



Teaching Implementation Report: Audio Media to Improve Animal Sound Recognition in Third Grade Elementary School

Laporan Implementasi Pembelajaran: Media Audio untuk Meningkatkan Pengenalan Suara Hewan pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Ririn Widyah Gusiyanti¹⁾, Kemil Wachidah ^{*,2)}

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

OPEN ACCESS

ISSN 2579-5813 (on line)

Edited by:

Reviewed by:

*Correspondence:

Kemil Wachidah

[kemilwachidah@u](mailto:kemilwachidah@umsida.ac.id)

[msida.ac.id](mailto:kemilwachidah@umsida.ac.id)

Received: 15 September

Accepted: 5 Oktober

Published: 27 Oktober

Kutipan:

doi :

10.21070/madrosatuna.v10i2.1681

General Background: Primary education increasingly requires diverse sensory strategies to support modern pedagogical standards. **Specific Background:** Third-grade students frequently exhibit passive behavior and limited auditory recognition when identifying animal sounds through static textbook images. **Knowledge Gap:** Prior instructional practices lack focused auditory exploration, leaving student cognitive attention and sound-cued identification largely untrained. **Aims:** This teaching report documents the utilization of digital audio media coupled with interactive guessing activities to elevate animal sound recognition and participation among elementary learners. **Results:** Implementation data demonstrates that student oral participation rose from forty percent to eighty-two percent, while matching accuracy climbed from fifty-five percent to eighty-nine percent. **Novelty:** The work integrates short targeted acoustic clips with structured exit tickets and cooperative inquiry specifically tailored for lower-grade science learning. **Implications:** Educators can adopt targeted auditory resources as a reliable pedagogical alternative to foster observational concentration and formative assessment in primary classrooms.

Keywords Audio media, Animal sound recognition, Interactive learning, Elementary school, Teaching implementation report

Latar Belakang Umum: Pendidikan dasar semakin membutuhkan strategi sensorik yang beragam untuk mendukung standar pedagogis modern. Latar Belakang Spesifik: Siswa kelas tiga sering menunjukkan perilaku pasif dan pengenalan auditori yang terbatas saat mengenali suara hewan melalui gambar statis buku teks. Kesenjangan Pengetahuan: Praktik instruksional sebelumnya kurang eksplorasi auditori yang terfokus, sehingga perhatian kognitif siswa dan identifikasi suara sebagian besar tidak terlatih. Tujuan: Laporan pengajaran ini mendokumentasikan penggunaan media audio digital yang dipadukan dengan aktivitas tebak-tebakan interaktif untuk meningkatkan pengenalan suara hewan dan partisipasi di kalangan pelajar sekolah dasar. Hasil: Data implementasi menunjukkan partisipasi lisan siswa meningkat dari empat puluh persen menjadi delapan puluh dua persen, sementara akurasi pencocokan naik dari lima puluh lima persen menjadi delapan puluh sembilan persen. Baru: Karya ini mengintegrasikan klip akustik pendek yang terarah dengan tiket keluar terstruktur dan penyelidikan kooperatif yang khusus disesuaikan untuk pembelajaran sains tingkat rendah. Implikasi: Pendidik dapat mengadopsi sumber daya auditori yang terarah sebagai alternatif pedagogis yang andal untuk mendorong konsentrasi observasional dan penilaian formatif di kelas dasar.

Kata kunci Media audio, Pengenalan suara hewan, Pembelajaran interaktif, Sekolah dasar, Laporan implementasi pengajaran

I. KONTEKS DAN TUJUAN

Pembelajaran dilaksanakan pada kelas III sekolah dasar dengan jumlah 28 siswa pada materi keanekaragaman hayati dan karakteristik hewan. Materi ini menuntut siswa mengenali jenis hewan, ciri fisik, habitat, serta karakteristik suara sebagai salah satu penanda kehidupan hewan.

Data awal menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam menjawab tantangan suara baru mencapai 40%, sedangkan ketepatan mencocokkan suara dengan nama hewan berada pada 55%. Sebagian siswa masih mengandalkan gambar dan belum terbiasa menggunakan pendengaran untuk membedakan ciri hewan.

