

PEMBELAJARAN MENYIMAK DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *WHISPERING GAME* DI SMA TRIGUNA UTAMA

**Hilma Safitri¹, Dafitri Andri², Salim Mustaqim³, Garin Syahfarezi⁴,
Muhammad Ariq⁵, M Raka Prayoga⁶, Sedy Rycatily⁷**

¹ Program Studi Sastra Inggris, Universitas Pamulang, Jalan Puspitek, Buaran, Kota
Tangerang Selatan, Banten

¹e-mail: dosen00609@unpam.ac.id

Abstrak

Tujuan pelaksanaan PKM pada SMA Triguna Ciputat adalah mendapatkan pengalaman dalam pembelajaran menyimak dengan menggunakan permainan berbisik atau *whispering game* sehingga siswa termotivasi belajar keterampilan menyimak. Dua puluh enam orang siswa diminta untuk melakukan permainan dalam kelompok. Pelaksanaan kegiatan PKM di SMA Triguna Utama merupakan pelaksanaan atas dasar persetujuan antara pihak sekolah dan Universitas Pamulang (UNPAM). Proses kegiatan PKM meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan dosen dan mahasiswa merencanakan kegiatan salah satunya adalah membuat perencanaan pembelajaran atau *lesson plan*. Pada tahap pelaksanaan para siswa SMA diberi arahan dan aturan terkait proses pembelajaran dengan menggunakan teknik berbisik. Pada tahap evaluasi para siswa diberi pertanyaan yang perlu mereka jawab dengan cepat dan tepat.

Kata Kunci: pembelajaran menyimak, teknik berbisik, motivasi

Abstract

The objective of the PKM activity in SMA Ciputat was to gain some experiences in learning how to listen by using a whispering game as a technic in order for the students to be motivated during the listening session. Twenty six students were asked to play the game in groups. The treatment of PKM in SMA Triguna Utama was based on the agreement between the school policy and Universitas Pamulang (UNPAM). The process of PKM activity were planning, doing and evaluating. In planning, all the lecturers and the students of UNPAM planned the activities such as to create a lesson plan. In doing the activity, the students of SMA Triguna Utama were given some instructions in relation to the process of the whispering game. In evaluating, all the high school students were provided with some questions to be quickly answered

Keywords: Learning how to listen, whispering game technic, motivation

PENDAHULUAN

Mampu memahami materi pembelajaran secara baik pada pembelajaran menyimak bahasa Inggris merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran. Hal ini saat terkait dengan bagaimanana siswa berinteraksi dalam pembelajaran. Interaksi merupakan bagian dari pembelajaran (Napitupulu, 2019). Interaksi dapat dibedakan menjadi tiga bagian, dua diantaranya adalah interaksi yang terjadi antara guru dan siswa serta interaksi antara siswa dengan siswa

(Salamah 2022). Interaksi ditandai dengan adanya tujuan, perencanaan yang matang, kesediaan waktu dan tempat serta adanya kemauan antara kedua belah pihak dalam hal ini guru dan murid (Napitupulu, 2019). Dengan kata lain interaksi dalam pembelajaran sangat penting. Agar interaksi berjalan lancar, siswa perlu diberikan latihan salah satunya adalah latihan melakukan permainan.

Menurut Hidayatulloh et al., (2020) permainan atau *game* adalah wadah untuk anak berinteraksi agar terjadi perkembangan kognitif, sosial, emosional dan fisik mereka. Permainan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran bahasa terutama bahasa Inggris (Safitri et al., 2022). Salah satu keuntungan menggunakan teknik permainan dalam pembelajaran adalah permainan dapat menjadikan proses belajar menjadi lebih menyenangkan (Hidayatulloh et al., 2020).

