

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS GENTA (*GUIDED EDUCATION NOTE TAKING AUDIO VISUAL*) PADA MATERI TEKS EKSPLANASI UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK DI SEKOLAH DASAR

Lili Fajrudin¹, Siti Rohimahtul Hasanah², Aulia Wahyu Firdaus³, Rian Heryanto⁴
¹²³⁴PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

¹lilifajrudin@untirta.ac.id, ²2227230064@untirta.ac.id, ³2227230046@untirta.ac.id,
⁴2227230054@untirta.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop GENTA (Guided Education Note Taking Audio Visual) teaching materials as a medium to help sixth-grade elementary school students understand information in Indonesian language learning, especially in explanatory text material, through structured, interactive, and audio-visual material presentation. The research approach used was Research and Development with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The GENTA (Guided Education Note Taking Audio Visual) teaching materials were developed through two validation processes by subject matter experts and media experts, both of which received a rating of very feasible with a percentage of 100%. After being declared feasible, the teaching materials were tested on students through two stages, namely small-scale and large-scale trials. The trials showed a response with an effectiveness percentage of 83%. These findings indicate that GENTA-based teaching materials can be used as a supporting medium for listening comprehension learning in elementary schools.

Keywords: Teaching Materials, Audio visual, Listening skills

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar berbasis GENTA (*Guided Education Note Taking Audio Visual*) sebagai media yang membantu peserta didik kelas 6 sekolah dasar memahami informasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi teks eksplanasi melalui penyajian materi yang terstruktur, interaktif, dan memuat unsur audio visual. Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu Research and Development dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Bahan ajar GENTA (*Guided Education Note Taking Audio Visual*) dikembangkan melalui dua kali proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, yang keduanya memperoleh penilaian kategori sangat layak dengan persentase 100%. Setelah dinyatakan layak, bahan ajar diujicobakan kepada peserta didik melalui dua tahap, yaitu uji coba skala kecil dan skala besar. Uji coba tersebut menunjukkan respons dengan persentase efektivitas sebesar 83%. Temuan ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis GENTA dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran menyimak di sekolah dasar.

Kata Kunci: Bahan ajar, Audio visual, Keterampilan menyimak

A. Pendahuluan

Sumber daya manusia merupakan aspek penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidikan memiliki peran esensial dalam kehidupan manusia, dan pada jenjang SD/MI salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan adalah Bahasa Indonesia. Dalam ruang lingkup Bahasa Indonesia terdapat 4 keterampilan yang harus dikuasai dan saling berkaitan. Keterampilan berbahasa mencakup kemampuan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis (Nugrahani, dkk 2024). Salah satu keterampilan yang menarik untuk dikaji lebih lanjut adalah keterampilan menyimak.

Menyimak merupakan proses mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, dan interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna yang disampaikan pembicara melalui bahasa lisan. (Sakina, dkk 2022). Aktivitas menyimak merupakan tahap awal yang penting dalam pengembangan keterampilan berbahasa lainnya, seperti berbicara, membaca, dan menulis. (Nurhasanah, 2024). Temuan ini diperkuat oleh survei pemanfaatan waktu keterampilan berbahasa oleh Paul

T. Rankin, yang menunjukkan bahwa sebagian besar waktu komunikasi digunakan untuk mendengar (45%), berbicara (30%), membaca (16%), dan menulis (9%) (Tarigan, 2013). Keterampilan menyimak merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, namun peningkatannya masih menghadapi berbagai tantangan. Hal ini diperkuat oleh hasil Progres International Reading Literacy Study (PIRLS) 2011 yang menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke-45 dari 48 negara pada uji literasi membaca, yang menilai kemampuan memahami, memanfaatkan, dan memaknai teks tertulis. (Oktavia, dkk 2022).

Hasil wawancara dan observasi di kelas VI SDN Tembong 2 menunjukkan bahwa keterampilan menyimak peserta didik belum optimal. Kondisi ini tampak ketika peserta didik kesulitan menjawab pertanyaan guru terkait materi. Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh rendahnya ketertarikan peserta didik akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal, metode yang membosankan, serta minimnya bahan ajar yang menarik. Pada jenjang sekolah dasar, bahan

ajar perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan konkret-operasional, yakni membutuhkan rangsangan visual, aktivitas terstruktur, dan pendampingan bertahap. Hal ini sejalan dengan penelitian Wulansari (2020) yang menegaskan bahwa kesesuaian bahan ajar dengan kebutuhan belajar peserta didik berpengaruh langsung terhadap peningkatan pemahaman dan motivasi belajar.