Permasalahan utama adalah pembelajaran sebelumnya lebih banyak menggunakan gambar statis dan hafalan, sehingga siswa kurang memperoleh pengalaman auditori. Padahal suara hewan dapat menjadi stimulus konkret untuk mengaktifkan imajinasi, menghubungkan ciri hewan dengan habitat, dan melatih keberanian menjawab [3], [5].

Tujuan implementasi adalah meningkatkan kemampuan siswa mengidentifikasi hewan berdasarkan suara, menjelaskan ciri fisik secara lisan, menghubungkan suara dengan habitat atau perilaku hewan, meningkatkan partisipasi aktif, dan menggunakan exit ticket untuk membaca miskonsepsi auditori.

Konteks pembelajaran menunjukkan bahwa pengenalan suara hewan penting untuk memperluas cara siswa memahami karakteristik makhluk hidup. Selama ini siswa lebih sering mengenal hewan melalui gambar, sehingga kemampuan membedakan hewan dari bunyi belum banyak dilatih. Padahal suara merupakan ciri yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti suara ayam, kucing, burung, kambing, atau hewan lain yang sering dijumpai siswa.

Data awal partisipasi sebesar 40% dan akurasi 55% menunjukkan bahwa siswa membutuhkan pengalaman belajar yang menuntut pendengaran aktif. Media audio dipilih karena membuat siswa fokus, menunggu giliran, mendengar petunjuk, lalu menyampaikan alasan. Dengan demikian, pembelajaran tidak berhenti pada menebak nama hewan, tetapi juga melatih siswa menghubungkan suara dengan ciri fisik, habitat, dan perilaku.

Tujuan implementasi diperluas pada kemampuan memberi alasan. Siswa tidak hanya diharapkan menjawab nama hewan dengan benar, tetapi juga mampu menyebutkan ciri suara, kemungkinan habitat, dan bukti yang mendukung jawabannya. Kemampuan ini penting untuk melatih observasi auditori dan berpikir kritis sederhana pada pembelajaran IPAS kelas rendah.

II. RENCANA PEMBELAJARAN

Rencana pembelajaran disusun dalam dua pertemuan, masing-masing 2 x 35 menit. Pertemuan pertama berfokus pada identifikasi suara dasar, sedangkan pertemuan kedua berfokus pada analisis hubungan suara, ciri fisik, dan habitat hewan.

A. Strategi dan alur kegiatan

Pada pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan salam dan memutar satu klip suara hewan misterius. Siswa menebak hewan dan menyampaikan alasan sederhana.

Pada kegiatan inti, guru memutar kompilasi audio hewan. Siswa bekerja dalam kelompok kecil menggunakan LKPD tebak suara untuk menuliskan nama hewan, ciri suara, ciri fisik, dan dugaan habitat.

Pada diskusi, siswa membandingkan jawaban antarkelompok. Guru menggunakan kalimat bantuan seperti suara ini memiliki ciri tertentu sehingga saya menebak hewan tersebut adalah hewan tertentu.

Pada penutup, siswa mempresentasikan hasil, menirukan suara hewan secara wajar, mengisi exit ticket, dan menuliskan bagian yang masih membingungkan.

Tabel 1. Rencana alur pembelajaran media audio

Pertemuan	Fokus	Aktivitas	Indikator proses
Pertemuan 1	Identifikasi suara	Tebak suara hewan dan diskusi ciri bunyi.	Siswa mengenali nama hewan dari suara.
Pertemuan 2	Analisis habitat	Menghubungkan suara, ciri fisik, dan habitat.	Siswa memberi alasan jawaban.

B. Desain media audio dan LKPD

Media audio dirancang berupa klip suara pendek berdurasi 2 sampai 3 detik per hewan dengan kompilasi sekitar 5

sampai 7 menit. Audio berisi suara hewan jinak dan liar yang diputar melalui speaker agar seluruh kelas dapat mendengar dengan jelas.

LKPD memuat tabel ceklis karakteristik suara, kolom nama hewan, ciri fisik, habitat, dan pertanyaan reflektif.

Guru berperan sebagai operator audio, fasilitator diskusi, pemberi pertanyaan penuntun, dan pelurus miskonsepsi.

