

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
BERBASIS QUIZZ TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK PESERTA
DIDIK KELAS V SDN NO.15 INPRES ULUMANDA KABUPATEN MAJENE**

Israwati¹, Andi Adam², Desy Ayu Andhira³

123PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar,

[¹israwtyji9@gmail.com](mailto:israwtyji9@gmail.com)

[²and.adam@unismuh.ac.id](mailto:and.adam@unismuh.ac.id)

[³desyayuandhira@unismuh.ac.id](mailto:desyayuandhira@unismuh.ac.id)

ABSTRACT

The main problem in this study is whether there is a significant influence of the discovery learning model assisted by media based on quizizz on the listening skills of class V students of SDN No.15 Inpres Ulumanda, Ulumanda District, Majene Regency. This study aims to determine the effect of the discovery learning model assisted by media based on quizizz on the listening skills of class V students of SDN No.15 Inpres Ulumanda, Majene Regency in the Indonesian Language subject. This type of research is a quantitative research type with an experimental method and research design, namely one group pretest-posttest design, data is processed using SPSS version 25 windows, with a research sample of 15 class V students. Data collection techniques use pretest (initial test), implementation of treatment (treatment), posttest (final test) observation, and documentation. The data analysis technique used in this study is a descriptive analysis technique, and an inferential analysis technique, where the collected data is processed and analyzed using a normality test and hypothesis testing using a paired sample t-test. The results of this study indicate that there is an influence of the discovery learning model assisted by media based on quizizz on students' listening skills in the Indonesian Language subject, which can be seen from the descriptive data analysis of the pretest learning results of students getting a score of 67.73 while the posttest score of students getting a score of 91.73. Based on the hypothesis test using the paired sample t-test if the sig value <0.05 then there is an influence of variable x on variable y, and after the paired sample t-test was carried out, the results were $0.000 < 0.05$, which means there is an influence. Based on the results of the study above, it can be concluded that there is an influence of the discovery learning model assisted by media based on quizizz on the listening skills of class V students of SDN No.15 Inpres Ulumanda, Majene Regency in the Indonesian Language subject, there is a significant increase.

Keywords: Discovery Learning, Quizizz, Listening skills.

ABSTRAK

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media berbasis *quizizz* terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas V SDN No.15 Inpres Ulumanda Kecamatan Ulumanda Kabupaten Majene. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media berbasis *quizizz* terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas V SDN No.15 Inpres Ulumanda Kabupaten Majene pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain penelitian yaitu *one group pretest-posttest desain*, data diolah menggunakan SPSS versi 25 windows, dengan sampel penelitian sebanyak 15 peserta didik Kelas V. Teknik pengumpulan data menggunakan *pretest* (tes awal), pelaksanaan perlakuan (*treatment*), *posttest* (tes akhir) observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif, dan teknik analisis inferensial, dimana data yang terkumpul diolah dan di analisis menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan *uji paired sample t-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media berbasis *quizizz* terhadap keterampilan menyimak peserta didik pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia dapat dilihat dari analisis data deskriptif hasil belajar *pretest* peserta didik memperoleh nilai 67,73 sedangkan nilai *posttest* peserta didik memperoleh nilai 91,73. Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan uji paired sample t-test apabila nilai $\text{sig} < 0,05$ maka terdapat pengaruh variabel x terhadap variabel y, dan setelah dilakukan *uji paired sample t-test* telah diperoleh hasil $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh. Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media berbasis *quizizz* terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas V SDN No.15 Inpres Ulumanda Kabupaten Majene pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia terdapat peningkatan yang signifikan.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, *Quizizz*, Keterampilan menyimak.

A. Pendahuluan

Pendidikan sangat penting untuk kehidupan manusia, karena tanpa pendidikan tidak ada kemajuan di suatu wilayah, bangsa dan negara. Dalam berbagai jenjang pendidikan, tujuan pendidikan adalah untuk memupuk komitmen kepada Tuhan yang Maha Esa, meningkatkan

potensi diri, dan membangun karakter individu yang mampu dan kreatif (Fau et al., 2023). Untuk menjadi orang terdidik proses belajarnya dapat dilakukan di berbagai tempat yang menyediakan fasilitas untuk belajar salah satunya adalah melalui lembaga sekolah dasar yang didirikan

oleh pemerintah ataupun pihak swasta.

Pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang dasar bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan. Menurut (Jadidah et al., 2023) Pendidikan dasar adalah tempat dimana peserta didik memperoleh dan mengembangkan konsep serta keterampilan dasar ilmu pengetahuan yang akan membantu anak-anak usia sekolah dasar dalam menjalani kehidupan sehari-hari. pada tingkat dasar peserta didik diharapkan mampu menguasai berbagai mata pelajaran, mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satunya.

Mata pelajaran bahasa Indonesia sangat penting untuk di pelajari di sekolah dasar. Sejalan dengan ini (Rahmayani et al., 2024) mengatakan Pembelajaran bahasa Indonesia adalah dasar untuk semua mata pelajaran karena mencakup empat keterampilan berbahasa: keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan menulis, dan keterampilan berbicara. Keempat keterampilan ini saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Dari empat aspek keterampilan tersebut peneliti

tertarik untuk meneliti aspek keterampilan menyimak.

Keterampilan menyimak adalah salah satu keterampilan dasar yang perlu dimiliki peserta didik agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut (Ernawati & Rasna, 2020) Keterampilan menyimak merupakan keterampilan pertama dan utama yang harus menunjang ketiga keterampilan berbahasa lainnya. Menyimak adalah aktivitas mendengarkan secara saksama untuk memahami isi atau pesan yang disampaikan secara lisan, sehingga pendengar dapat menangkap dan menginterpretasikan makna dari informasi yang didengarnya. (Massitoh, Euis., 2021).

Keterampilan menyimak adalah kemampuan berbahasa yang bersifat fundamental dan memiliki fungsi penting bagi manusia dalam memahami simbol-simbol kata yang disampaikan oleh orang lain. Proses ini mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengenali, mengevaluasi, serta memberikan tanggapan terhadap makna yang disampaikan (Subakti, 2023).

(Rahmawati et al., 2024) juga mengatakan keterampilan menyimak dapat mengajarkan peserta didik untuk lebih mudah menerima informasi yang disampaikan oleh guru atau bahan pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dilapangan, tepatnya di SDN No.15 Inpres Ulumanda, diperoleh data bahwa keterampilan menyimak peserta didik masih kurang, disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, metode yang digunakan oleh guru cenderung monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif peserta didik, sehingga proses belajar mengajar menjadi membosankan dan kurang menarik bagi peserta didik, sehingga peserta didik kurang fokus terhadap pembelajaran. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah tersebut masih dominan dengan metode ceramah. Membuat peserta didik berperan sebagai pendengar pasif. Hal tersebut dikarenakan guru belum menerapkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Mengingat rendahnya keterampilan menyimak di kalangan peserta didik, diperlukan suatu desain inovasi pembelajaran yang membuat proses belajar lebih interaktif dan inovatif atau menyenangkan. Salah satu alternatif yang sesuai dengan tujuan tersebut adalah dengan menerapkan model *discovery learning* berbantuan media berbasis *quizizz* yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik agar peserta didik mampu untuk memecahkan masalah dan menemukan pengetahuan baru serta pengetahuan yang sudah ada sebelumnya.

Discovery learning merupakan jenis model pembelajaran yang memiliki tujuan untuk membantu peserta didik belajar secara aktif dan secara mandiri menggunakan prosedur penelitian yang ditetapkan untuk memastikan pengetahuan tersebut bertahan secara kognitif (Khasinah, 2021). Sedangkan Menurut (Ramadhani et al., 2023) *Quizizz* adalah salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran, *quizizz* juga merupakan aplikasi berbasis kuis

yang dapat dikemas dalam bentuk permainan dan dapat disesuaikan dengan bentuk yang diinginkan.

