

PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK CERITA PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Rahma Halipah¹, Dede Maria Ulfah², Viscka Merinda Julaeah³, Syifa Khaerunnisa⁴
Ita Dwi Puspita⁵, Laras Ayu Fauziyyah⁶, Aji Septiaji⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Majalengka

¹222210048@unma.ac.id, ²dedemaria525@gmail.com,

³viscka.merinda.julaeha18@gmail.com, ⁴khaersyifa@gmail.com,

⁵itadwipuspita777@gmail.com, ⁶larasfauziyyah321@gmail.com, ⁷ajiseptiaji@unma.ac.id

Abstrak

Pembelajaran menyimak cerita di kelas III Sekolah Dasar sering kali menghadapi tantangan karena metode konvensional yang bersifat auditori murni kurang selaras dengan tahap perkembangan kognitif siswa yang masih berada pada fase operasional konkret. Akibatnya, pembelajaran cenderung pasif dan kurang efektif. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam efektivitas penggunaan media audio visual sebagai solusi pedagogis untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas III. Melalui pendekatan kajian literatur dan analisis komparatif, artikel ini mengkaji bagaimana media audio visual yang memadukan elemen suara dan gambar mampu mentransformasi proses pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa media audio visual secara signifikan lebih unggul dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap unsur-unsur intrinsik cerita seperti tokoh, latar, dan alur. Media ini mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, mengurangi beban kognitif, serta mengakomodasi keragaman gaya belajar. Disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual bukan hanya sekadar alat bantu, melainkan sebuah strategi pembelajaran yang sangat direkomendasikan untuk menciptakan pengalaman belajar menyimak yang lebih aktif, bermakna, dan efektif, sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Kata Kunci: Audio Visual, Media Pembelajaran, Menyimak Cerita, Sekolah Dasar

Abstract

Learning story listening in the third grade of Elementary School often faces challenges because conventional, purely auditory methods are not well-aligned with the cognitive development of students, who are still in the concrete operational stage. As a result, learning tends to be passive and less effective. This article aims to conduct an in-depth analysis of the effectiveness of using audio-visual media as a pedagogical solution to enhance the story listening skills of third-grade students. Through a literature review and comparative analysis, this article examines how audio-visual media, by combining sound and visual elements, can transform the learning process. The analysis reveals that audio-visual media is significantly superior in increasing student engagement, motivation, and comprehension of intrinsic story elements such as characters, setting, and plot. This media can visualize abstract concepts, reduce cognitive load, and accommodate diverse learning styles. It is concluded that the use of audio-visual media is not merely an auxiliary tool but a highly recommended learning strategy for creating a more active, meaningful, and effective listening experience, in line with the demands of 21st-century learning.

Keywords: Audio-Visual, Learning Media, Listening to Stories, Elementary School

A. PENDAHULUAN

Kemampuan menyimak merupakan dasar dalam penguasaan bahasa, namun dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar sering kali masih bersifat pasif dan membosankan karena guru cenderung menggunakan metode konvensional tanpa dukungan media yang menarik. Penggunaan media audio visual menjadi solusi efektif karena mampu memadukan unsur suara dan gambar sehingga dapat menstimulasi lebih dari satu indera sekaligus, meningkatkan pemahaman, serta menumbuhkan motivasi belajar siswa (Pramuswari et al., 2023). Siswa sekolah dasar, khususnya kelas III, berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan media yang bersifat visual dan kontekstual agar lebih mudah memahami isi cerita (Marinda, 2020). Selain itu, media audio visual selaras dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan literasi multimodal dan penguatan karakter, karena siswa tidak hanya mendengar cerita, tetapi juga dapat melihat ekspresi, suasana, dan nilai-nilai moral yang disampaikan (Mayer, 2009; Febriyanti et al., 2023). Dengan demikian, penggunaan media audio visual dalam pembelajaran menyimak cerita tidak hanya meningkatkan kemampuan pemahaman bahasa lisan, tetapi juga menjadikan proses belajar lebih interaktif, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Penggunaan media audio visual menjadi strategi yang relevan dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas III sekolah dasar. Media film audio-visual meningkatkan tingkat kelengkapan belajar siswa (Wahyuni & Sapriline, 2023). Hal ini sesuai dengan tingkat perkembangan siswa Kelas III yang berada fase B dimana dalam tahap perkembangan ini masih pada fase konkret. Siswa Kelas III memang berada pada fase operasional konkret, di mana mereka masih berpikir secara konkret dan memandang segala sesuatu secara menyeluruh (Nuryati & Darsinah, 2021). Mereka lebih mudah memahami sesuatu berdasarkan contoh nyata yang divisualisasikan daripada sekedar konsep abstrak. Penggunaan media audio visual “dapat mengurangi kejenuhan siswa selama pembelajaran berlangsung serta membantu siswa dalam memahami informasi dan materi yang disampaikan (Sugiri, 2024). Visualisasi cerita melalui media audio visual memudahkan siswa kelas III untuk mengonstruksi pemahaman yang lebih utuh terhadap alur dan pesan cerita.

