

Efektivitas Metode Simak-Respons dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menyimak pada Siswa SMP Kelas VII

Rahma Amalia^{1*}, Intan Nabila Azahra², Silmi Aulia Nurul Qolbi³

¹⁻³ Universitas Siliwangi, Indonesia

Alamat: Jalan Siliwangi No. 24, Kahuripan, Tawang, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat 46115

Korespondensi email: rhmailiaa4571@gmail.com

Abstract. *This study explores how a digital-based listen–response method—combining vibrant video stimuli with instant, game-like feedback on the Quizizz platform—can transform listening comprehension from a passive task into an energizing adventure. Involving 39 junior high students, the research gathered performance data from structured listening quizzes and direct teacher observations. With an impressive average score of 87.17—most students achieving “Good” to “Excellent” levels—and vivid improvements in focus and enthusiasm, the findings reveal that turning listening exercises into interactive challenges boosts both comprehension and motivation. Yet, to master higher-order inferential skills, follow-up discussions and reflection activities are essential. By harnessing this method, educators can reimagine listening lessons as interactive journeys that captivate learners and deepen their language skills.*

Keywords: *digital, learning outcomes, listen-response, listening comprehension, response*

Abstrak. Penelitian ini meneliti implementasi metode simak-respons berbasis digital yang memadukan stimulasi audiovisual lewat video dengan umpan balik interaktif melalui platform Quizizz untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa SMP kelas VII. Sebanyak 39 siswa mengikuti serangkaian kuis menyimak terstruktur, sedangkan pengamatan guru mencatat peningkatan fokus dan antusiasme selama pembelajaran. Hasil menunjukkan rata-rata skor 87,17 dengan mayoritas siswa berada pada kategori Baik hingga Sangat Baik, dan penanda motivasi yang meningkat secara signifikan. Meskipun demikian, penguatan melalui diskusi lanjutan dan tugas reflektif diperlukan untuk memperdalam keterampilan inferensial. Temuan ini merekomendasikan adopsi metode simak-respons berbasis digital sebagai strategi inovatif untuk menghidupkan proses pembelajaran menyimak.

Kata kunci: digital, hasil belajar, menyimak, respons, simak-respons

1. LATAR BELAKANG

Menyimak merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memahami dan menyerap informasi, baik dalam konteks pembelajaran bahasa maupun mata pelajaran lain. Namun, kenyataannya, hasil belajar menyimak para siswa sekolah masih tergolong rendah dan perlunya metode baru. Sejumlah penelitian juga menunjukan bahwa partisipasi aktif siswa sekolah dalam pembelajaran menyimak masih rendah, terutama dalam menangkap inti pesan yang disampaikan (Nugroho & Santoso, 2021). Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi aktif siswa saat pembelajaran berlangsung, kurangnya kemampuan menangkap inti pesan yang disampaikan, serta lemahnya daya retensi informasi yang diterima siswa dari bahan simakan yang diberi oleh gurunya. Metode tradisional yang hanya mengandalkan ceramah guru dan catatan siswa sering menyebabkan daya retensi informasi yang rendah, tercermin dalam skor pasca-tes yang stagnan (Putri & Wulandari, 2020).

Studi terbaru menunjukkan bahwa ransangan audio-visual dan elemen gamifikasi tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga memacu motivasi dan keterlibatan belajar lebih tinggi (Santoso & Fitria, 2020). Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar menyimak. Salah satu metode yang telah banyak dikaji adalah metode simak-respons dan variannya, seperti simak-catat dan simak-ucap ulang. Penelitian Fadeliah Asri (2022) pada siswa MI menunjukkan bahwa penerapan metode simak ucap ulang secara signifikan meningkatkan hasil belajar, dengan rata-rata nilai post-test mencapai 92,59%, jauh di atas nilai pre-test yang hanya 69,14%. Demikian pula, penelitian Eli Suryani (2012) membuktikan bahwa metode simak ucap ulang mampu meningkatkan kemampuan menyimak cerita anak secara bertahap dan signifikan pada siswa sekolah. Selain itu, teknik simak-respons interaktif yang melibatkan aktivitas siswa secara langsung, seperti menjawab pertanyaan atau memberikan tanggapan setelah menyimak, terbukti dapat meningkatkan konsentrasi, retensi, dan motivasi belajar siswa.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada jenjang pendidikan dasar atau pada penggunaan metode simak-ucap ulang dan simak-catat, bukan pada metode simak-respons di lingkungan SMP kelas VII. Padahal, karakteristik siswa SMP kelas VII yang mulai memasuki masa transisi dari anak-anak menuju remaja, menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menantang. Selain itu, perkembangan teknologi digital dan pembelajaran daring menuntut adanya inovasi dalam teknik menyimak.