Penerapan model *discovery learning* yang dipadukan dengan media *Quizizz* diharapkan mampu menghadirkan proses pembelajaran yang berfokus pada peserta didik, karena pendekatan ini menitik beratkan pada proses eksplorasi dan penemuan konsep secara mandiri.

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan, yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Saepumilah et al., 2024) dengan judul penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan media game edukasi *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* yang didukung oleh media game edukatif *Quizizz* terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi. Pada penelitian ini, kelas eksperimen yang menerapkan model tersebut memperoleh rata-rata nilai sebesar 91, sementara kelas kontrol yang

menggunakan pendekatan *Problem Based learning* hanya mencapai rata-rata nilai 59, Uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. 2- tailed sebesar 0,000, yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak, menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik di kedua kelas setelah perlakuan pembelajaran diterapkan. Dan juga Penelitian yang dilakukan oleh (Marzukha et al., 2024) dengan judul pengaruh model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V madrasah ibtidaiyah Al-Abrar kota makassar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *discovery learning* yang dibantu dengan media pembelajaran berbasis *quizizz* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V di MI Al-Abrar Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol dan eksperimen, serta analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik yang menggunakan media *quizizz* menunjukkan peningkatan

hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media tersebut. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *quizizz* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media berbasis *quizizz* terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas V SDN No.15 Inpres Ulumanda Kabupaten Majene.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Desain yang digunakan adalah one-group pretest-posttest design, di mana data diperoleh sebelum dan sesudah perlakuan untuk melihat adanya perbedaan. Sejalan dengan ini (Effendi, 2013) mengatakan penelitian eksperimen merupakan penelitian yang bertujuan mendeskripsikan pengaruh suatu perlakuan atau *treatment* sebagai variabel bebas terhadap hasil perlakuan sebagai variabel terikat.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN No.15 Inpres Ulumanda Kabupaten Majene dengan jumlah peserta didik sebanyak 15 orang. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis deskriptif dan analisis inferensial.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui pretest dan posttest untuk mengevaluasi pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Quizizz* terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas V. Data yang diperoleh dari hasil tes pretest dan posttest dianalisis secara deskriptif dan inferensial sebagai berikut:

**Tabel 1 Pretest dan Posttest
Analisis Statistik Deskriptif Hasil
Belajar Sebelum dan Setelah
Perlakuan Perlakuan**

Statistics			
		Hasil Pretest	Hasil Posttest
N	Valid	15	15
	Missing	0	0
Mean		67,73	91,73

Median	68,00	92,00
Std. Deviation	11,260	5,548
Variance	126,781	30,781
Range	40	16
Minimum	44	84
Maximum	84	100
Sum	1016	1376

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 2.5

Berdasarkan Tabel diatas, diperoleh data hasil analisis statistik deskriptif keterampilan menyimak peserta didik kelas V SDN No. 15 Inpres Ulumanda sebelum dan sesudah diberikan perlakuan melalui model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media berbasis Quizizz. Pada hasil pretest, nilai rata-rata (mean) yang diperoleh peserta didik adalah 67,73, dengan nilai tengah (median) 68,00, standar deviasi 11,260, dan varians sebesar 126,781. Nilai terendah (minimum) yang diperoleh peserta adalah 44, dan nilai tertinggi (maksimum) adalah 84, dengan rentang nilai (range) sebesar 40. Jumlah total nilai seluruh peserta didik dalam pretest adalah 1016. Data ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, keterampilan menyimak peserta didik masih tergolong cukup beragam dan cenderung belum merata.

Pemberian perlakuan menghasilkan peningkatan signifikan pada hasil posttest. Rata-rata nilai mencapai 91,73 dengan median 92,00. Standar deviasi menurun menjadi 5,548, sedangkan varians tercatat sebesar 30,781, yang menunjukkan penyebaran nilai peserta didik lebih sempit dan merata. Nilai minimum mengalami kenaikan drastis menjadi 84, sementara nilai maksimum mencapai 100, menghasilkan rentang nilai sebesar 16. Total nilai keseluruhan peserta didik dalam posttest mencapai 1376.