Salah satu teknik permainan yang dapat dilakukan siswa adalah *whispering game* atau permainan bisik berantai. Tujuan permainan bisik berantai adalah agar siswa terlatih dan dapat memahami informasi terkait materi pembelajaran secara baik (Majdi & Ichsan, 2019). Adapun manfaat penggunaan teknik permainan berbisik adalah memberikan pelatihan terkait pembelajaran dalam hal ini pembelajaran keterampilan menyimak (Mardiah, 2015). Selain dari pada itu Nurhayati & Mahdi (2018) menyebutkan bahwa tujuan penggunaan teknik berbisik adalah memperbaiki keterampilan menyimak para siswa. Senada dengan Lovita & Ismet (2021) permainan berbisik dapat merupakan stimulasi pada perkembangan bahasa anak, perbedaharaan kata menjadi bertambah, dan merupakan sarana pengembangan beberapa keterampilan bahasa lain seperti keterampilan mendengar, menyimak, serta berbicara. Sejalan dengan apa yang disebutkan oleh beberapa peneliti diatas bahwa keterampilan menyimak siswa dapat terbantu dengan menggunakan teknik permainan berbisik dalam pembelajaran (Lovita & Ismet, 2021). Dengan kata lain keterampilan menyimak dapat dilatih dengan melakukan teknik permainan atau *game* (Kokomaking & Usman 2021).

Keterampilan menyimak perlu dimiliki oleh setiap siswa sehingga para siswa dapat menerapkannya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Keterampilan menyimak menurut Marlina (2021) dan Febriani et al., (2023) adalah proses

mendengar lambang-lambang bunyi sehingga informasi didapat dengan sengaja dan siswa mendapatkan pemahaman dalam menangkap pesan. Dengan kata lain pesan dan isi melalui proses bahasa lisan dapat dipahami melalui proses menyimak (Saraswati et al., 2020). Proses menyimak dimaksudkan untuk mendapatkan informasi terutama dalam pembelajaran antara guru dan murid di kelas (Subakti, 2023). Apabila seseorang dapat melakukan proses menyimak dengan baik artinya orang tersebut dapat memahami informasi secara baik dan mengutarakan kembali secara baik pula (Munte et al., 2023). Saraswati et al., (2020) menambahkan bahwa salah satu peran belajar menyimak adalah untuk belajar bahasa terutama pembelajaran bahasa Inggris. Pembelajaran keterampilan menyimak dapat meningkatkan ketarampilan bahasa lainnya dalam bidang bahasa Inggris (Latupono & Nikijuluw, 2022) dan dapat pula dijadikan sebagai pemanfaatan keterampilan bahasa lainnya (Hafizah et al., 2023).

Dalam pembelajaran bahasa Inggris kegiatan menyimak dapat dilakukan dengan teknik *whispering game* atau bisik berantai. Pelaksanaan pembelajaran menyimak dengan menggunakan teknik *whispering game* akan dapat menjadikan pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan terlebih lagi apabila para siswa menjadikan teknik tersebut sebagai salah satu cara dalam belajar bahasa Inggris. Tujuan utama menyimak menurut Rosdia (2014) adalah memahami ide yang disampaikan dalam pesan. Untuk itu para siswa perlu mengetahui langkah-langkah permainan yang merupakan salah satu teknik dalam pembelajaran menyimak. Majdi & Ichsan (2019) menjelaskan langkah-langkah permainan bisik berantai sebagai berikut : 1) Guru atau siswa membisikkan suatu pesan kepada seorang siswa, 2) kemudian siswa tersebut akan membisikkan pesan kepada siswa berikutnya, 3) selanjutnya siswa tersebut akan memberikan pesan secara berantai kepada siswa yang lain tergantung pada jumlah siswa dalam satu kali permainan serta (4) siswa pada urutan terakhir akan menjelaskan isi pesan secara terbuka sehingga (5) pesan dapat dievaluasi oleh guru.

