

OPTIMALISASI KETERAMPILAN MENYIMAK MAHASISWA MELALUI STRATEGI 5R BERBANTUAN TEKNOLOGI DIGITAL PADA PEMBELAJARAN MULTI-GENRE

Mei Purwantini^{1*}, Aptia Ardiasri², Firstya Evi Dianastiti³

^{1,2,3}Universitas Negeri Yogyakarta, Jalan Colombo Kabupaten Sleman, DIY, 55281, Indonesia

*Alamat email penulis koresponden: meipurwantini@uny.ac.id

Abstrak

Keterampilan menyimak merupakan salah satu kompetensi berbahasa yang berperan penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran di perguruan tinggi. Namun, perbedaan karakteristik setiap genre simakan menuntut strategi pembelajaran yang mampu memfasilitasi mahasiswa dalam memahami informasi secara optimal. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan capaian keterampilan menyimak mahasiswa melalui strategi 5R berbantuan teknologi digital pada pembelajaran multi-genre. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif. Sampel penelitian terdiri atas 18 mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data penelitian berupa nilai keterampilan menyimak pada empat genre, yaitu puisi, cerpen, lawak, dan drama, yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif melalui perhitungan nilai rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menyimak mahasiswa berada pada kategori yang relatif baik pada seluruh genre. Nilai rata-rata tertinggi diperoleh pada genre cerpen (87,56), diikuti drama (86,39), lawak (85,22), dan puisi (84,72). Meskipun terdapat variasi capaian pada setiap genre, selisih nilai rata-rata yang relatif kecil menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki keterampilan menyimak yang cukup konsisten pada berbagai karakteristik simakan. Temuan ini mengindikasikan bahwa strategi 5R berbantuan teknologi digital dapat menjadi alternatif dalam mendukung pembelajaran menyimak multi-genre di perguruan tinggi serta memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam bagi mahasiswa.

Kata Kunci: keterampilan menyimak; strategi 5R; teknologi digital; pembelajaran multi-genre; mahasiswa

Abstract

Listening skills are one of the language competencies that play an important role in supporting the success of the learning process in higher education. However, the differences in the characteristics of each genre require a learning strategy that can facilitate students in understanding information optimally. This study aims to describe the achievement of students' listening skills through the 5R strategy assisted by digital technology in multi-genre learning. The research uses a quantitative approach with a descriptive design. The research sample consisted of 18 students of the Indonesian Language and Literature Education Study Program who were selected using purposive sampling techniques. The research data was in the form of listening skills in four genres, namely poetry, short stories, comedy, and drama, which were analyzed using descriptive statistics through the calculation of average scores, standard deviations, minimum scores, and maximum scores. The

results of the study showed that students' listening skills were in the relatively good category in all genres. The highest average score was obtained in the short story genre (87.56), followed by drama (86.39), comedy (85.22), and poetry (84.72). Although there are variations in achievement in each genre, the relatively small difference in average scores shows that students have consistent listening skills in various characteristics. These findings indicate that digital technology-assisted 5R strategies can be an alternative in supporting multi-genre listening learning in higher education and providing a more diverse learning experience for students.

Keywords: listening skills; 5R strategies; digital technologies; multi-genre learning; Student

PENDAHULUAN

Dalam ranah akademik di perguruan tinggi, keterampilan menyimak bukan lagi sekadar kegiatan mendengarkan secara inaktif, melainkan proses berpikir aktif yang menjadi dasar dalam membangun sebuah pemahaman. Keterampilan tersebut sering dianggap sebagai keterampilan berbahasa yang pasif, padahal justru di sinilah fondasi bagi kemampuan berbicara, membaca, dan menulis dibangun (Lestari et al., 2026). Menyimak, sebagaimana dikemukakan Tarigan (2008), adalah proses mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi dan memahami makna komunikasi yang disampaikan pembicara. Oleh (Goh, 2008; Sutari et al., 2020), menyimak merupakan proses kognitif aktif yang tidak hanya melibatkan penerimaan bunyi bahasa, tetapi juga interpretasi dan konstruksi makna berdasarkan pengetahuan latar belakang pendengar. Mahasiswa, dalam hal ini sebagai pendengar dituntut untuk mampu memahami, menanggapi, dan menilai segala informasi secara kritis.

