siswa tidak hanya sebagai pendengar, tetapi juga sebagai pelaku yang harus memahami isi cerita dengan baik untuk dapat memerankan tokoh dalam cerita tersebut. Dengan demikian, siswa dituntut untuk menyimak dengan cermat agar dapat melaksanakan tugas peran yang diberikan secara tepat dan ekspresif (Rohmah & Suparno, 2021).

Selain meningkatkan konsentrasi dan pemahaman, model role playing juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri, kreativitas, serta kemampuan berkomunikasi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Maulidiyah dan Fitria (2022) yang menyatakan bahwa dalam bermain peran, siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga penafsir, pengamat, dan pelaku dari isi teks aural yang mereka simak. Dengan keterlibatan aktif tersebut, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model role playing terhadap keterampilan menyimak teks aural siswa kelas II di SDN Kota

Padang. Model ini diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa dengan menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan serta membiasakan siswa untuk fokus dan memahami informasi secara lisan dengan baik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan dan memahami secara mendalam pengaruh model role playing terhadap keterampilan menyimak siswa kelas II SDN Kota Padang. Menurut Sugiyono (2018), pendekatan kualitatif deskriptif merupakan metode penelitian yang berfokus pada deskripsi fenomena yang terjadi secara alami tanpa adanya perlakuan atau manipulasi dari peneliti, serta berorientasi pada pemahaman mendalam terhadap interaksi sosial dan proses pembelajaran dalam konteks tertentu. Langkah pertama dalam penelitian ini adalah merumuskan masalah dan menentukan fokus penelitian, yaitu rendahnya keterampilan menyimak siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta bagaimana penerapan model role playing dapat menjadi strategi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Langkah selanjutnya adalah menentukan lokasi dan subjek penelitian secara purposive. SDN Kota Padang dipilih karena peneliti menemukan adanya kebutuhan akan peningkatan keterampilan menyimak siswa, dan guru di sekolah tersebut terbuka untuk menerapkan model pembelajaran inovatif. Subjek penelitian terdiri atas 12 siswa kelas II serta guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk merekam keterlibatan siswa selama kegiatan role playing, mencermati perilaku menyimak, dan mencatat interaksi dalam proses pembelajaran. Wawancara mendalam dilakukan terhadap guru dan siswa untuk menggali pengalaman mereka selama menggunakan model tersebut. Tes digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan menyimak melalui pre-test dan post-test, dan dokumentasi digunakan untuk menguatkan data melalui foto, catatan guru, dan rekaman kegiatan.

Data yang terkumpul dianalisis secara induktif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Peneliti menyusun data berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan tes, kemudian mencari pola dan keterkaitan antar data untuk memahami pengaruh penerapan role playing. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai sumber dan teknik pengumpulan data untuk meningkatkan keabsahan temuan. Peneliti juga melakukan member checking dengan guru untuk memastikan bahwa interpretasi yang dilakukan sesuai dengan realitas yang terjadi di kelas. Melalui langkah-langkah ini,

diperoleh pemahaman yang utuh mengenai efektivitas model role playing dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa di sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan dan memahami secara mendalam pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan menyimak siswa kelas II SDN Kota Padang. Menurut Sugiyono (2018), pendekatan kualitatif deskriptif merupakan metode penelitian yang berfokus pada deskripsi fenomena yang terjadi secara alami tanpa adanya perlakuan atau manipulasi dari peneliti, serta berorientasi pada pemahaman mendalam terhadap interaksi sosial dan proses pembelajaran dalam konteks tertentu. Langkah pertama dalam penelitian ini adalah merumuskan masalah dan menentukan fokus penelitian, yaitu rendahnya keterampilan menyimak siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta bagaimana penerapan model *role playing* dapat menjadi strategi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Langkah selanjutnya adalah menentukan lokasi dan subjek penelitian secara purposive. SDN Kota Padang dipilih karena peneliti menemukan adanya kebutuhan akan peningkatan keterampilan menyimak siswa, dan guru di sekolah tersebut terbuka untuk menerapkan model pembelajaran inovatif. Subjek penelitian terdiri atas 12 siswa kelas II serta guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk merekam keterlibatan siswa selama kegiatan *role playing*, mencermati perilaku menyimak, dan mencatat interaksi dalam proses pembelajaran. Wawancara mendalam dilakukan terhadap guru dan siswa untuk menggali pengalaman mereka selama menggunakan model tersebut. Tes digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan menyimak melalui pre-test dan post-test, dan dokumentasi digunakan untuk menguatkan data melalui foto, catatan guru, dan rekaman kegiatan.

