

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *LISTENING TEAM* BERBANTUAN
VIDEO INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS
V SDN 37 ANDURING**

Sintia¹, Sry Apfani² Andika Bayu Putra³, Adrianтони⁴), Ismira⁵
Institusi/lembaga Penulis PGSD Universitas Adzkia
Alamat e-mail : sintia369852147@gmail.com,

ABSTRACT

This research was motivated by the low listening skills of students. The models used during the learning process were less varied, more dominant using the lecture method, so that learning was more centered on the teacher. The purpose of this study was to determine the effect of using the interactive video-assisted listening team model on the listening skills of fifth grade students of SDN 37 Anduring. This type of research is experimental research using the Quasi Experimental Design design with the research design of Post-test Only Control Group Design. This study consisted of two study groups, the first group was given treatment with the listening team model called the experimental class, while the second group without treatment was called the control class. The population in this study were all fifth grade students of SDN 37 Anduring and the sample used was fifth grade students at SDN37 Aanduring. Based on the results of the analysis using descriptive statistics, the average experimental class was 87.82, higher than the average control class of 73.14. Based on the statistical analysis, hypothesis testing using the t-test resulted in $t_{count} = 4.858$ and $t_{table} = 1,683$, where t_{count} was greater than t_{table} . The results of the study proved that the use of the listening team model had an effect on students' listening skills in Indonesian language lessons in class V SDN37 Anduring. "

Keywords: Listening Team Model, Listening Skills, Indonesian

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi karena keterampilan menyimak siswa yang rendah. Model yang di gunakan selama proses pembelajaran kurang bervariasi, lebih dominan dengan menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran lebih terpusat pada guru. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *listening team* berbantuan video interaktif terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V SDN 37 Anduring. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan *design Quasi Experimental Design* dengan rancangan penelitian, *Post-test Only Control Group Design*. Penelitian ini terdapat dua kelompok belajar, kelompok pertama diberi perlakuan dengan model *listening team* disebut kelas eksperimen, sedangkan kelompok kedua tanpa diberi perlakuan disebut kelas

kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 37 Anduring dan sampel yang digunakan adalah siswa kelas V di SDN 37 Anduring . Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan statistik deskriptif menghasilkan rata-rata kelas eksperimen adalah 87,82 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil rata-rata kelas kontrol adalah 73,14. Berdasarkan analisis statistik melakukan uji hipotesis menggunakan uji-t mendapatkan hasil bahwa $t_{hitung} = 4,858$ dan $t_{tabel} = 1,683$ dimana t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} . hasil penelitian terbukti bahwa penggunaan model *listening team* memberikan pengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 37 Anduring”.

Kata Kunci: Model *Listening Team*, Keterampilan Menyimak, Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) adalah jenjang awal yang penting bagi siswa dalam memulai proses pendidikan. Jenjang ini berperan dalam membentuk fondasi pengetahuan siswa yang akan mendukung keberhasilan mereka di tingkat pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, pembelajaran di Sekolah Dasar harus dilaksanakan secara optimal. Menurut Hamalik (dalam Lefudin 2017:13), pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun antara unsur manusiawi, material, fasilitas, dan rencana yang saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan menurut Suardi (2018:7), pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan Guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Salah satu pembelajaran yang diajarkan di tingkat Sekolah Dasar adalah Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan

keterampilan siswa dalam menggunakan Bahasa Indonesia, terutama sebagai alat komunikasi dan interaksi dengan orang lain dalam berbagai situasi. Menurut Zulela (2014), pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar meliputi empat aspek yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah dikenal dengan istilah membaca dan menulis permulaan (MMP), sedangkan di kelas tinggi mencakup keempat keterampilan yaitu menyimak, membaca, menulis dan berbicara.

Dari keempat keterampilan berbahasa, keterampilan menyimak memegang peranan yang sangat penting, karena keterampilan berbahasa pertama yang dimiliki oleh manusia adalah keterampilan menyimak. Kegiatan menyimak sebenarnya sudah dimulai sejak manusia lahir, meskipun pada awalnya dalam bentuk yang sangat sederhana. Oleh karena itu, kemampuan menyimak yang baik

No	Kelas	Peserta	Persentase		Tuntas		Rata-rata
			Persentase	Jumlah	Persentase	Jumlah	
1.	VA	21	48%	12	52%	9	69
2.	VB	21	67%	7	33%	14	73
3.	VC	22	32%	7	68%	15	65

*aktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang,
Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 11 Nomor 3, September 2025*

sangat dibutuhkan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam komunikasi dan proses pembelajaran. Menurut Paul T. Rankin (dalam Tarigan, 2008:139), persentase menulis 9%, membaca 16%, berbicara 30%, menyimak 45%. Dengan demikian keterampilan menyimak yang baik merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan dalam proses pembelajaran yang baik.