Berdasarkan observasi pada perkuliahan Menyimak di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, ditemukan bahwa mahasiswa yang mampu membaca dan menganalisis beberapa teks multi-genre seperti puisi, cerpen, drama dan lawak dengan baik secara tertulis tetap memiliki kesulitan ketika materi yang sama disajikan secara lisan karena ketiadaan teks visual membuat konsentrasi mudah terpecah dan ingatan yang kurang tajam setelah proses menyimak. Proses menyimak tersebut meliputi tiga tahap, yaitu pramenyimak, menyimak, dan pascamenyimak (Putri et al., 2024).

Kesulitan tersebut tidak lepas dari karakteristik genre teks yang disimak. Misalnya, cerpen sebagai genre prosa fiksi menuntut penyimak memahami unsur alur,

penokohan, dan latar secara terpadu (Nurgiyantoro, 2013); tuntutan ini jelas berbeda dari puisi, yang justru menuntut kepekaan terhadap diksi, citraan, dan rima yang padat makna dalam durasi simakan yang singkat. Drama menambah lapisan kesulitan lain karena penyimak harus mengikuti dialog dan konflik antartokoh sekaligus membayangkan unsur pementasannya. Adapun teks lawak barangkali tampak paling "ringan", namun sesungguhnya menuntut kepekaan tersendiri: humor dibangun melalui permainan bahasa dan penyimpangan makna yang bersifat pragmatik (Wijana, 2003), sehingga penyimak yang gagal menangkap ambiguitas atau penyimpangan bahasa yang disengaja justru akan kehilangan esensi humornya. Empat genre ini, dengan demikian, menghadirkan empat "medan" menyimak yang berbeda-bedauntutannya.

Pemilihan strategi dan media pembelajaran yang sesuai sangat menentukan keberhasilan pembelajaran, khususnya dalam peningkatan keterampilan menyimak (Ramadhani & Alatas, 2025). Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah teknik 5R (*Record, Reduce, Recite, Reflect, and Review*), yang diadaptasi dari metode pencatatan Cornell, menurut Pauk dan Owens (2013). Teknik 5R dalam menyimak merupakan serangkaian tahapan kompleks yang melibatkan pendengaran, pemahaman, ingatan, penafsiran, evaluasi, hingga pemberian respons. Lewat pendekatan ini, kegiatan mendengar tidak lagi sekadar menangkap suara, tetapi berubah menjadi interaksi aktif yang melatih seseorang mengevaluasi isi pesan sekaligus memberikan tanggapan yang relevan (Brownell, 2018). Menariknya, penelitian tindakan kelas oleh Nurhidayah (2011) terhadap mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNY menunjukkan bahwa teknik pencatatan 5R terbukti meningkatkan keterampilan menyimak apresiatif dan kreatif terhadap tayangan film, baik dari segi proses maupun hasil belajar. Pertanyaan penelitian yang muncul yaitu apabila teknik ini terbukti efektif untuk menyimak film, apakah teknik ini dapat digunakan pula sebagai sarana optimalisasi keterampilan menyimak pada genre-genre sastra dan humor (multi-genre) yang memiliki karakteristik beragam.

Pertanyaan itu semakin relevan mengingat mahasiswa masa kini adalah generasi yang akrab dengan teknologi digital (Nugroho, 2022). Berbagai penelitian mencatat bahwa pemanfaatan teknologi digital telah merambah hampir seluruh materi pembelajaran Bahasa Indonesia, mulai dari pemberian pertanyaan pemantik,

penyampaian materi, hingga penugasan dan penilaian, dengan memanfaatkan platform seperti grup percakapan daring, presentasi digital, dan video (Amalia & Wirawati, 2023). Bagi penulis, hal ini membuka peluang untuk memperkuat penerapan teknik 5R itu sendiri: bahan simakan dapat diputar ulang (*replay*) kapan pun diperlukan, catatan dapat dibuat dan dibagikan secara kolaboratif, dan refleksi mahasiswa dapat direkam dengan cara yang jauh lebih fleksibel dibandingkan pembelajaran menyimak konvensional yang hanya mengandalkan audio analog atau ceramah lisan searah.

Berdasarkan analisis literatur, kajian tentang teknik 5R baru menyentuh satu genre simakan, yakni film, dan belum ada yang menguji optimalisasi maupun efektivitasnya secara komparatif pada ragam genre sastra dan humor sekaligus apalagi dengan bantuan teknologi digital. Padahal, sebagaimana diuraikan sebelumnya, tuntutan kognitif dan afektif tiap genre berbeda, sehingga dapat muncul asumsi bahwa efektivitas teknik 5R pun tidak akan seragam di semua genre.