Data yang terkumpul dianalisis secara induktif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Peneliti menyusun data berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan tes, kemudian mencari pola dan keterkaitan antar data untuk memahami pengaruh penerapan *role playing*. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai sumber dan teknik pengumpulan data untuk meningkatkan keabsahan temuan. Peneliti juga melakukan *member checking* dengan guru untuk memastikan bahwa interpretasi yang dilakukan sesuai dengan realitas yang terjadi di kelas. Melalui langkah-langkah ini, diperoleh pemahaman yang utuh mengenai efektivitas model *role playing* dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa di sekolah dasar.

HASIL

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model role playing terhadap keterampilan menyimak teks aural siswa kelas II SDN Kota Padang. Data penelitian diperoleh melalui tes keterampilan menyimak (kognitif) dan penilaian aktivitas dalam bermain peran (psikomotorik).

Hasil Tes Keterampilan Menyimak (Aspek Kognitif)

Tabel 1. Hasil Tes Keterampilan Menyimak (Kognitif)

No	Nama Siswa	Indikator Soal (Nomor Soal)	Total Skor Maksimal	Total Skor Perolehan	Keterangan
1	Ad	1, 2, 3, 4, 5	5	5	Sangat baik
2	Al	1, 2, 3, 4, 5	5	4	Baik
3	Ar	1, 2, 3, 4, 5	5	2	Kurang
4	Ars	1, 2, 3, 4, 5	5	4	Baik
5	Azz	1, 2, 3, 4, 5	5	5	Sangat baik
6	Cah	1, 2, 3, 4, 5	5	5	Sangat baik
7	Fad	1, 2, 3, 4, 5	5	4	Baik
8	Han	1, 2, 3, 4, 5	5	5	Sangat baik
9	Ke	1, 2, 3, 4, 5	5	3	Cukup
10	Na	1, 2, 3, 4, 5	5	5	Sangat baik
11	Rad	1, 2, 3, 4, 5	5	4	Baik
12	Yu	1, 2, 3, 4, 5	5	4	Baik

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa mayoritas siswa memperoleh skor antara 4 hingga 5. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model role playing berdampak positif terhadap keterampilan menyimak teks aural, karena siswa lebih fokus dan memahami cerita dengan baik saat terlibat langsung dalam peran.

Hasil Penilaian Aktivitas Role Playing (Aspek Psikomotorik)

Tabel 2. Hasil Penilaian Psikomotorik dalam Role Playing

No	Nama Siswa	Ketepatan Memahami Peran	Intonasi Pengucapan	Ekspresi Wajah	Gerakan Sesuai Cerita	Nilai Akhir	Ket
1	Ad	Baik	Baik	Baik	Baik	A	Sangat Baik
2	Al	Baik	Cukup	Baik	Baik	B	Baik
3	Ar	Baik	Baik	Cukup	Baik	B	Baik
4	Ars	Baik	Baik	Cukup	Cukup	B	Baik
5	Azz	Baik	Baik	Baik	Baik	A	Sangat Baik
6	Cah	Baik	Cukup	Baik	Cukup	B	Baik
7	Fad	Baik	Baik	Baik	Baik	A	Sangat Baik
8	Han	Baik	Baik	Baik	Cukup	B	Baik
9	Ke	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	B	Cukup