Keterampilan menyimak pada dasarnya merupakan proses aktif yang bersifat reseptif, melibatkan kemampuan berpikir untuk mengenali, memahami, dan menafsirkan bunyi bahasa. Keterampilan ini memiliki peran krusial dalam proses pembelajaran karena membantu siswa memperluas kosakata, mengembangkan variasi intonasi, serta meningkatkan kemampuan ekspresi dan apresiasi. Dalam pembelajaran menyimak, guru perlu menerapkan tiga tahapan utama, yaitu eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Tahap eksplorasi bertujuan mempersiapkan siswa dengan materi yang akan didengarkan. Pada tahap ini, guru juga menggali pengetahuan atau pengalaman siswa yang relevan dengan materi yang akan dipelajari. Tahap berikutnya adalah elaborasi, di mana guru menyampaikan materi menyimak dengan memperdengarkan teks lisan yang telah dirancang sesuai dengan pembelajaran. Terakhir, tahap konfirmasi dilakukan untuk membantu

siswa mengaitkan informasi yang mereka dengar dengan ide-ide atau pengalaman pribadi mereka, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi.

Berdasarkan penjelasan di atas, tentu ada permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada tanggal 1-4 November 2024 di SDN 37 Anduring khususnya di kelas V, penulis melihat bahwa: 1) Metode yang digunakan selama proses pembelajaran kurang bervariasi, lebih dominan dengan menggunakan metode ceramah; 2) Dalam proses pembelajaran guru kurang menggunakan media yang menarik terutama berbasis teknologi guru hanya menggunakan buku paket dan buku pegangan siswa saja; 3) Siswa sering mengobrol dengan temannya dan kurang fokus dalam memperhatikan guru menerangkan pelajaran didepan kelas sehingga, ketika ditanya siswa tidak bisa menjawab pertanyaan guru; 4) Siswa kesulitan dalam menyimpulkan materi pembelajaran. Hal tersebut tergambar pada tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Penilaian Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V SDN 37 Anduring

Sumber : Guru kelas V SDN 37 Anduring

Berdasarkan Tabel 1.1 nilai keterampilan menyimak siswa yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) di kelas

VA 48% artinya 52% siswa nilai rendah atau belum tuntas. Nilai siswa di kelas VB 67% tuntas dan 33% belum tuntas. Nilai siswa di kelas VC 32 % tuntas dan 68% belum tuntas. Keadaan ini bukan sepenuhnya kesalahan siswa, namun seluruh aspek dalam bidang pendidikan harus dibenahi agar keterampilan menyimak siswa meningkat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, hal ini juga harus beriringan dengan strategi yang tepat digunakan oleh guru serta sarana prasarana sekolah yang juga mendukung.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Arend (dalam Mulyono:2018), model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan pendekatan sistematis (berkala) untuk mengatur kegiatan pembelajaran (pengalaman) untuk mencapai tujuan pembelajaran (kompetensi pembelajaran). Salah satu model yang mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa yaitu model *listening team*.

Menurut Istarani (2012:235), model pembelajaran *listening team* adalah suatu usaha untuk memperoleh pemahaman akan hakikat dari suatu konsep atau prinsip atau keterampilan tertentu melalui proses kegiatan atau latihan yang

melibatkan indera pendengaran (di samping indera lainnya), diharapkan secara tepat dapat mendorong siswa agar tetap fokus dan siap siaga selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu model ini sangat tepat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Selain model pembelajaran, upaya yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Hamka (2018), media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah video interaktif. Menurut Wardani (2018), video interaktif merupakan sumber daya pendidikan yang memadukan suara, gerakan, gambar, dan teks. Pengertian lain dijelaskan oleh Rahmatika (2020) video pembelajaran interaktif adalah metode penceritaan berbasis audio visual yang akan mengajak penonton sebagai pengguna, pemilik, dan partisipan aktif terhadap media yang dibuat. Berdasarkan penjelasan di atas maka model dan media pembelajaran ini dapat memberikan dampak positif terhadap keterampilan menyimak siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian eksperimen yang *Experimental Design* atau disebut sebagai eksperimen semu. Sugiyono (2022:114) menjelaskan bahwa *Quasi Experimental Design* adalah suatu desain digunakan adalah

penelitian *Quasi* yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Post-test Only Control Group Design*.