Sebagai alternatif solusi, peneliti mengembangkan bahan ajar yang lebih inovatif dan interaktif bernama GENTA (*Guided Education Note Taking Audiovisual*). Bahan ajar ini merupakan perpaduan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dan media audio visual. Media yang digunakan berupa video animasi berisi materi teks eksplanasi dan penjelasan proses terjadinya hujan. Integrasi audio visual tersebut diharapkan mampu meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Ineke Febby Wulandari, dkk 2023, Dengan menggunakan media audio visual, peserta didik menjadi lebih fokus dalam memahami dan menyimak materi karena indra pendengaran dan

penglihatan mereka terstimulasi secara bersamaan. Bahan ajar GENTA (*Guided Education Note Taking Audiovisual*) dikembangkan dengan alasan: (1) bersifat interaktif sehingga pembelajaran lebih menyenangkan, (2) menggabungkan gambar, teks, dan suara untuk mendukung berbagai gaya belajar, dan (3) mempermudah guru dalam menyampaikan keterampilan menyimak secara efektif.

Berdasarkan uraian pada latar belakang, tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan bahan ajar berbasis GENTA (*Guided Education Note Taking Audiovisual*) untuk keterampilan menyimak peserta didik kelas VI Sekolah Dasar. Kebaruan (novelty) dari penelitian ini adalah bahan ajar berbasis GENTA (*Guided Education Note Taking Audiovisual*) belum pernah digunakan dalam penelitian sebelumnya. Penelitian ini melengkapi penelitian sebelumnya, yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Sari, dkk 2022) menyimpulkan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN 17 Talang Kelapa . Berdasarkan uraian diatas, peneliti

berkeinginan untuk mengembangkan bahan ajar pada materi teks eksplanasi yang dapat meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian pengembangan ini berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis GENTA (*Guided Education Note Taking Audiovisual*) Pada Materi Teks Eksplanasi Untuk Keterampilan Menyimak di Sekolah Dasar".

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian dan pengembangan atau yang biasa dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE terdiri dari lima tahapan dalam pelaksanaannya yaitu *analyze, design, development, implementation, and evaluation* (Branch, 2009:2). Jenis bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Bahan Ajar Berbasis GENTA (*Guided Education Note Taking Audio Visual*) untuk keterampilan menyimak peserta didik kelas VI Sekolah Dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Analyze

Analisis yang dilakukan terdiri dari 3 tahapan, yaitu (1) analisis identifikasi dan eksplorasi masalah. (2) analisis kebutuhan peserta didik, (3) analisis penentu solusi sesuai pemilihan materi. Tahap analisis dalam pengembangan bahan ajar berbasis GENTA dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dirancang benar-benar mendukung tujuan pembelajaran, yaitu agar peserta didik mampu menganalisis teks eksplanasi dengan memahami definisi, ciri, tujuan, dan struktur teks secara tepat. Analisis ini menjadi dasar untuk menentukan arah pengembangan media audio visual yang interaktif serta selaras dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Tahap pertama adalah analisis identifikasi dan eksplorasi masalah. Berdasarkan hasil pengamatan dan penelusuran kondisi pembelajaran, penerapan model, metode serta media pembelajaran belum sepenuhnya mendukung terhadap aktivitas pembelajaran peserta didik, sehingga peserta didik terlihat kurang bersemangat mengikuti pembelajaran dan cenderung kesulitan mempertahankan fokus khususnya saat kegiatan menyimak berlangsung.

Tahap kedua adalah analisis kebutuhan peserta didik, yang dilakukan untuk melihat bagaimana peserta didik belajar secara optimal. Peserta didik memerlukan media yang mampu menarik perhatian sejak awal, menyajikan informasi secara ringan, dan memberikan kesempatan untuk menyimak sambil mengamati contoh visual. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran teks eksplanasi membutuhkan pendekatan yang memadukan suara, ilustrasi, serta langkah-langkah yang jelas agar pemahaman peserta didik terbentuk secara bertahap.