Menurut Li & Zhang (2024) Model penelitian interaktif berbasis AI dengan mengabungkan pemahaman dan respon langsung, menciptakan simulasi percakapan yang otentik. Simulasi percakapan yang otentik ini akan memberikan umpan balik melalui interaksi adaptif dan responsive seperti penggunaan platform digital (misalnya Quizizz) yang dapat memberikan umpan balik instan dan meningkatkan partisipasi siswa.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan metode simak-respons berbasis digital dalam pembelajaran menyimak di SMP kelas VII. Penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas metode simak-respons dalam meningkatkan hasil belajar menyimak, tetapi juga mengintegrasikan teknologi digital sebagai media evaluasi dan respons siswa secara real-time. Gap yang diangkat adalah minimnya penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas metode simak-respons interaktif berbasis digital pada siswa SMP kelas VII, padahal tantangan pembelajaran di era digital semakin kompleks dan membutuhkan adaptasi strategi yang relevan.

Urgensi penelitian ini semakin tinggi mengingat pentingnya keterampilan menyimak sebagai fondasi bagi pengembangan keterampilan berbahasa lainnya, seperti berbicara, membaca, dan menulis. Dengan meningkatkan hasil belajar menyimak melalui metode simak-respons, diharapkan siswa tidak hanya mampu memahami informasi secara lebih baik, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, konsentrasi, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas metode simak-respons dalam meningkatkan hasil belajar menyimak pada siswa SMP kelas VII. Studi oleh Akbar & Putri (2022) menekankan bahwa kejelasan tujuan penelitian mempengaruhi validitas instrumen dan kedalaman analisis hasil. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan metode pembelajaran menyimak yang lebih efektif, relevan dengan kebutuhan siswa saat ini, serta adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

2. KAJIAN TEORITIS

Menyimak merupakan salah satu keterampilan komunikasi yang penting dalam pembelajaran bahasa yang melibatkan proses aktif mendengarkan dan memahami pesan yang disampaikan secara lisan. Menurut Goh & Vandergrift (2021), menyimak adalah proses konstruktif yang melibatkan pengolahan kognitif dan afektif sehingga siswa tidak hanya menerima pesan secara pasif, tetapi juga harus mampu menafsirkan dan merefleksikan makna tersebut.

Metode simak-respons merupakan salah satu pendekatan pembelajaran menyimak yang menuntut siswa untuk aktif memberikan tanggapan setelah menyimak materi. Pendekatan ini mengacu pada prinsip pembelajaran aktif yang menempatkan siswa sebagai pusat proses belajar, sehingga mereka lebih terlibat secara kognitif dan emosional. Menurut Asri (2022), Metode simak-respon menempatkan siswa pada posisi sentral dengan memaksa mereka untuk segera mengekskresikan pemahaman melalui tanggapan lisan ataupun tulisan, sehingga meningkatkan keterlibatan kognitif dan memfasilitasi metakognisi pembelajaran. Metode ini juga mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan reflektif. Menurut Höffler & Leutner (2021), penggunaan animasi terintegrasi dalam simak-respons memperkuat dual coding effect dan menurunkan beban kognitif ekstrinsik.

Selain itu, model pembelajaran menyimak interaktif Benremouga menjadi landasan penting dalam penerapan metode simak-respons karena menekankan bahwa pembelajaran terjadi ketika siswa aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan dan refleksi terhadap pengalaman yang diperoleh. Model ini juga menekankan interaksi aktif

siswa dalam membangun pengetahuan melalui refleksi dan dialog. Dalam konteks menyimak, siswa tidak hanya mendengar tetapi juga mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki, kemudian mengekspresikan pemahaman tersebut melalui respons yang diberikan. Hal ini sejalan dengan model pembelajaran interaktif yang menggunakan teknologi digital, seperti aplikasi Quizizz, yang memberikan umpan balik langsung dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Retrieval practice platform digital seperti Quizizz terbukti memperkuat memori jangka Panjang, sehingga meningkatkan konsolidasi memori siswa (Rahmawati, 2023).