Berdasarkan hasil observasi dan kesenjangan penelitian tersebut, artikel ini disusun untuk mengetahui implementasi optimalisasi strategi 5R berbantuan teknologi digital dalam meningkatkan keterampilan menyimak mahasiswa pada empat genre teks yakni puisi, cerpen, lawak, dan drama, sekaligus mengidentifikasi genre mana yang paling terbantu oleh penerapan strategi tersebut. Harapannya, temuan ini tidak hanya memperkaya kajian teoretis tentang pembelajaran menyimak berbasis multi-genre, tetapi juga dapat menjadi pijakan praktis bagi dosen lain dalam merancang pembelajaran menyimak yang lebih peka terhadap karakteristik tiap genre teks.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan mendeskripsikan capaian keterampilan menyimak mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan strategi 5R berbantuan teknologi digital pada pembelajaran multi-genre. Sumber data penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Yogyakarta, yang mengikuti mata kuliah Keterampilan Menyimak. Sampel penelitian berjumlah 18 mahasiswa yang berasal dari satu kelas dan ditentukan menggunakan teknik *purposive*

sampling, dengan pertimbangan bahwa seluruh peserta telah mengikuti rangkaian pembelajaran menggunakan strategi 5R berbantuan teknologi digital pada empat genre simakan, yaitu puisi, cerpen, drama, dan film.

Data penelitian berupa nilai keterampilan menyimak mahasiswa pada setiap genre yang diperoleh melalui penilaian hasil belajar menggunakan rubrik penilaian keterampilan menyimak. Analisis data dilakukan dengan teknik statistik deskriptif melalui perhitungan nilai rata-rata (*mean*) pada masing-masing genre, kemudian hasilnya dibandingkan untuk memperoleh gambaran mengenai capaian keterampilan menyimak mahasiswa pada pembelajaran multi-genre. Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel dan grafik sebagai dasar interpretasi terhadap kecenderungan capaian keterampilan menyimak pada setiap genre. Data penelitian berupa nilai keterampilan menyimak mahasiswa pada setiap genre yang diperoleh melalui penilaian menggunakan rubrik keterampilan menyimak yang mencakup aspek pemahaman isi, identifikasi informasi, interpretasi, dan penyimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil dan pembahasan sebagai berikut.

Hasil

Keterampilan menyimak mahasiswa dianalisis berdasarkan hasil penilaian terhadap empat genre simakan, yaitu puisi, cerpen, lawak, dan drama. Analisis dilakukan menggunakan statistik deskriptif yang meliputi nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi (*standard deviation*), nilai minimum, dan nilai maksimum. Hasil analisis disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Keterampilan Menyimak Mahasiswa

Genre Simakan	Mean	Standar Deviasi	Nilai Minimum	Nilai Maksimum
Puisi	84,72	4,17	73	92
Cerpen	87,56	5,27	73	92
Lawak	85,22	4,05	79	90
Drama	86,39	4,43	75	92

Berdasarkan Tabel 1, keterampilan menyimak mahasiswa pada seluruh genre menunjukkan capaian yang relatif tinggi dengan nilai rata-rata di atas 84. Genre cerpen

memperoleh nilai rata-rata tertinggi sebesar 87,56, diikuti oleh drama sebesar 86,39, lawak sebesar 85,22, dan puisi sebesar 84,72. Selisih antara nilai rata-rata tertinggi dan terendah hanya 2,84 poin, yang menunjukkan bahwa keterampilan menyimak mahasiswa pada berbagai genre relatif konsisten.

Ditinjau dari tingkat penyebaran data, setiap genre menunjukkan karakteristik yang berbeda. Genre cerpen memiliki standar deviasi tertinggi ($SD = 5,27$), yang mengindikasikan bahwa kemampuan mahasiswa dalam menyimak cerpen lebih bervariasi dibandingkan genre lainnya. Sebaliknya, genre lawak memiliki standar deviasi terendah ($SD = 4,05$), sehingga capaian mahasiswa pada genre ini cenderung lebih homogen. Sementara itu, genre puisi ($SD = 4,17$) dan drama ($SD = 4,43$) menunjukkan tingkat variasi yang berada di antara kedua genre tersebut.