Tahap ketiga adalah analisis penentu solusi dan pemilihan materi. Materi teks eksplanasi dipilih karena berada pada jadwal pembelajaran kelas VI dan memiliki karakter yang cocok disajikan melalui media audio visual. Untuk menjawab kebutuhan serta permasalahan yang ditemukan, dengan media yang akan dikembangkan yaitu bahan ajar berbasis GENTA, yang merupakan media interaktif yang memadukan metode *Guided Note Taking* dengan model pembelajaran *Kooperatif Talking Stick*. Pemilihan dirancang agar peserta didik mampu mengikuti alur materi secara bertahap yang

dikemas melalui *level* pembelajaran yang mudah diikuti, sehingga Peserta didik dapat menyimak dengan lebih terarah dan memahami isi teks secara lebih mendalam.

Design



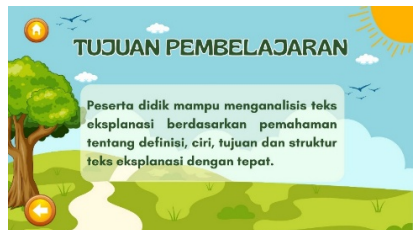
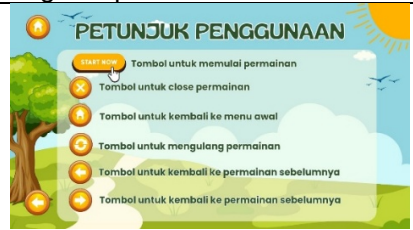
Media ini disusun berukuran 33,87 cm × 19,05 cm agar setiap elemen visual tetap jelas ketika digunakan dalam pembelajaran di kelas. Pada bagian sampul, tampil sebuah papan kayu besar sebagai latar judul "GENTA", diapit dua ilustrasi anak yang sedang beraktivitas di ruang terbuka. Latar pepohonan dan matahari menciptakan kesan cerah dan memberi gambaran bahwa materi akan disajikan dengan cara yang ringan dan mudah didekati oleh peserta didik.

Setelah melewati sampul, peserta didik diarahkan memasuki rangkaian materi yang ditata dalam 31 slide. Urutannya mengikuti langkah pembelajaran yang biasa digunakan guru, mulai dari pengantar hingga penutup. Di dalamnya terdapat beberapa *level* atau tahapan yang perlu dilalui peserta didik. *Level* tersebut berfungsi sebagai penanda alur, sehingga peserta didik dapat mengikuti proses belajar secara


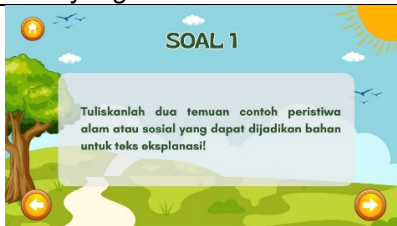


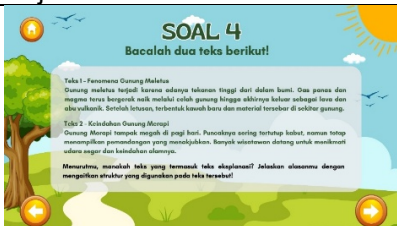
bertahap. Tema warna yang dipilih bernuansa alam sesuai dengan sampul pada halaman awal, ukuran huruf dibuat cukup tersusun rapih agar tetap terbaca. Penataan teks, ruang kosong, dan gambar ditata seimbang agar tampilan tidak terkesan tertumpuk terutama penulisan kalimatnya.



Materi disampaikan melalui perpaduan audio dan visual guna menyesuaikan cara belajar peserta didik sekolah dasar dengan adanya penyajian berupa *level* yang disisipkan sepanjang media turut menjadi tanda perkembangan, menunjukkan bahwa peserta didik sedang bergerak dari satu tahap ke tahap berikutnya. Guru dapat memanfaatkan struktur tersebut untuk memastikan seluruh proses pembelajaran berjalan sesuai rencana. Seluruh konten dalam media (bahan ajar GENTA) disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, sehingga setiap bagian materi mendukung tercapainya hasil belajar yang diharapkan secara optimal.