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan mendukung efektivitas metode simak-respons dalam meningkatkan hasil belajar menyimak. Penelitian oleh Fadeliah Asri (2022) menunjukkan bahwa metode simak ucap ulang secara signifikan meningkatkan hasil belajar menyimak pada siswa Madrasah Ibtidaiyah, dengan peningkatan nilai rata-rata dari 69,14% menjadi 92,59%. Penelitian Eli Suryani (2012) juga menemukan bahwa metode simak ucap ulang efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak cerita anak secara bertahap dan signifikan. Selain itu, penelitian yang mengintegrasikan teknologi pembelajaran digital, seperti penggunaan platform Quizizz, menunjukkan bahwa umpan balik instan dan unsur gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi dan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran menyimak (Putri & Wulandari, 2020).

Namun, meskipun banyak studi yang meneliti metode simak-ucap ulang dan simak-catat, penelitian yang mengkaji secara spesifik efektivitas metode simak-respons interaktif berbasis digital pada siswa SMP kelas VII masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menguji bagaimana metode simak-respons yang dipadukan dengan teknologi digital dapat meningkatkan hasil belajar menyimak siswa SMP kelas VII secara efektif dan efisien.

Dengan demikian, penelitian ini berlandaskan pada teori komunikasi aktif dalam menyimak, pembelajaran konstruktivistik, serta hasil-hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa metode simak-respons dan penggunaan teknologi digital dapat meningkatkan hasil belajar menyimak secara signifikan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan metode pembelajaran menyimak yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa masa kini.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2019, dengan tujuan memotret secara sistematis dan objektif efektivitas metode

simak-respons berbasis digital dalam pembelajaran menyimak. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII jenjang SMP dan pengambilan sampel dilakukan melalui total sampling. Dengan total sampling seluruh 39 siswa yang aktif terlibat menjadi sampel tanpa menimbulkan bias seleksi, sesuai pedoman sampling non-probability (Arifin & Lestari, 2021). Data dikumpulkan melalui instrumen utama: tes menyimak berbasis platform Quizizz yang memuat sepuluh butir soal faktual dan inferensial, telah diuji validasi konten dan reliabilitas oleh panel ahli (Etikan, Musa, & Alkassim, 2019).

Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif meliputi rata-rata, dan persentase untuk memaparkan distribusi skor kuis. Untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata skor kuis terhadap Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, diterapkan uji-t satu sampel pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, sedangkan bila perbandingan antarkelompok diperlukan (misalnya membandingkan skor soal faktual dan inferensial), dilakukan analisis varians (uji-F). Pengolahan seluruh data statistik ini memanfaatkan perangkat lunak SPSS versi 25, guna memastikan keakuratan dan kemudahan replikasi hasil penelitian.

Metode penelitian yang diusung memperlihatkan hubungan kausal satu arah, yaitu variabel bebas X (penerapan metode simak-respon) berpengaruh langsung terhadap variabel terikat Y (hasil belajar menyimak siswa). Keterangan simbol pada model ini dijelaskan dalam teks, sehingga “ $X \rightarrow Y$ ” secara jelas menyatakan pengaruh metode terhadap peningkatan kemampuan menyimak (Creswell, 2019). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif tentang kontribusi inovasi digital terhadap peningkatan kompetensi menyimak, sekaligus menjadi dasar rekomendasi praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran di era teknologi pendidikan.