Rentang nilai juga memperlihatkan adanya perbedaan karakteristik antargenre. Nilai minimum pada genre puisi dan cerpen sama-sama berada pada angka 73, sedangkan lawak memiliki nilai minimum yang lebih tinggi, yaitu 79, yang menunjukkan bahwa tidak terdapat mahasiswa dengan capaian yang terlalu rendah pada genre tersebut. Adapun nilai maksimum pada genre puisi, cerpen, dan drama mencapai 92, sedangkan pada genre lawak nilai tertinggi adalah 90. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun capaian rata-rata mahasiswa pada keempat genre relatif seimbang, karakteristik distribusi nilai pada setiap genre tidak sepenuhnya sama.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa mahasiswa mampu mencapai keterampilan menyimak yang baik pada pembelajaran multi-genre menggunakan strategi 5R berbantuan teknologi digital. Perbedaan rata-rata maupun penyebaran nilai pada setiap genre mengindikasikan bahwa karakteristik masing-masing jenis simakan memberikan pengalaman pemahaman yang berbeda bagi mahasiswa, sehingga memunculkan variasi capaian keterampilan menyimak.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Strategi 5R berbantuan digital pada pembelajaran menyimak multi-genre mendapatkan capaian pemahaman yang berbeda-beda pada setiap jenis teks. Berdasarkan rata-rata nilai, keterampilan menyimak mahasiswa pada genre cerpen memperoleh skor tertinggi (87, 56) diikuti

drama (86,39), lawak (85,22), dan puisi (84,72). Hal ini menunjukkan bahwa genre teks juga turut memberikan pengaruh pada kemampuan mahasiswa dalam memahami informasi.

Genre cerpen menghasilkan nilai tertinggi karena karakteristik cerpen yang bersifat naratif, yaitu penyampaian informasi yang bersifat runtut mulai dari orientasi, konflik, klimaks, hingga penyelesaian. Struktur teks yang runtut tersebut membuat informasi yang diterima mahasiswa juga tertata secara runtut sehingga kemampuan otak mahasiswa dalam memahami pesan dalam cerpen juga bisa tertata dengan rapi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mar et al. (2021) terhadap 75 orang, teks naratif secara konsisten lebih mudah dipahami dan lebih mudah diingat dibandingkan teks esai. Oleh sebab itu, saat mahasiswa dites kemampuannya dalam menyimak informasi teks genre cerpen/naratif, mahasiswa dapat menjawab dengan lebih baik karena informasi yang ada di dalam otak akan mudah ditemukan kembali dan diingat.

Meskipun perbedaan nilai rata-rata setiap genre tidak terlalu jauh, genre puisi merupakan genre teks yang mendapat nilai rata-rata paling rendah. Hasil tersebut tidak terlepas dari karakteristik genre puisi yang dikenal sebagai teks yang multitafsir karena di dalamnya terdapat diksi yang bersifat konotatif, majas, dan citraan. Gaya bahasa yang melekat pada genre puisi tersebut juga berdampak pada kemampuan menyimak teks puisi pada mahasiswa. Di dalam puisi, pengarang banyak memakai gaya bahasa yang cenderung sulit dimengerti oleh orang awam (Syahputra, 2023).

Perbedaan nilai rata-rata pada keterampilan menyimak multi-genre menunjukkan bahwa karakteristik masing-masing genre memberikan tuntutan kognitif yang berbeda-beda kepada mahasiswa. Meskipun penerapannya menggunakan strategi yang sama (5R), tetapi setiap genre memiliki kompleksitas yang berbeda-beda dalam penyampaian informasi. Oleh karena itu, pemahaman mahasiswa terhadap informasi yang disampaikan oleh tiap genre juga berbeda-beda karena beban kognitif yang dibawa oleh masing-masing genre juga berbeda. Hal tersebut sejalan dengan *Cognitive Load Theory* yang menjelaskan bahwa kompleksitas materi (*element interactivity*) menentukan besarnya beban kognitif intrinsik yang harus diproses oleh peserta didik (Sweller et al., 2019).

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa strategi 5R berbantuan teknologi digital optimal diimplementasikan pada pembelajaran menyimak genre

cerpen. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran turut dipengaruhi oleh kesesuaian antara tahapan strategi, karakteristik genre teks, dan media digital yang digunakan. Desain pembelajaran digital perlu memastikan penyelarasan konstruk antara tujuan, aktivitas, dan media pembelajaran (Li et al., 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, keterampilan menyimak mahasiswa pada pembelajaran multi-genre menggunakan strategi 5R berbantuan teknologi digital menunjukkan capaian yang relatif baik pada seluruh genre simakan. Genre cerpen memperoleh nilai rata-rata tertinggi (87,56), diikuti drama (86,39), lawak (85,22), dan puisi (84,72). Meskipun terdapat perbedaan capaian pada setiap genre, selisih nilai rata-rata yang relatif kecil menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki kemampuan menyimak yang cukup konsisten pada berbagai karakteristik teks. Temuan ini mengimplikasikan bahwa penerapan strategi 5R berbantuan teknologi digital dapat menjadi alternatif dalam merancang pembelajaran menyimak yang memfasilitasi mahasiswa menghadapi beragam genre simakan.