**Tabel 1. Rancangan Media GENTA
 (Guided Education Note Taking Audio Visual)**

No	Desain dan Keterangan Media
1.	 <p>Halaman sampul yang memperkenalkan media GENTA (<i>Guide Education Note Taking Audio Visual</i>) kepada peserta didik yang dilengkapi tombol “Start Now” diletakkan sebagai penanda awal untuk melaksanakan pembelajaran.</p>
2.	 <p>Halaman menu terdapat 3 fitur (Petunjuk Penggunaan, Tujuan Pembelajaran, dan Petunjuk Kegiatan) yang harus disimak oleh peserta didik.</p>
3.	 <p>Bagian yang menjelaskan tujuan pembelajaran sebagai menjadi acuan agar peserta didik mengetahui bagian utama yang ingin dicapai, peserta didik diharapkan mampu menganalisis teks eksplanasi berdasarkan pemahaman tentang definisi, ciri, tujuan, dan struktur teks eksplanasi dengan tepat.</p>
4.	 <p>Memuat penjelasan fungsi tombol yang tersedia dalam media. Peserta didik dapat melihat cara memulai</p>

	<p>permainan, kembali ke menu awal, mengulangi kegiatan, atau berpindah ke halaman sebelumnya. Petunjuk ini dibuat untuk memudahkan peserta didik menavigasi media secara mandiri.</p>	8.	 <p>Pada level 2 yang harus diselesaikan peserta didik, yaitu “pembagian kelompok diskusi & presentasi”, “mari bernyanyi bersama”, dan “duduklah sesuai kelompok yang telah ditentukan”.</p>
5.	 <p>Peserta didik diperkenalkan pada urutan <i>level</i> kegiatan yang harus ditempuh. Setiap <i>level</i> menampilkan jenis aktivitas yang berbeda sebagai gambaran mengenai tahapan pembelajaran dari awal hingga akhir. Bagian yang masih terkunci untuk menandakan bahwa peserta didik perlu menuntaskan bagian tersebut sesuai tahapan pada <i>level</i> yang tersedia.</p>	9.	 <p>Level 3 berisi video pengantar teks eksplanasi. Tampilan menunjukkan animasi guru di samping papan tulis sebagai pengantar materi, dan tombol navigasi memudahkan perpindahan antarhalaman.</p>
6.	 <p>Pada level 1 yang harus diselesaikan peserta didik, yaitu “siapkanlah tongkat”, “tentukan lagu pengiring”, dan “menyimak fungsi tongkat”.</p>	10.	 <p>Selanjutnya, level 3 berisi video cerita dengan animasi awan yang memaparkan contoh serta ilustrasi tentang teks eksplanasi mengenai proses terjadinya hujan.</p>
7.	 <p>Slide petunjuk kegiatan yang terdiri dari <i>level</i> 1 sampai 5 yang berfungsi sebagai peta kegiatan. Setiap <i>level</i> menunjukkan tahapan pembelajaran yang harus diselesaikan secara berurutan. Petunjuk visual ini memberikan gambaran umum agar peserta didik mengetahui alur pembelajaran dan memahami kegiatan apa saja yang akan ditemui pada <i>level</i> berikutnya.</p>	11.	 <p>Pada level 4 yang harus diselesaikan peserta didik, yaitu “lengkapilah LKPD yang telah diberikan oleh guru (lembar <i>guided note taking</i>)”, “presentasi hasil diskusi”, “validasi bersama guru”.</p>

12.	 <p>Pada <i>level 5</i> yang harus diselesaikan peserta didik, yaitu 5 soal yang disusun dalam format kotak. Penyelesaian soal dilakukan secara berurutan sampai semua gembok terbuka, sesuai urutan nomor yang tertera.</p>
13.	 <p>Penyajian soal nomor 1, berisi instruksi untuk menuliskan 2 contoh peristiwa alam/sosial yang dapat dijadikan bahan penulisan teks eksplanasi.</p>
14.	 <p>Soal 2 pertanyaan mengenai tujuan utama teks eksplanasi.</p>
15.	 <p>Bagian soal 3 menampilkan teks tentang proses terjadinya hujan sebagai bahan bacaan sebelum menjawab soal.</p>
16.	 <p>Pada soal nomor 4, peserta didik diminta membaca 2 teks berbeda. Peserta didik diminta menentukan manakah yang termasuk teks</p>

17.	 <p>Soal terakhir pada <i>level 5</i>, peserta didik diminta membuat teks eksplanasi sederhana dengan tema bebas. Peserta didik dapat memahami bahwa tugas pada soal ini menekankan keterampilan menyusun teks sesuai kaidah struktur eksplanasi.</p>
18.	 <p>Pada halaman penutup, tercantum kalimat apresiasi sebagai bentuk penghargaan atas penyelesaian seluruh langkah pembelajaran dan mendukung suasana positif serta motivasi bagi peserta didik .</p>