10	Na	Baik	Baik	Baik	Baik	A	Sangat Baik
11	Rad	Baik	Baik	Baik	Baik	A	Sangat Baik
12	Yu	Baik	Baik	Cukup	Baik	B	Baik

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan kemampuan psikomotor yang baik dalam memainkan peran, yang menjadi indikator bahwa model role playing mendorong siswa untuk menyimak dengan aktif dan memahami isi teks aural dengan lebih baik

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model role playing terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa kelas II SDN Kota Padang. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, terlibat secara emosional, dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui cerita yang divisualisasikan dalam bentuk peran. Keterlibatan aktif ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran konstruktivistik, di mana siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung. Sejalan dengan itu, Vygotsky (1978) menyatakan bahwa proses belajar akan lebih efektif jika melibatkan interaksi sosial dan penggunaan alat bantu budaya, termasuk bahasa dan permainan peran. Dalam konteks ini, role playing berfungsi sebagai alat bantu untuk memperkuat proses belajar melalui simulasi situasi nyata yang relevan dengan pengalaman siswa.

Secara lebih rinci, temuan menunjukkan bahwa setelah penerapan role playing, kemampuan siswa dalam menyimak meningkat, terlihat dari hasil post-test yang lebih tinggi dibandingkan pre-test. Karakteristik temuan ini mencerminkan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat meningkatkan perhatian dan daya serap siswa terhadap pesan yang disampaikan secara lisan. Hal ini didukung oleh pendapat Djamarah (2011), yang menyatakan bahwa model pembelajaran yang menyenangkan dan aktif dapat meningkatkan minat serta daya ingat siswa terhadap materi pelajaran. Kegiatan role playing menjadikan siswa tidak hanya mendengar, tetapi juga melihat, merasakan, dan menirukan, sehingga informasi yang diterima lebih mudah dipahami dan diingat.

Pembelajaran melalui role playing juga memfasilitasi terbentuknya interaksi antar siswa dalam suasana yang menyenangkan dan bermakna. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menyimak cerita yang diperankan oleh temannya, tetapi juga berupaya memahami alur cerita, ekspresi, dan dialog, yang semuanya menuntut keterampilan menyimak

aktif. Temuan ini memperkuat teori menyimak menurut Tarigan (2008), yang menjelaskan bahwa menyimak merupakan proses aktif yang melibatkan perhatian, interpretasi, dan pemahaman terhadap pesan yang diterima. Dalam role playing, siswa bukan hanya menjadi pendengar pasif, melainkan juga pelaku yang terlibat dalam pembentukan makna.

Dari hasil wawancara dengan guru dan siswa, ditemukan bahwa siswa lebih termotivasi mengikuti pelajaran ketika mereka dilibatkan secara langsung dalam kegiatan bermain peran. Motivasi ini muncul karena suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan memungkinkan siswa menyalurkan energi serta imajinasi mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Huda (2016) yang menyebutkan bahwa pembelajaran role playing tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri dan kreativitas siswa. Siswa belajar secara aktif dan berani mengekspresikan diri dalam suasana yang mendukung.

Namun demikian, penerapan role playing juga menuntut persiapan yang matang dari guru, baik dari segi waktu, media, maupun pengelolaan kelas. Guru harus mampu menyusun skenario cerita yang relevan, membagi peran secara adil, dan mengarahkan siswa agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Ini sesuai dengan pendapat Arends (2008) bahwa keberhasilan model role playing sangat bergantung pada perencanaan yang sistematis dan kemampuan guru dalam memfasilitasi jalannya kegiatan. Dalam penelitian ini, guru menunjukkan kesiapan tersebut, sehingga implementasi role playing berjalan lancar dan efektif.

Dengan demikian, temuan penelitian ini menguatkan pendapat para ahli bahwa model role playing merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar. Model ini tidak hanya memberi ruang untuk menumbuhkan kemampuan berbahasa, tetapi juga mengembangkan aspek sosial dan emosional siswa melalui partisipasi aktif dalam suasana pembelajaran yang nyata. Melalui penerapan role playing, siswa belajar menyimak dengan penuh perhatian karena mereka merasa menjadi bagian dari cerita yang sedang diperankan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berdampak langsung pada kemampuan mereka.