UJI NORMALITAS

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil tes pretest dan posttest peserta didik kelas V berdistribusi secara normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan **uji Kolmogorov-Smirnov** melalui program SPSS Statistics versi 25, dengan jumlah sampel sebanyak **15 peserta didik**. Hasil uji normalitas ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Pretest dan Post-test

Tests of Normality

	Keterampilan Menyiapkan	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		S	D	Si	S	D	Si
		ta	f	g.	ta	f	g.
		ti			ti		
		st			st		
		ic			ic		
Pembelajaran	Pretest	,16	15	,20	,95	15	,48
Bhs.Indonesia	Posttest	,19	15	,20*	,91	15	,40
	t	79	50	0*	11	50	40

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 2.5

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 4.4, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada uji Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,200 untuk data pretest maupun posttest. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa kedua data berdistribusi normal. Dengan demikian, data hasil pretest dan posttest keterampilan menyimak peserta didik memenuhi syarat normalitas, sehingga dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik, yaitu Paired Sample t-Test.

UJI HIPOTESIS

Pengujian hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model *discovery learning* berbantuan media berbasis *quiziz* terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas V SDN No. 15 Inpres Ulumanda, Kecamatan Ulumanda, Kabupaten Majene. Analisis ini dilakukan menggunakan uji paired Sample t-Test dengan bantuan software SPSS Statistics versi 25.

Tabel 2 Hasil Uji Hipotesis Pretest dan Post-test

Paired Samples Test									
Paired Differences					t	D	Sig		
M	St	Std	95%			f			
e	d.	.	Confiden					(2-	
a	De	Err	ce					tail	
n	via	or	Interval					ed)	
	tio	Me	of the						
	n	an	Differenc						
			e						
			Lo	Up					
			we	per					
			r						
P	Pret	-	8,0	2,0	-	-	-	1	,00
a	est	2	00	66	28,	19,	1	4	0
i	-	4			43	570	1		
r	Pos	,			0		,		
1	ttest	0					6		
		0					1		
		0					9		

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 2.5

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test pada Tabel 4.5, diperoleh nilai rata-rata selisih antara hasil pretest dan posttest sebesar -24,000 dengan simpangan baku sebesar 8,000 dan standar error mean sebesar 2,066. Nilai negatif pada rata-rata selisih menunjukkan bahwa skor posttest lebih tinggi dibandingkan dengan pretest. Interval kepercayaan 95% berada pada rentang -28,430 hingga -19,570, yang seluruhnya berada di bawah nol, sehingga memperkuat bahwa terdapat peningkatan nilai secara signifikan setelah perlakuan. Nilai t hitung sebesar -11,619 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 9, serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah disajikan sebelumnya, diketahui bahwa model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media berbasis *Quizizz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan menyimak peserta didik. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata nilai dari

pre-test ke *post-test*. Nilai rata-rata *pre-test* yang diperoleh peserta didik adalah 67,73, kemudian meningkat menjadi 91,73 pada *post-test*. Selain itu, nilai minimum meningkat dari 44 menjadi 84, dan nilai maksimum dari 84 menjadi 100. Penurunan standar deviasi dari 11,260 menjadi 5,548 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik menjadi lebih merata setelah diterapkan perlakuan.

Hasil uji hipotesis menggunakan uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar **0,000**, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *discovery learning* berbantuan *Quizizz* terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas V SDN No. 15 Inpres Ulumanda.

Peningkatan ini mencerminkan bahwa proses pembelajaran yang dirancang dengan model *discovery learning* memberi ruang bagi peserta didik untuk lebih aktif dalam menemukan informasi, mengeksplorasi materi, dan

membangun pemahaman sendiri. Media berbasis *Quizizz* juga turut berperan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi aktif peserta didik. Ketika peserta didik tertarik dengan metode pembelajaran yang digunakan, mereka cenderung lebih fokus dan memahami materi dengan lebih baik.

Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya seperti yang dilakukan oleh Saepumilah et al. (2024) dan Marzukha et al. (2024), yang juga menemukan bahwa penggunaan media digital interaktif berbasis permainan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kedua penelitian tersebut mendukung temuan bahwa model *discovery learning* yang dipadukan dengan media interaktif seperti *quizizz* dapat memberikan dampak positif terhadap keterampilan menyimak.

Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model *discovery learning* berbantuan media berbasis *Quizizz* efektif dalam meningkatkan keterampilan

menyimak peserta didik. Hasil ini memberikan implikasi bagi guru agar dapat memanfaatkan pendekatan dan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan karakteristik peserta didik saat ini. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi strategis untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Kesimpulan

Merujuk pada hasil analisis data dan uraian pembahasan di bab sebelumnya, kesimpulan yang dapat diambil adalah penerapan model pembelajaran *discovery learning* yang dipadukan dengan media interaktif berbasis *Quizizz* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan dalam aspek keterampilan menyimak yang dialami oleh peserta didik kelas V SDN No. 15 Inpres Ulumanda, Kabupaten Majene dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan Karena terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test, di mana rata-rata nilai meningkat dari 67,73 menjadi 91,73 setelah penggunaan model pembelajaran tersebut. Selain meningkatnya nilai rata-rata, uji statistik *paired sample t-test*

menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000, lebih kecil dari taraf signifikan 0,05, yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan hasil signifikansi yang diperoleh, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) dapat diterima. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan *discovery learning* yang didukung oleh media seperti Quizizz Dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta berdampak positif terhadap kemampuan menyimak mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Ernawati, N., & Rasna, I. (2020). Menumbuhkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa*, 9(2), 103–112.
- Effendi, M. S. (2013). Desain Eksperimental dalam Penelitian Pendidikan. In *Jurnal Perspektif Pendidikan* (Vol. 6, Issue 1, pp. 87–102). <https://ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JPP/article/view/363>
- Fau, J. F., Mendrofa, K. J., Wau, M., & Waruwu, Y. (2023). Pendidikan Jendela Dunia. *Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 69–77.
- <https://doi.org/10.51622/pengabdian.v4i2.1350>
- Jadidah, I. T., Kiftiah, M., Bela, S., Pratiwi, S., & Hidayanti, F. N. (2023). Analisis Pentingnya Menggunakan Bahasa Indonesia Yang Baik Dan Benar Dalam Berkomunikasi Dikalangan Anak Usia Sekolah Dasar. *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research*, 2(01), 66–73. <https://doi.org/10.62668/jimr.v2i0.1.610>
- Khasinah, S. (2021). Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan dan Kelemahan. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(3), 402. <https://doi.org/10.22373/jm.v11i3.5821>
- Marzukha, N., Idawati, & Rubianto. (2024). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al Abrar Kota Makassar. 1(4), 219–229.
- Massitoh, Euis., I. (2021). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Keterampilan Menyimak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 330–333.
- Rahmayani, S., Angraini, S., & Gusmaneli, G. (2024). Peningkatan Keterampilan Menyimak Peserta Didik dengan Menggunakan Model Discovery Learning pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 01–19.

Rahmawati, A., Lubis, F., Gulo, F. T., Nadzifa, N. H., Yulina, R., Theresia, T., & Wijaya, Y. (2024). Analisis Kemampuan Menyimak Anak Kelas V SDN 064037, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 890–895.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2216>

Ramadhani, D. N., Khansa, S. D., & Prihantini. (2023). Penggunaan Media Quizizz Untuk Mengetahui Peningkatan Pemahaman Materi Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(1), 17–22.
<https://doi.org/10.59061/guruku.v2i1.548>

Subakti, H. (2023). Analisis Keterampilan Menyimak Pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar Kota Samarinda. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2536–2541.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.4845>

Saepumilah, I., Nurdianti, R. S., & Hermawan, Y. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Bantuan Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Universitas Siliwangi Roro Suci Nurdianti Universitas Siliwangi Yoni Hermawan Univ.* 2(6), 166–176.