Development

Adapun tahapan yang dilakukan pada pengembangan ialah (1) membuat perangkat ajar dan rencana kegiatan pembelajaran yang disusun untuk menyampaikan materi teks eksplanasi. (2) pengembangan media *Guided Education Note Taking Audio Visual (GENTA)* berlandaskan pada tujuan pembelajaran yang tertera pada perangkat ajar. Kemudian adapun proses yang terjadi dalam pengembangan media *Guided Education Note Taking Audio Visual (GENTA)* penyesuaian materi dengan

kompetensi dasar dan indikator tujuan pembelajaran. Proses pengembangan media *Guided Education Note Taking Audio Visual* (GENTA) diawali dengan membuat desain menggunakan aplikasi *Canva*. Langkah yang kedua ialah mendesain setiap halaman dengan menambahkan gambar, ikon animasi, dan warna agar tampilan menjadi lebih menarik. Langkah ketiga ialah desain halaman berikutnya sama seperti halaman sebelumnya, bisa dimodifikasi dan diperbaharui dari yang sebelumnya. Langkah keempat tambahkan unsur interaktif, tambahkan tombol navigasi seperti “beranda”, “lanjut”, dan “kembali”. Langkah yang kelima klik salah satu tombol navigasi seperti “tombol lanjut” dilanjutkan dengan klik titik tiga lalu klik tautan dan hubungkan ke halaman tertentu di dalam slide presentasi (misalkan slide 6). Langkah yang keenam ialah agar tampilan menjadi lebih menarik tambahkan narasi suara dan instrumen musik. (3) uji validasi dilakukan sebanyak dua kali yang terdiri dari uji validasi media dan uji validasi materi, kedua uji ini menyertakan lampiran lembar validasi media dan materi yang sudah dibuat. Tahap validasi media dan validasi

materi ini dilakukan bertujuan untuk menilai kevalidan produk media yang materi yang sudah dikembangkan, selain itu juga validasi ini memiliki tujuan untuk mendapatkan masukan serta saran dari para dosen ahli.

Implementation

Uji coba produk yang dikembangkan dilaksanakan pada tahap implementasi Pelaksanaan uji coba dilakukan sebanyak dua kali, yaitu melalui uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dilaksanakan pada tanggal 04 November 2025 dengan melibatkan 15 peserta didik di SDN Tembong 2 sebagai subjek awal untuk mengetahui respon awal terhadap produk. Setelah kegiatan uji coba selesai, peserta didik diberikan lembar angket yang berfungsi untuk menilai berbagai aspek dalam bahan ajar tersebut. Penilaian meliputi kualitas tampilan media, kerapian dan penyajian desain, kedalaman serta ketepatan isi, dan keterpaduan materi yang disajikan.

Uji coba kedua pada skala besar dilaksanakan pada tanggal 15 November 2025 setelah dilakukan revisi berdasarkan hasil respon pada uji coba pertama. Pada tahap ini, produk diuji dengan melibatkan 35

peserta didik sebagai subjek yang mewakili kondisi penggunaan yang lebih luas. Pelaksanaan uji coba skala besar bertujuan untuk menilai efektivitas bahan ajar setelah perbaikan, sekaligus memastikan bahwa produk telah memenuhi kebutuhan pembelajaran secara optimal. Di akhir kegiatan, peserta didik kembali diberikan lembar angket untuk menilai tampilan media, kesesuaian materi, kemudahan penggunaan, serta keseluruhan kualitas bahan ajar. Hasil angket ini menjadi dasar penting untuk menentukan kelayakan akhir produk sebelum diimplementasikan secara penuh.

Evaluation

Tahap akhir pada pengembangan menggunakan model ADDIE ini yaitu tahap evaluasi. Masukan dan saran yang didapat dari uji validitas media oleh dosen ahli media dan validitas materi serta uji coba yang sudah dilakukan oleh peserta.