Adapun terkait pelaksanaan PKM di SMA Triguna Utama, di jalan Ir. H. Djuanda Km 2 Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Prov. Banten, Jabar para siswa menjadi subjek dari pelaksanaan dan dibantu oleh dua orang dosen dari

Universitas Pamulang Tangsel. Pelaksanaan PKM ini dititikberatkan pada pendayagunaan siswa-siswa dalam pembelajaran menyimak bahasa Inggris dengan menggunakan teknik *whispering game*. Salah satu alasan dari pelaksanaan PKM ini adalah agar terlaksananya Tri Dharma Perguruan Tinggi dan demi terciptanya pembelajaran yang baik dan harmonis. Sementara dalam pelaksanaan pembelajaran yang harmonis menuntut para dosen dan mahasiswa untuk dapat menjadikan teknik permainan sebagai cara yang menentukan terciptanya pembelajaran yang menarik dalam hal ini permainan. Dari informasi sementara yang dikemukakan oleh salah seorang dosen pelaksana kegiatan PKM ini bahwa para siswa SMA Triguna Utama hanya beberapa kali melakukan pembelajaran dalam kaitanya dengan pembelajaran menyimak. Sehingga mereka perlu diajarkan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan teknik *whispering game*.

Terkait pembelajaran menyimak dengan menggunakan teknik *whispering game*, berikut hasil wawancara dari salah seorang guru yang mengajarkan bahasa Inggris di SMA Triguna Utama, antara lain para siswa di SMA Triguna Utama belum pernah secara berkala melakukan pembelajaran menyimak bahasa Inggris khususnya dengan menggunakan teknik permainan berbisik. Masalah para siswa adalah mereka hanya mendengarkan lagu saja sementara menyimak percakapan jarang dilakukan sehingga mereka mempunyai masalah dalam memahami isi percakapan dalam bahasa Inggris. Para guru menyadari bahwa pembelajaran menyimak perlu dilakukan karena dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka terutama pada keempat skill yang perlu dimiliki siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini akan mempengaruhi siswa pada saat mereka memasuki jenjang perkuliahan sehingga dapat menambah pengalaman mereka di luar negeri nantinya yang mempunyai budaya berbeda. Siswa akan mengalami kendala apabila mereka tidak mampu menyimak dalam bahasa Inggris.

Terdapat dua masalah siswa dalam belajar bahasa Inggris khususnya dalam pembelajaran menyimak, yaitu pertama sebagian siswa menyatakan bahwa mereka sulit melakukan pembelajaran karena mereka tidak mengerti terhadap

pesan yang disampaikan pada saat menyimak. Masalah berikutnya adalah akses terhadap pembelajaran tidak mumpuni karena siswa hanya menggunakan gadget sebagai sarana, tidak untuk belajar. Namun demikian sebahagian besar siswa bertanya pada saat pembelajaran sehingga mereka tidak terlalu mengalami kendala yang signifikan. Guru yang diwawancarai menyampaikan bahwa telah memberikan sumber yang perlu siswa pelajari berupa materi dalam bentuk pdf yang akan dipelajari siswa di rumah karena jumlah waktu pembelajaran di sekolah tidak memadai. Selain itu, pembelajaran menyimak hanya dilakukan satu kali selama satu semester berjalan sehingga tidak terdapat hasil yang memadai terkait pembelajaran menyimak bahasa Inggris di kelas utamanya peningkatan kosakata siswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran menyimak bahasa Inggris dengan menggunakan teknik *whispering game* adalah salah satu cara dalam menyiasati pelaksanaan pembelajaran yang mumpuni sehingga tercipta pembelajaran yang harmonis. Maka dari itu tujuan pelaksanaan PKM ini adalah mendapatkan pengalaman dalam pembelajaran menyimak dengan menggunakan permainan berbisik atau *whispering game* sehingga siswa termotivasi belajar keterampilan menyimak.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat dilakukan di SMA Triguna Utama yang beralamat di jalan Ir. H. Djuanda Km 2 Ciputat, Kota Tangerang Selatan Prov. Banten Jawa Barat. Terdapat beberapa anggota tim yang melaksanakan kegiatan PKM ini antara lain dua orang dosen dari Prodi Sastra Inggris dan lima orang mahasiswa yang melakukan pembelajaran setelah diberi masukan oleh para dosen tersebut. Kelima mahasiswa tersebut juga berasal dari prodi Sastra Inggris. Pelaksanaan kegiatan PKM ini pada tanggal 8 November 2023. Para siswa yang merupakan partisipan kegiatan PKM ini adalah siswa-siswa semester enam dan tujuh di SMA Triguna Utama yang berjumlah 26 orang.