III. IMPLEMENTASI

Implementasi dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, guru memutar audio dasar untuk melatih ketajaman identifikasi primer. Siswa diminta mendengar dengan fokus sebelum menjawab. Guru memberi contoh kalimat bantuan agar siswa tidak hanya menebak, tetapi menyampaikan alasan berdasarkan ciri suara.

Pada pertemuan kedua, kegiatan diarahkan pada analisis lebih tinggi. Siswa menghubungkan karakteristik suara dengan habitat, misalnya suara burung dengan lingkungan udara atau pepohonan dan suara hewan tertentu dengan lingkungan hutan atau air. Guru menerapkan cold call with support, yaitu menunjuk siswa secara acak tetapi memberi waktu kelompok berdiskusi singkat sebelum menjawab.

Respons siswa menunjukkan peningkatan antusiasme. Anak yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani karena permainan tebak suara terasa seperti tantangan. Keaktifan meningkat dari 40% menjadi 82%, dan ketepatan mencocokkan suara dengan nama hewan meningkat dari 55% menjadi 89%.

Hambatan yang muncul adalah beberapa siswa menganggap semua burung bersuara merdu dan mengira hewan air tidak berkomunikasi melalui suara. Guru mengatasi miskonsepsi dengan memutar ulang audio, membandingkan bunyi, dan meminta siswa menyebutkan bukti dari ciri yang terdengar.

Pada pertemuan pertama, guru mengatur kelas agar siswa mendengar audio dalam keadaan tenang. Sebelum audio diputar, siswa diberi aturan bahwa jawaban baru disampaikan setelah suara selesai. Aturan ini membantu menjaga fokus dan mencegah siswa menjawab hanya karena mengikuti teman yang lebih cepat.

Pada pertemuan kedua, guru memperkuat kegiatan dengan membandingkan dua suara yang mirip. Siswa diminta mencari perbedaan tinggi-rendah suara, panjang-pendek bunyi, dan kemungkinan perilaku hewan. Kegiatan membandingkan ini membuat siswa belajar bahwa jawaban harus memiliki alasan, bukan sekadar tebakan.

Guru juga menggunakan pengulangan audio untuk siswa yang belum yakin. Pengulangan dilakukan secara terbatas agar siswa tetap mendengar dengan cermat sejak pemutaran pertama. Kelompok yang sudah menemukan jawaban diminta menjelaskan ciri suara, sedangkan kelompok lain menanggapi dengan bukti yang mereka dengar.

V. PENILAIAN DAN RINGKASAN HASIL

Penilaian dilakukan menggunakan checklist partisipasi lisan, rubrik mini exit ticket, lembar evaluasi mencocokkan suara, dan catatan miskonsepsi. Data direkap secara agregat tanpa identitas siswa.

Tabel 2. Indikator keberhasilan pembelajaran suara hewan

Indikator	Kriteria berhasil	Cara ukur
Partisipasi lisan	Paling sedikit 75% siswa merespons tantangan suara.	Checklist tebak suara.
Ketepatan identifikasi	Paling sedikit 80% jawaban cocok dengan nama hewan.	Lembar evaluasi harian.
Kualitas exit ticket	Paling sedikit 70% siswa skor minimal 2 dari 3.	Rubrik ketepatan nama, ciri suara, dan ciri fisik.
Miskonsepsi	Miskonsepsi utama dapat diidentifikasi.	Refleksi bagian membingungkan.

Tabel 3. Ringkasan hasil capaian agregat

Ukuran	Kondisi awal	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Partisipasi menjawab suara	40%	65%	82%
Akurasi mencocokkan suara	55%	74%	89%
Exit ticket skor minimal 2	53%	66%	75%

Miskonsepsi dominan	Belum peka ciri suara	Semua burung dianggap sama	Suara dikaitkan dengan habitat
---------------------	-----------------------	----------------------------	--------------------------------

Hasil menunjukkan peningkatan yang kuat pada partisipasi dan ketepatan identifikasi. Media audio membuat siswa fokus mendengar, memberi alasan, dan memperbaiki jawaban berdasarkan bukti suara.

Penilaian menunjukkan bahwa partisipasi menjawab suara meningkat dari 40% pada kondisi awal menjadi 65% pada pertemuan pertama dan 82% pada pertemuan kedua. Peningkatan ini menunjukkan bahwa format permainan tebak suara membuat siswa lebih berani merespons dan tidak hanya menunggu penjelasan guru.