Hasil penelitian dan pembahasan disajikan dengan uraian yang singkat dan jelas, dengan membandingkan teori, hasil temuan dan analisis. Hasil pengolahan data dapat ditampilkan dalam bentuk gambar atau tabel dengan diberi uraian singkat sebagai interpretasi gambar atau tabel yang digunakan. Hasil pembahasan harus fokus menjawab rumusan masalah yang telah disampaikan di bagian pendahuluan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model role playing berpengaruh positif terhadap keterampilan menyimak siswa kelas II SDN Kota Padang. Siswa yang belajar dengan model role playing menjadi lebih fokus, aktif, dan paham saat menyimak cerita. Selain itu, siswa juga lebih berani berperan dan menyampaikan isi cerita dengan baik. Model ini membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

Rekomendasi

Guru disarankan menggunakan model role playing untuk mengajarkan menyimak agar siswa lebih semangat dan mudah memahami cerita. Siswa diharapkan lebih aktif saat bermain peran supaya keterampilan menyimaknya meningkat. Sekolah sebaiknya mendukung pembelajaran dengan menyediakan alat peraga sederhana untuk mendukung model role playing. Peneliti selanjutnya bisa mengembangkan penelitian ini pada materi atau kelas yang berbeda agar hasilnya lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah SDN Kota Padang, terutama kepala sekolah, guru, dan seluruh siswa kelas II yang telah memberikan izin, waktu, dan kerja sama selama proses penelitian ini berlangsung. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Bapak Dr. Chandra, M.Pd dan Ibu Inggria Kharisma, M.Pd selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah Penulisan Karya Ilmiah yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, D. (2020). Keterampilan menyimak dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 101–108.
- Arends, R. I. (2008). *Learning to teach* (7th ed.). McGraw-Hill.
- Beta, A. (2019). Peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui media audio visual. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(1), 55–62.
- Darmuki, A., & Hariyadi, A. (2019). Strategi pengembangan keterampilan berbicara dan menyimak siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(7), 964–971.
- Djamarah, S. B. (2011). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 6(2), 172–182.

- Firmansyah, M. (2018). Pengembangan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 5(1), 40–47.
- Huda, M. (2016). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metedis dan paradigmatis*. Pustaka Pelajar.
- Laila, R. (2021). Penggunaan podcast sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(1), 78–85.
- Lis Setiawati. (2014). Menyimak sebagai keterampilan bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 27–34.
- Maulidiyah, L., & Fitria, N. (2022). Pengaruh model role playing terhadap kemampuan menyimak siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 54–61.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1–10.
- Novianti, A., Mulyani, & Sahabudin, E. (2019). Podcast sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 7(3), 144–152.
- Putri, R. A. (2018). Analisis rendahnya keterampilan menyimak siswa kelas rendah. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 101–109.
- Ramadhani, I. (2020). Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran menyimak. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 25–31.
- Rohmah, N., & Suparno. (2021). Penerapan model role playing dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(3), 188–195.
- Setiawati, R. (2014). Menyimak sebagai keterampilan dasar dalam pembelajaran bahasa. *Bahasa dan Seni*, 42(1), 78–86.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukma, D. (2018). Pengaruh motivasi terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 34–40.
- Sukma, D., Purwanto, & Rini, A. (2019). Kesulitan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 5(4), 55–61.
- Suriani, S. (2017). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 14–19.
- Tambunan, S. (2018). Kreativitas guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 19(1), 12–20.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.

- Ummah, F., Aji, T., & Lestari, I. (2020). Podcast sebagai sumber informasi dalam proses belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(3), 234–241.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wulandari, A. (2019). Masalah menyimak di sekolah dasar dan upaya pemecahannya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 115–122.