Adapun hal yang dievaluasi oleh dosen ahli media mengenai produk pengembangan ini ialah pada aspek-aspek yang tertera pada pengembangan produk seperti desain produk yang sesuai dengan materi dan konsep, kemudian pemilihan warna

atau elemen yang menarik untuk dilihat dan digunakan oleh peserta didik serta penyajian materi yang disajikan sesuai dengan kemampuan dan minat peserta didik. Inilah aspek yang dievaluasi sehingga pada proses validasi selanjutnya mendapatkan nilai yang lebih baik dan produk pengembangan layak untuk digunakan. Sama halnya dengan media, materi pun melalui proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi. Adapun aspek-aspek yang dievaluasi ialah seperti kesesuaian materi dengan jenjang kelas, kesesuaian produk dengan isi materi, kesesuaian konsep materi yang dikemas dalam produk, serta kesesuaian penyajian materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Untuk menguji kelayakan produk pengembangan ini tidak cukup hanya melakukan proses validasi media yang materi saja, untuk benar-benar melihat produk pengembangan layak, dilakukan juga sebuah uji coba dan memberikan angket media kepada peserta didik untuk melihat kelayakan produk pengembangan ini. Adapun aspek-aspek dalam angket tersebut ialah seperti kejelasan gambar, tulisan, dan suara yang ada pada produk, kemudian hadirnya produk

pengembangan ini membuat minat dan semangat belajar yang meningkat, serta tampilan yang tersedia pada produk pengembangan ini menarik untuk dilihat.

PEMBAHASAN

Model penelitian ADDIE terdiri atas lima tahap, yakni analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dikembangkan berupa Bahan Ajar Berbasis GENTA (*Guided Education Note Taking Audio Visual*) untuk keterampilan menyimak siswa kelas VI, yang disesuaikan dengan materi Bahasa Indonesia bab 4 'Jeda untuk Iklim'. Bahan ajar ini menyajikan materi dalam bentuk animasi yang menarik sehingga memudahkan siswa memahami konsep teks eksplanasi dan proses terjadinya hujan melalui panduan catatan terarah dan visual informatif. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan adanya permasalahan seperti rendahnya keterampilan menyimak, keterbatasan fasilitas serta media pembelajaran, dan rendahnya daya fokus serta daya ingat peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dikembangkan bahan ajar berbasis GENTA (*Guided Education Note Taking Audio Visual*) sebagai

penunjang pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Bahan Ajar berbasis GENTA (*Guided Education Note Taking Audio Visual*) yang dikembangkan dalam penelitian ini terdiri atas 31 halaman yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Bahan ajar disusun dalam bentuk permainan edukatif (*game-based learning*) dengan 5 level pembelajaran yang merepresentasikan sintaks model kooperatif tipe *Talking Stick*, sehingga alur kegiatan berlangsung terstruktur dan bertahap. Desain dibuat melalui aplikasi Canva berukuran 33,87 × 19,05 cm dengan tampilan visual yang menarik, mudah dibaca, dan nyaman diakses pada berbagai perangkat. Bahan ajar ini juga dilengkapi fitur interaktif, di mana setiap elemen dapat diklik untuk berpindah ke slide berikutnya atau bagian relevan. Materi mengenai teks eksplanasi dan proses terbentuknya hujan disajikan dalam video animasi untuk memperjelas konsep dan memperkuat pemahaman visual.

Tahap selanjutnya adalah uji validasi Bahan Ajar Berbasis GENTA (*Guided Education Note Taking Audio*

Visual) oleh dosen ahli media dan ahli materi, yaitu guru wali kelas VI SDN Tembong 2. Validasi dilakukan menggunakan lembar validasi media dan materi untuk menilai kevalidan produk serta memperoleh masukan perbaikan. Proses validasi dilaksanakan sebanyak dua kali. Pada tahap pertama, hasil validasi media mencapai 93,8% dan validasi materi sebesar 82%, disertai sejumlah catatan perbaikan dari para ahli. Setelah revisi dilakukan, uji validasi kedua memperoleh hasil 100% baik dari ahli media maupun ahli materi. Berdasarkan kriteria Riduwan (2013:18), persentase 81%–100% menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berada dalam kategori sangat valid.

Selama uji coba Bahan Ajar Berbasis GENTA (*Guided Education Note Taking Audio Visual*), peserta didik terlihat tertarik dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Mereka menunjukkan fokus yang tinggi saat mendengarkan dan menyimak materi teks eksplanasi serta proses terjadinya hujan yang disajikan melalui video animasi. Setelah uji coba, peserta didik mengisi lembar angket untuk memberikan penilaian dan tanggapan terhadap bahan ajar

yang digunakan. Berdasarkan hasil perhitungan angket pada uji coba pertama, diperoleh persentase rata-rata sebesar 83% dari 15 peserta didik sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik memberikan respon yang positif terhadap penggunaan Bahan Ajar Berbasis GENTA (*Guided Education Note Taking Audio Visual*).