Penelitian ini masih terbatas pada analisis deskriptif dengan sampel terbatas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah partisipan yang lebih besar, berbagai konteks pembelajaran, serta menggunakan desain penelitian komparatif atau eksperimen untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai implementasi strategi 5R dalam pembelajaran menyimak. Secara praktis, implikasi dari penelitian ini yakni dapat menjadi acuan bagi dosen dalam merancang pembelajaran menyimak yang lebih bervariasi dengan mengintegrasikan berbagai genre simakan dan teknologi digital sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman belajar mahasiswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, A. D., & Wirawati, D. (2023). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 12(2), 220–229.
- Brownell, J. (2018). *Listening: Attitudes, principles, and skills* (6th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315600710>

- Goh, C. C. M. (2008). Metacognitive instruction for second language listening development: Theory, practice and research. *Language Teaching*, 41(2), 188–213. <https://doi.org/10.1017/S026144480700488X>
- Lestari, N. D., Anwariyah, & Ekici, G. (2026). Strengthening media literacy through intensive reading–listening skills in higher education: Information processing framework. *Bahasastra*, 46(1), 46–66.
- Li, N., Huijser, H., Zhang, S., Zhang, T., & Zhang, X. (2024). Putting the flesh on the bones: using a fishbone digital learning design method to align educational objectives. *Education and Information Technologies*. 29, 25281–25306. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12799-5>
- Mar, R. A., Li, J., Nguyen, A. T. P., & Ta, C. P. (2021). Memory and comprehension of narrative versus expository texts: A meta-analysis. *Psychonomic Bulletin & Review*, 28(3), 732–749. DOI: <https://doi.org/10.3758/s13423-020-01853-1>
- Nugroho, M. W. (2022). Perspektif Mahasiswa terhadap Literasi Digital di Aplikasi Instagram sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Literasi*, 6(1), 26–35.
- Nurdiyantoro, B. (2013). *Teori pengkajian fiksi*. Gadjah Mada University Press.
- Nurhidayah. (2011). *Peningkatan keterampilan menyimak apresiatif dan kreatif mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNY terhadap film dengan penerapan teknik pencatatan 5R (Record, Reduce, Recite, Reflect, and Review)* <https://eprints.uny.ac.id/38148/>
- Pauk, W., & Owens, R. J. Q. (2013). *How to study in college* (11th ed.). Cengage Learning.
- Putri, M. O., Yusra, H., Saputra, A. B., & Jambi, U. (2024). Penggunaan Media Tiktok dalam Pembelajaran Menyimak Teks Prosedur Kelas VII SMP. *Jurnal Bastra*, 9(3), 494–502. <https://doi.org/10.26499/jk.v14i2>.
- Ramadhani, W., & Alatas, M. A. (2025). Media Podsimak Memanfaatkan Google Podcast dalam Pembelajaran Menyimak Siswa Kelas VIII SMP Islam Darussalam Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses yang terstruktur dan sistematis yang bertujuan membentuk kompetensi berbahasa peserta keterlibatan. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 69–80. <https://doi.org/10.21274/jpbsi.2025.5.1.69-80>
- Sutari, T., Sadtono, E., & Subiyanto, A. (2020). Analisis keterampilan menyimak mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 20(1), 45–56. https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v20i1
- Sweller, J., van Merriënboer, J. J. G., & Paas, F. (2019). Cognitive Architecture and Instructional Design: 20 Years Later. *Educational Psychology Review*, 31, 261–292. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09465-5>
- Syaputra, M. A. (2023). Pemahaman Makna Pada Puisi Perjalanan Karya AA Navis Dengan Metode Hermeneutika. *Student Research Journal*, 1(1), 247–252. <https://doi.org/10.55606/sjryappi.v1i1.187>
- Tarigan, H. G. (2008). *Menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Wijana, I. D. P. (2003). *Kartun: Studi tentang permainan bahasa*. Ombak.