Dalam design ini terdapat dua kelompok dimana kelompok pertama diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *listening team* berbantuan video interaktif dan kelompok ke dua tidak diberikan perlakuan menggunakan *listening team* tapi berbantuan video interaktif. Kelompok yang diberikan perlakuan model pembelajaran *listening team* disebutkan kelompok eksperimen (kelas eksperimen) sedangkan kelompok yang tidak dapat perlakuan menggunakan model pembelajaran *listening team* disebut kelas kontrol.

Tabel 3. 1 Rancangan Penelitian *Post-test Only Control Group Design*

Kelas	Treatment	Posttest
Eksperimen	X	O_1
Kontrol	-	O_2

Sumber : Sugiyono, (2017 :120)

Keterangan :

- X = Perlakuan yang diberikan yaitu penggunaan model *listening team*
- = Tidak ada perlakuan yang diberikan
- O_1 = Hasil penilaian kelas eksperimen yang mendapat perlakuan
- O_2 = Hasil penilaian kelas kontrol tanpa perlakuan

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari *posttest* kedua kelas tersebut, peneliti melakukan uji statistik deskriptif dengan berbantuan SPSS untuk melihat nilai maksimum, minimum, mean, standar deviasi, dan juga varian dari kedua kelas tersebut. Berikut hasil uji statistik deskriptif dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

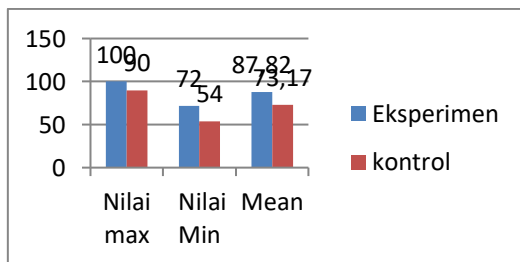
Tabel 4. 1 Statistik Deskriptif Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol SDN 37 Anduring

Descriptive Statistics						
		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
eksperimen	22	72	100	87.82	8.325	69.299
kontrol	21	54	90	73.14	11.324	128.229
Valid N (listwise)	21					

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang, memperoleh standar deviasi 8,325 dan variansnya yaitu 69,299 pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang, memperoleh standar deviasi 11,324 dan variansnya yaitu 128,229. Berdasarkan tabel di atas diperoleh standar deviasi di kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan kelas

kontrol, yang artinya nilai di kelas eksperimen lebih bagus karena nilai *posttest* yang diperoleh kecil sekali ragamnya jika dibandingkan nilai *posttest* pada kelas kontrol.

Grafik perbandingan hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada grafik 1. berikut ini:



Grafik 1. Histogram
Rekapitulasi Hasil *Posttest* Kelas V
SDN 37 Anduring

Grafik di atas menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai *posttest* tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah 72 serta rata-rata 87,82. Pada kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 90 dan nilai terendahnya 54 serta rata-rata 73,14. Rekapitulasi hasil *posttest* di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai keterampilan menyimak di kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan model *listening team* berbantuan video interaktif dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen. Dengan model ini siswa diajak untuk lebih fokus dan aktif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Hamka.(2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. Sidoarjo: Nizamial

Learning Center

Istarani.(2012). 58 *Model Pembelajaran Inovatif*.Medan: Media Persada.

Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Mulyono, (2018), *Model-model Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Belajar

Rahmatika, A. K., Pradana, F., & Bachtiar, F. A. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran HTML dan CSS dengan Konsep Gamification berbasis Web. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(8 Agustus), 2655–2663.

Suardi dan Syofrianisda.(2018).*Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.

Sugiyono.(2017).*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Sugiyono.(2022).*Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Tarigan, Henry, Guntur.(2008).*Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan*

Berbahasa. Bandung:
Angkasa.

Wardani, R. K., & Syofyan,
H.(2018).*Pengembangan
Video Interaktif pada
Pembelajaran IPA Tematik
Integratif Materi Peredaran
Darah Manusia.* 2(4), 371–381.

Zulela. (2014).*Pembelajaran Bahasa
Indonesia apresiasi sastra di
Sekolah Dasar.* Bandung: PT
Remaja Rosdakarya.