Berdasarkan rekapitulasi angket respons peserta didik dan kategori efektivitas Bahan Ajar Berbasis GENTA (*Guided Education Note Taking Audio Visual*) diperoleh hasil bahwa aspek tampilan mencapai 83%, isi dan materi 85%, serta manfaat pembelajaran 80%, yang seluruhnya masuk kategori sangat efektif. Setelah uji coba pertama, peneliti melakukan pengoptimalan bahan ajar berdasarkan masukan dari peserta didik melalui angket. Selanjutnya dilakukan uji coba tahap kedua untuk memastikan peningkatan kualitas produk. Hasil rata-rata respons dari 35 peserta didik pada uji coba kedua mencapai 83%, menunjukkan respons yang tetap positif. Efektivitas tahap kedua menunjukkan aspek tampilan sebesar 82%, isi dan materi 83%, serta manfaat pembelajaran 83%, yang juga termasuk kategori sangat efektif.

Hal ini mengacu pada Riduwan (2013:18) yaitu persentase 81%–100% dinyatakan sangat efektif. Dengan demikian, Bahan Ajar Berbasis GENTA terbukti sangat efektif dalam mendukung kegiatan menyimak peserta didik kelas VI Sekolah Dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan mengenai bahan ajar berbasis GENTA (*Guided Education Note Taking Audio Visual*) dengan model penelitian ADDIE ini menunjukkan bahwa produk pengembangan ini sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik kelas VI SDN Tembong 2. Hal ini ditunjukkan dengan hasil validasi media dan materi yang mendapatkan skor sebesar 100 dan hasil uji coba yang sudah dilakukan dengan skor sebesar 83. Kemudian berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki yaitu untuk memperhatikan perangkat *audio visual* yang lengkap agar proses pembelajaran menjadi maksimal

DAFTAR PUSTAKA

- Mulyani, N. F. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Health, Education, Economics, Science, and Technology (J-HEST)*, 5 (2), 192–203.
<https://doi.org/10.36339/j-hest.v5i2.107>
- Nofita, D., Ocktaviani, C. N., & Suciana, F. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Video Animasi terhadap Kemampuan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 3 (2), 239–247.
- Nur Sakina, Amrah, & H. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK DONGENG PADA MUATAN PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS II SD INPRES BAROMBNG 2 KECAMATAN. *NSJ: Nubin Smart Journal*, 1(4), 1–15.
- Nurhasanah, Siti, Z. (2024). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Cerita di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3497–3504.
- Oktavia, A. D., & Jupri, A. R. (2022).

- Penggunaan Media Film Animasi Kartun Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Studi Tentang Keterampilan Menyimak Siswa. *Jurnal Educatio*, 8(3), 846–852. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2664>
- Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti, 2020. *Penelitian Pengembangan model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Riduwan, 2013. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sari, Melza Ayuni, Daimun Hambali, R. (2020). JuRiDikDas. *JuRiDikDas Jurnal Riset Pendidikan Dasa*, 2(3), 186–193.
- Sherlly Mariatul Kiftia, A. S. R. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK TEKS EKSPANASI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *JPGSD*, 10 (08), 1763–1776.
- Siti Nurhasanah, Z. (2024). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Cerita di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13 (3), 3497–3504.
- Sofiah Aryani, Roni Rodiyana, M. (2021). Media audio visual untuk keterampilan menyimak siswa. *Seminar Nasional Pendidikan*, 3 (3), 266–270.
- Sugiri, A. (2024). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN: MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA SEKOLAH DASAR. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 3(1), 34–45.
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wiky Puspita Sari, Dian Nuzulia Armariena, M. P. (2022). PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA FIKSI SISWA KELAS VI SDN TALANG KELAPA. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 5 (6), 331–344.
- Winanto, Farida Nugrahani, S. (2024). Pengaruh Keterampilan Menyimak Media Audio Visual Dan Minat Baca Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Kelas X AKL1 SMK Sultan Agung Tirtomoyo 1. *LITERASI*, XV(2), 198–203.