Sebelum pelaksanaan kegiatan PKM ini para dosen dan mahasiswa berkoordinasi terkait perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang akan dilakukan. Pada tahap perencanaan para dosen meminta mahasiswa membuat

rencana pembelajaran dan memilih materi pembelajaran. Para mahasiswa juga dibimbing dalam mempersiapkan pelaksanaan pembelajaran menyimak dengan menggunakan tehnik *whispering game*. Mahasiswa diminta mempersiapkan *teaching aid* atau alat bantu pembelajaran yang digunakan pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan materi pembelajaran bertema *Ordering a Meal*. Pada tahap pelaksanaan mahasiswa mengikuti prosedur kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan apa yang tertera pada rencana pembelajaran. Pada tahap akhir mahasiswa menyimpulkan topik pembelajaran dan memberikan hadiah kepada para siswa dan kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi pada saat diberikan pertanyaan terkait pemahaman membaca menggunakan teknik *whispering game*.

Adapun terkait teknik dan alat ukur ketercapaian pelaksanaan kegiatan PKM ini adalah pelaksanaan dengan menggunakan metode berbisik yang dilakukan oleh para siswa sehingga mereka dapat terbantu dalam pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan PKM memberikan hasil yang berdaya guna dan berhasil guna jika ditinjau dari segi pelaksanaan. Sehingga dapat dikatakan pelaksanaan kegiatan menjadikan pelaksanaan yang dapat dijadikan ujung tombak dari pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Untuk itu perlu adanya rentang waktu pelaksanaan yang mengakibatkan ketercapaianya tujuan PKM itu sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan PKM dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan perencanaan. Perencanaan terdiri dari pertama mahasiswa membuat rencana pembelajaran dengan dibantu oleh para dosen. Perencanaan dilakukan setelah terlebih dahulu mendapatkan informasi dari salah seorang guru di SMA Triguna Utama. Menurut beliau sebahagian besar siswa belum pernah secara berkala melakukan pembelajaran menyimak khususnya dengan menggunakan teknik berbisik. Rencana pembelajaran dibuat berdasarkan instruksi dari dua orang dosen yang terlibat dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Mahasiswa akan membantu para dosen dalam pelaksanaan pembelajaran. Seperti yang dikatakan oleh Farhang et al., (2023) bahwa pelaksanaan pembelajaran perlu dilakukan sesuai

dengan rencana pembelajaran karena rencana pembelajaran adalah media untuk merencanakan peorses pembelajarn sehingga para siswa yang terbatas kemampuannya terbantu dalam pembelajaran dan para guru dapat saja merubah proses pembelajaran agar para siswa terbantu memahani materi pelajaran.

Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan PKM dilaksanakan mahasiswa beserta dua orang dosen sebagai pembina pada tanggal 8 November 2023. Terlihat pada gambar 1 mahasiswa mengawali pembelajaran dengan terlebihdahulu memperkenalkan diri, memberikan sambutan dan membaca doa. Kemudian salah seorang dosen memberikan wejangan pada tahap awal pembelajaran.