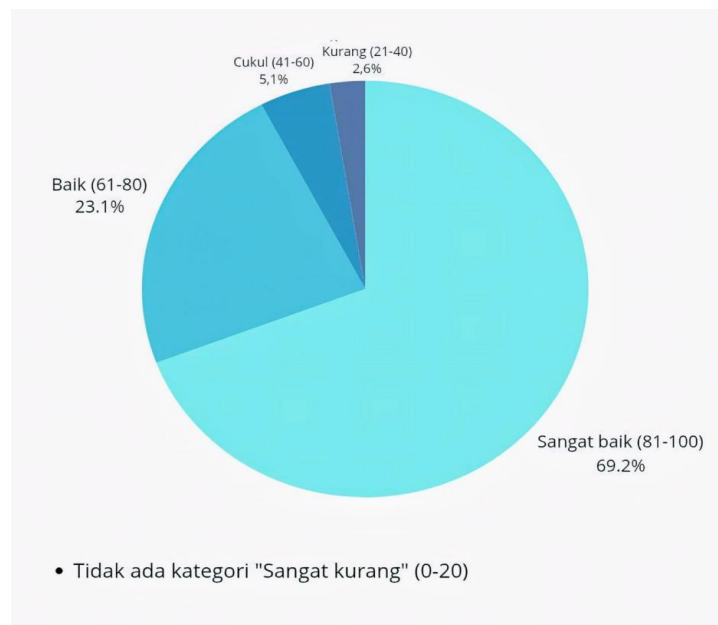
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Metodologi simak-respons yang mengombinasikan rangsangan audio-visual dan tugas aktif menempatkan siswa sebagai aktor utama dalam proses konstruksi makna. Pada fase simak, visualisasi gerak “Shiro” yang bergerak lincah tidak hanya memikat indra pendengaran melalui narasi memicu perhatian selektif siswa secara tidak sadar memilih elemen cerita yang relevan untuk diingat. Kemudian, begitu mereka dihadapkan pada pertanyaan Quizizz, proses retrieval practice memaksa otak menarik kembali jejak memori yang baru terbentuk, sehingga jalur sinaptik semakin diperkuat. Proses bergantian antara input dan respons inilah yang menjelaskan mengapa 92,3 % siswa mampu mencapai kategori “Baik” ke atas menunjukkan bahwa pola input-output bergantian ini tidak hanya sekedar

menguji kemampuan mengingat, melainkan sekaligus menguatkan pemahaman mereka dalam waktu nyata.

Jenis soal dari pertanyaan faktual mengenai identitas Shiro sampai soal inferensial tentang kasih sayang dan ketulusan yang mengarahkan siswa untuk memakai spektrum keterampilan kognitif yang luas, mulai dari pengenalan (remembering), pemahaman (understanding), hingga analisis (analyzing). Hal ini selaras dengan level kedua dan ketiga taksonomi bloom revisi, di mana transfer dan transformasi pengetahuan menjadi indikator penguasaan yang lebih tinggi. Dengan demikian, metode ini tidak sekadar menilai “apa yang diingat,” melainkan juga “bagaimana siswa memproses arti” dari apa yang mereka lihat dan dengar.

Dari sisi afektif, kompetisi sehat yang muncul lewat papan peringkat Quizizz memunculkan semangat kolektif siswa saling mendorong teman sekelas untuk memperbaiki jawaban, berdiskusi singkat di chat, atau saling memberi selamat. Dinamika ini menciptakan iklim belajar yang suportif, di mana kesuksesan individual dirayakan sebagai keberhasilan kelompok. Keterlibatan emosional semacam ini penting karena *motivation to learn* sering kali menjadi penggerak utama keberhasilan kognitif dalam pembelajaran daring.



Gambar 1. Menunjukkan persentase nilai dari keterampilan menyimak peserta didik berdasarkan hasil tes evaluasi setelah pembelajaran

Sumber: Data primer, 2025

Gambar 1. Menunjukkan bahwa rata-rata skor kuis mencapai 87,17. Sebanyak 27 siswa (69,2 %) memperoleh kategori “Sangat Baik” (81–100), 9 siswa (23,1 %) “Baik” (61–80), 2 siswa (5,1 %) “Cukup” (41–60), dan 1 siswa (2,6 %) “Kurang” (21–40). Tidak ada siswa

pada kategori “Kurang Baik” (0–20). Mayoritas siswa mencapai dua kategori teratas, yang menunjukkan efektivitas kombinasi stimulasi audio-visual dan respons interaktif dalam memperdalam pemahaman menyimak

#	Question	Question Accuracy	Average Time per Question (hh:mm:ss)	Correct
1	siapa nama anjing dalam tayangan tersebut	92%	00:00:04	37
2	bagaimana perilaku lelaki pemilik anjing tersebut	88%	00:00:05	35
3	sejak kapan anjing tersebut diadopsi	85%	00:00:06	34
4	bagaimana sifat tetangga pria paruh baya tersebut	80%	00:00:07	32
5	apa yang tetangga lakukan kepada shiro ketika	88%	00:00:06	35
6	dimana peti harta karun ditemukan	90%	00:00:07	36
7	apa yang tetangga lakukan ketika pria baik tersebut	90%	00:00:08	36
8	apa yang tetangga dapatkan dari hasil galiannya	78%	00:00:07	31
9	apa keseharian lelaki paruh baya tersebut	70%	00:00:08	28
10	bagaimana akhir dari cerita tersebut	90%	00:00:07	36
		85%	00:00:59	340