Akurasi mencocokkan suara meningkat dari 55% menjadi 89%. Kenaikan ini menunjukkan bahwa latihan mendengar yang berulang, diskusi kelompok, dan penggunaan LKPD membantu siswa menyusun jawaban dengan lebih tepat. Exit ticket yang meningkat sampai 75% memperlihatkan bahwa siswa mulai mampu menuliskan nama hewan, ciri suara, dan ciri fisik secara lebih lengkap.

Catatan miskonsepsi menjadi dasar tindak lanjut. Pada awalnya siswa belum peka terhadap ciri suara, kemudian menganggap semua burung bersuara sama, dan pada akhir pembelajaran mulai menghubungkan suara dengan habitat. Hal ini menunjukkan bahwa media audio efektif untuk membaca perubahan cara berpikir siswa secara bertahap.

VI. REFLEKSI SINGKAT DAN RENCANA PERBAIKAN

Refleksi menunjukkan bahwa permainan tebak audio efektif membuat siswa mengunci fokus pendengaran dan mendorong partisipasi. Exit ticket membantu guru menemukan miskonsepsi yang tidak terlihat pada diskusi lisan. Rencana perbaikan adalah menambah variasi audio, menyediakan bank umpan balik suara, melakukan peer check sebelum LKPD dikumpulkan, dan menambahkan pertanyaan sebab-akibat tentang fungsi suara hewan.

Tindak lanjut pembelajaran dapat dilakukan dengan membuat bank audio sederhana yang dikelompokkan berdasarkan habitat, seperti hewan darat, air, dan udara. Guru juga dapat menambahkan kegiatan menggambar hewan setelah mendengar suara agar siswa menghubungkan auditori dengan visual secara lebih kuat.

VII. ETIKA DAN PRIVASI

Data siswa disajikan secara agregat dan anonim. Audio diputar dalam volume wajar agar aman bagi pendengaran siswa. Dokumentasi pembelajaran digunakan hanya untuk kepentingan akademik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, dosen pembimbing, pihak sekolah, dan siswa kelas III yang telah mendukung pelaksanaan pembelajaran.

REFERENSI

- J. Piaget, *The Child's Conception of Number*. London: Routledge & Kegan Paul, 1952.
- J. S. Bruner, *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge: Harvard University Press, 1966.
- A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011.
- P. Black and D. Wiliam, "Assessment and classroom learning," *Assessment in Education*, vol. 5, no. 1, pp. 7-74, 1998.
- R. E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.
- R. E. Mayer, "Multimedia learning," *Psychology of Learning and Motivation*, vol. 41, pp. 85-139, 2002, doi: 10.1016/S0079-7421(02)80005-6.
- R. C. Clark and R. E. Mayer, *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. San Francisco: John Wiley & Sons, 2016, doi: 10.1002/9781119239086.
- S. E. Mayer, *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press, 2014, doi: 10.1017/CBO9781139547364.
- J. Sweller, "Cognitive load during problem solving: Effects on learning," *Cognitive Science*, vol. 12, no. 2, pp. 257-285, 1988, doi: 10.1207/s15516709cog1202_4.
- D. H. Jonassen, *Computers in the Classroom: Mindtools for Critical Thinking*. Columbus: Merrill, 2000, doi: 10.1080/08886504.2000.10782281.
- R. E. Slavin, *Educational Psychology: Theory and Practice*, 10th ed. Boston: Pearson, 2012, doi: 10.1037/0022-0663.94.2.233.

- H. A. Simon, *The Sciences of the Artificial*. Cambridge: MIT Press, 1996, doi: 10.7551/mitpress/1217.001.0001.
- V. J. Shute, "Focus on formative feedback," *Review of Educational Research*, vol. 78, no. 1, pp. 153-189, 2008, doi: 10.3102/0034654307313795.
- J. Hattie and H. Timperley, "The power of feedback," *Review of Educational Research*, vol. 77, no. 1, pp. 81-112, 2007, doi: 10.3102/0034654306298487.
- D. L. Schunk and B. J. Zimmerman, *Motivation and Self-Regulated Learning: Theory, Research, and Applications*. New York: Routledge, 2008, doi: 10.4324/9780203891582.