Gambar 1 Mahasiswa Memimpin Doa

Mahasiswa bertanya kepada beberapa siswa apakah mereka sudah pernah melakukan pembelajaran penyimak. Mahasiswa kemudian memberikan arahan terkait topik pembelajaran yaitu pemahaman menyimak dengan menggunakan teknik *whispering game*. Pada gambar 2 mahasiswa mulai memperkenalkan kosakata dalam bahasa Inggris untuk digunakan memesan makanan di restoran cepat saji. Kegiatan ini dilanjutkan dengan mahasiswa menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran. Untuk itu para siswa diminta duduk dalam 3 kelompok berjumlah 8 orang sampai 10 orang. Pembelajaran berkelompok mengajarkan para siswa untuk dapat berfikir kritis dan aktif dalam pemebelajaran sehingga guru dapat mempersiapkan pelaksanaan pembelajaran secara baik (Budihartini, 2022). Para siswa lalu menyimak percakapan berupa dialog antara dua orang terkait cara

memesan makanan di restoran cepat saji. Menyimak percakapan dilakukan sebanyak dua kali.



Gambar 2 Mahasiswa Memperkenalkan Kosakata



Gambar 3 Para Siswa Menyimak Dialog

Pada gambar 3 terlihat para siswa menyimak dialog melalui *audio recording*. Di gambar 4 terlihat para siswa menyusun urutan dialog percakapan setelah sebelumnya berdiskusi terkait urutan dialog tersebut.



Gambar 4 Para Siswa Menyusun Urutan Dialog

Kemudian mahasiswa meminta siswa menirukan percakapan yang telah mereka susun di papan tulis secara bersama dan dalam kelompok berpasangan. Pada gambar 5 terlihat mahasiswa lalu membagikan secarik kertas kepada siswa berisi pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana para siswa memahami isi percakapan.



Gambar 5 Mahasiswa Membagikan Secarik Kertas

Hasil jawaban kemudian dipertukarkan antar kelompok sehingga para siswa mengetahui kesalahan mereka pada saat menyimak. Mahasiswa meminta para siswa berdiri membuat tiga barisan sesuai kelompok masing-masing untuk bersiap melakukan permainan *whispering game*. Di gambar 6 para siswa mulai melakukan permainan dengan diawali oleh mahasiswa membisikkan pesan berupa kalimat-kalimat percakapan yang sudah para siswa simak melalui rekaman *audio*. Permainan berbisik dapat merupakan stimulasi pada perkembangan bahasa anak, perbedaharaan kata menjadi bertambah, dan merupakan sarana pengembangan beberapa keterampilan bahasa lain seperti keterampilan mendengar, menyimak, serta berbicara (Lovita & Ismet, 2021).



Gambar 6 Para Siswa Melakukan Permainan Berbisik

Para siswa saling membisikkan pesan-pesan dan siswa yang berada di akhir barisan perlu menuliskan pesan-pesan tersebut di atas secarik kertas. Terlihat para gambar 7 mahasiswa memeriksa kalimat-kalimat yang ditulis para siswa dan menjelaskan jawaban yang benar. Selanjutnya mahasiswa menyimpulkan pembelajaran. Pada akhir kegiatan pembelajaran seperti terlihat pada gambar 8 mahasiswa sudah memberikan hadiah berupa makanan kecil kepada kelompok siswa yang dapat menulis dengan cepat dan benar terkait informasi yang mereka bisikan bersama kelompok.



Gambar 7 Mahasiswa Menjelaskan Jawaban Yang Benar



Gambar 8 Para Siswa Mendapatkan Hadiah Mereka

Evaluasi Kegiatan

Evaluasi keterlaksanaan kegiatan PKM meminjam kata keterlaksanaan dalam arti untuk dapat menjadikan pelaksanaan kegiatan PKM sebagai sarana dan prasarana pembelajaran sehingga dengan demikian pencapaian tujuan kegiatan PKM menjadikan pelaksanaan PKM yang berhasil guna dan berdaya guna. Dalam pelaksanaan kegiatan PKM kali ini alat ukur pelaksanaan evaluasi adalah pelaksanaan kegiatan PKM itu sendiri yaitu bahwa jika pelaksanaan kegiatan dapat memberikan hasil yang mumpuni maka tujuan pembelajaran yang merupakan capaian pembelajaran adalah hasil dari proses kegiatan PKM.