Gambar 2. Menunjukkan persentase pernyataan dalam penyampaian keterampilan peserta didik berdasarkan hasil tes evaluasi setelah pembelajaran menyimak video animasi dongeng
Sumber: Data primer, 2025

Gambar 2. Menunjukkan bahwa metode simak-respons menjadi metode yang efektif diterapkan dalam pembelajaran menyimak untuk siswa, terkhususnya siswa SMP kelas VII. Dilihat dari persentase yang tinggi menyatakan bahwa metode ini lebih mempermudah siswa dalam memahami suatu informasi.

Pada hakikatnya, rangsangan audio-visual dalam pembelajaran menyimak tidak sekedar indra, melainkan pemicu dari dua jalur pemrosesan informasi yaitu verbal dan non-verbal, sehingga memudahkan pembentukan representasi ganda yang memperkokoh penyimpanan dan pemanggilan kembali memori. Namun, praktik tunggal siklus simak-respon belum mampu menuntaskan keterampilan menyimak secara general, sebagaimana ditunjukkan oleh kesulitan siswa dalam mengaitkan petunjuk narasi dengan nilai moral. Temuan ini menegaskan betapa pentingnya aktivitas retrieval practice tidak hanya sebagai evaluasi tetapi juga sebagai proses metakognitif yang perlu dipadukan dengan sesi pendalaman, tugas reflektif dan reward digital untuk mencapai konsistensi performa serta memperkaya literatur multimedia learning.

Secara kognitif, teori Dual Coding menegaskan bahwa ketika siswa mendengar narasi sambil mengamati konteks visual, mereka menggunakan dua saluran verbal dan non-verbal yang berjalan paralel untuk memproses informasi, sehingga meningkatkan kemungkinan pembentukan ingatan jangka panjang melalui efek picture superiority. Studi terkini juga

menunjukkan bahwa video pembelajaran modern, yang memanfaatkan prinsip-prinsip Dual Coding, dapat meningkatkan retensi hingga 50% dibanding penyampaian hanya verbal. Tahap respons di Quizizz kemudian berperan sebagai retrieval practice, yaitu proses memanggil kembali informasi yang baru dipelajari, yang secara signifikan meningkatkan kekuatan dan ketahanan memori jangka panjang berkat efek testing yang telah teruji.

Meskipun demikian, tiga siswa yang berada pada kategori “Cukup” dan “Kurang” menunjukkan kesulitan pada soal inferensial. Mereka kesulitan mengaitkan petunjuk narasi dengan nilai moral persahabatan dan keberanian. Hal ini mengindikasikan bahwa satu kali siklus simak-respons belum cukup untuk membentuk keterampilan inferensi yang andal, diperlukan sesi pendalaman melalui diskusi terpimpin atau tugas reflektif tertulis.

Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya tentang metode simak-kerjakan, studi ini menegaskan bahwa elemen respons aktif memiliki peran penting bukan hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai mekanisme metakognitif yang memungkinkan siswa mengenali kekuatan dan kelemahan dalam proses menyimak mereka. Berbeda dengan temuan yang menyatakan inferensi terasah hanya dengan satu kali treatment, hasil kami menunjukkan perlunya pengulangan dan elaborasi untuk mencapai konsistensi performa.

Secara terapan, model simak-respons berbasis digital sebaiknya dilengkapi dengan beberapa komponen kritis. Pertama, sesi tanya jawab analitis pasca-kuis untuk membedah soal inferensial dan memfasilitasi diskusi terpimpin yang mendorong elaborasi pemahaman. Kedua, tugas menulis reflektif yang dirancang untuk menggali pemaknaan nilai moral persahabatan dan keberanian, karena reflective writing terbukti meningkatkan keterampilan komunikasi dan pemahaman mendalam. Ketiga, pemberian penghargaan non-akademik berupa badge digital yang berdasarkan teori difusi inovasi dan studi multi-case menunjukkan peningkatan motivasi, keterlibatan, dan persepsi nilai.