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan PKM ini memberikan nuansa baru untuk para siswa di SMA Triguna Utama. Siswa mendapatkan pengalaman dalam pembelajaran menyimak dengan menggunakan permainan berbisik atau *whispering game* sehingga siswa termotivasi belajar keterampilan menyimak. Untuk itu pelaksanaannya perlu mendapatkan sambutan dan dapat dijadikan tolok ukur dalam pencapaian pembelajaran yang harmonis dan mumpuni.

DAFTAR PUSTAKA

Budihartini, T. (2022). Efektivitas Metode Diskusi Kelompok dalam Meningkatkan Pengetahuan Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Mirit. *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 88–93.

- Farhang, Q., Hashemi, S. S. A., & Ghorianfar, S. M. (2023). Lesson Plan and Its Importance in Teaching Process. *International Journal of Current Science Research and Review*, 06(08).
- Febriani, A., Lubis, D. C., Parapat, K. M., & ... (2023). Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia SD di Kelas Tinggi melalui Pembelajaran STEAM dengan Media Cerita Animasi. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3).
- Hafizah, Lustyantje, N., & Iskandar, I. (2023). Pemanfaatan Youtube pada Pembelajaran Menyimak Cerita Pendek Bermuatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar (The Use of Youtube in Learning Listening Skill for Character Based Educational Short Story of Elementary School Students). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 2655–7851.
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 199–206.
- Kokomaking, Y. O., & Usman, M. (2021). Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Teknik Bisik Berantai. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 2(2), 78.
- Latupono, F., & Nikijuluw, R. (2022). The Importance of Teaching Listening Strategies in English Language Context. *MATAI: International Journal of Language Education*, 3(1), 1–12.
- Lovita, I., & Ismet, S. (2021). Studi Permainan Bisik Berantai Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(1), 107.
- Majdi, M., & Ichsan, A. S. (2019). Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas 1 MI dalam Model Pembelajaran Menyimak Tipe Bisik Berantai Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 2(3), 264–272.
- Mardiah Mardiah. (2015). Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah. *MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 1(1), 61–77.

- Marlina, L. (2021). *Kemampuan Menyimak Berita Melalui Model Pembelajaran Giving Question And Getting Answer Siswa Kelas VIII SMPN Satap 13 Kolaka Utara*. 7, 352–365.
- Munte, D. A. Y., Hasibuan, T. P., & Sukma, Dinda P, Irfan, Syahrani, Y, Deliyanti, Y. (2023). Analisis Kemampuan Menyimak Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 2(2), 48–56.
- Napitupulu, D. sahputra. (2019). Proses Pembelajaran Melalui Interaksi. *Tazkiya*, 8(1), 125–138.
- Nurhayati, I., & Mahdi, S. (2018). Reduplication in Sundanese Language. *Aicll: Annual International Conference on Language and Literature*, 1(1), 236–244.
- Rosdia, R. (Rosdia). (2014). Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Metode Mendongeng Siswa Kelas VI SDN Sese. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(8), 250–267.
- Safitri, H., Taman, P., & Maharini, M. T. (2022). *Meningkatkan Motivasi Siswa Berbicara Bahasa Inggris Melalui Menonton Video*. 6(3), 934–947.
- Salamah, E. R. (2022). Pentingnya Interaksi Guru Dan Siswa. *Proceedings*, 1, 73–83.
- Saraswati, E. M., Ariesta, R., & Susetyo. (2020). *Kemampuan Menyimak Berita Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Kota Bengkulu*. 4(1), 11–20.
- Subakti, H. (2023). Analisis Keterampilan Menyimak Pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar Kota Samarinda. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2536–2541.