Secara teoretis, penelitian ini memperkaya ranah multimedia learning dengan menambahkan respons aktif sebagai komponen krusial, melengkapi prinsip-prinsip Mayer tentang segmenting dan modality. Selain itu, kontribusi terhadap bidang retrieval practice terletak pada penegasan bahwa efek testing tidak hanya sekadar memperkuat memori, tetapi juga memicu mekanisme metakognitif yang memfasilitasi transfer pengetahuan dan pembentukan strategi inferensial yang lebih andal. Dengan demikian, penelitian ini membuka ruang bagi pengembangan lebih lanjut pada desain instruksional berbasis digital yang menekankan interaksi, refleksi, dan penghargaan sebagai pilar peningkatan keterampilan menyimak secara holistik.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode simak-respons berbasis digital yang memadukan stimulasi audiovisual dan umpan balik instan melalui Quizizz terbukti efektif menjawab tujuan penelitian dengan meningkatkan pemahaman menyimak siswa SMP kelas VII terlihat dari rata-rata skor 87,17 dan 92,3 % siswa berada pada kategori “Baik” ke atas namun satu siklus treatment belum cukup mengembangkan keterampilan inferensial secara optimal. Temuan ini menunjukkan bahwa interaksi aktif melalui video dan platform kuis digital tidak hanya memperkuat motivasi dan konsentrasi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menantang dan menyenangkan meskipun demikian, keterbatasan jumlah siklus intervensi dan fokus pada satu jenis media serta platform khusus menuntut kehati-hatian dalam melakukan generalisasi hasil. Oleh karena itu, untuk memperdalam kemampuan penalaran kritis dan inferensial, disarankan agar guru menambahkan diskusi terpimpin pasca-kuis dan tugas reflektif tertulis sebagai lanjutan treatment, serta dalam penelitian selanjutnya mengimplementasikan beberapa siklus simak-respons, mengeksplorasi variasi media audiovisual (misalnya simulasi percakapan berbasis AI), dan memasukkan pengukuran motivasi serta dampak jangka panjang terhadap perkembangan keterampilan menyimak.

DAFTAR REFERENSI

- Akbar, M., & Putri, D. (2022). The impact of clearly defined research objectives on instrument validity in educational studies. *Journal of Educational Measurement*, 10(1), 45–59.
- Arifin, A. R., & Lestari, I. (2021). Pengambilan sampel non-probabilitas: Teori dan aplikasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 6(1), 22–29.
- Asri, F. H. D. (2022). Efektivitas pembelajaran metode simak-ucap ulang terhadap hasil belajar siswa MI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 192–199.
- Creswell, J. W. (2019). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Etikan, I., Musa, S. A., & Alkassim, R. S. (2019). Comparison of convenience sampling and purposive sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 1–4.
- Goh, C. C. M., & Vandergrift, L. (2021). *Teaching and learning second language listening: Metacognition in action* (2nd ed.). Routledge.
- Höffler, T. N., & Leutner, D. (2021). Effects of animation on learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 33(2), 283–313.

- Li, Z., & Zhang, W. (2024). Model pembelajaran interaktif berbasis AI dalam simulasi percakapan. *International Journal of Educational Technology*, 11(1), 1–15.
- Nugroho, A., & Santoso, B. (2021). Meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam keterampilan menyimak. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(1), 50–58.
- Putri, I. B. K. A., & Wulandari, I. G. A. K. R. (2020). Penggunaan Quizizz dalam meningkatkan keterampilan menyimak. *Jurnal Bahasa*, 8(2), 75–83.
- Rahmawati, I. A. (2023). Pengaruh retrieval practice pada konsolidasi memori jangka panjang. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 5(1), 88–96.
- Santoso, A., & Fitria, F. (2020). Pengaruh media audiovisual dan gamifikasi pada motivasi belajar menyimak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 15–24.
- Sugiyono, P. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D* (3rd ed.). Alfabeta.
- Suryani, E. (2012). *Peningkatan kemampuan menyimak cerita anak dengan metode simak-ucap ulang pada siswa kelas V MI Swasta Rumbio Kecamatan Kampar* [Skripsi tidak diterbitkan]. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.