Oleh karena itu, penggunaan media audio visual membuat kegiatan menyimak cerita di kelas III lebih menarik dan bermakna. Elemen visual dan suara yang disajikan dapat membantu siswa membangun gambaran adegan, tokoh, dan alur sehingga pemahaman meningkat (Septiaji, 2025). Selain itu, elemen visual juga dapat meningkatkan motivasi belajar karena membuat cerita terasa hidup dan dekat dengan pengalaman siswa. Musik latar, intonasi narator, dan ekspresi visual membangun emosi yang menunjang ingatan. Siswa lebih aktif menjawab pertanyaan prediksi dan menyimpulkan pesan moral. Media ini mengurangi kebosanan pada sesi menyimak yang biasanya pasif (Nadhifah et al., 2021). Dengan keterlibatan tinggi, tujuan pembelajaran bahasa tercapai lebih efektif.

Penggunaan media audio visual pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 3 SD menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa (Yuspita, 2021). Media ini membantu siswa memahami materi pembelajaran, termasuk kemampuan menyimak dan memahami isi cerita secara signifikan. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran menyimak cerita pada

siswa 3 sekolah dasar, bukan hanya membuat pembelajaran menyimak lebih menarik, tetapi juga meningkatkan kemampuan memahami isi, urutan peristiwa, karakter tokoh, serta nilai moral cerita. siswa dapat mengembangkan kemampuan menyimak secara lebih bermakna dan efektif, sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka di jenjang sekolah dasar (Kusmana et al., 2021; Zein et al., 2023). Video animasi dengan gambar bergerak dan suara membuat siswa lebih aktif, tertarik, dan antusias selama bercerita. Media audio visual, seperti video cerita atau animasi interaktif, memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran menyimak cerita pada siswa kelas 3 SD. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemampuan meningkatkan keterlibatan siswa melalui kombinasi elemen visual dan audio yang menarik. Pada usia kelas 3 SD, siswa cenderung memiliki rentang perhatian yang terbatas, sehingga media ini dapat membantu mereka fokus dan memahami narasi dengan lebih baik.

Selain itu, media audio visual mampu mengakomodasi kebutuhan siswa dengan gaya belajar yang berbeda, sehingga mendukung pembelajaran yang adaptif. Beberapa siswa mungkin lebih responsif terhadap stimulus visual, sementara yang lain lebih terbantu oleh elemen audio (Prensky, 2001). Dengan menyajikan cerita melalui kombinasi gambar, suara, dan interaktivitas, media ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan pendekatan pembelajaran sesuai dengan karakteristik individu siswa. Hal ini tidak hanya membuat kegiatan menyimak cerita menjadi lebih menarik, tetapi juga bermakna, karena siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih personal dan efektif.

B. PEMBAHASAN

Pembelajaran menyimak merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang menjadi fondasi utama bagi penguasaan bahasa secara keseluruhan. Namun, dalam konteks Sekolah Dasar (SD), khususnya pada siswa kelas III, pembelajaran menyimak sering kali menjadi tantangan. Siswa pada rentang usia ini (sekitar 8-9 tahun) berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret sebagaimana dikemukakan oleh Jean Piaget. Anak-anak usia sekolah dasar masih berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut teori Jean Piaget, di mana mereka cenderung memahami informasi melalui pengalaman langsung dan objek nyata (Ilhami, 2022). Pada tahap ini, kemampuan berpikir logis mulai berkembang, tetapi anak belum mampu memahami abstraksi dan simbolisasi secara penuh. Oleh karena itu, pembelajaran yang hanya mengandalkan narasi lisan tanpa dukungan media visual seringkali tidak efektif, khususnya dalam menyampaikan konsep-konsep seperti alur cerita yang kompleks, watak tokoh tersirat, atau amanat moral yang tidak dijelaskan secara eksplisit (Triana et al., 2025). Ilhami menegaskan bahwa media pembelajaran yang bersifat konkret, seperti gambar, video, atau animasi, mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap isi cerita karena memberikan representasi visual yang dapat diamati dan dikaitkan langsung dengan pengalaman mereka. Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap kognitif siswa, proses menyimak cerita tidak hanya menjadi lebih menarik tetapi juga lebih bermakna dan mudah dipahami.

Untuk menjembatani kesenjangan antara materi ajar yang bersifat naratif dan kemampuan berpikir siswa yang masih konkret, diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu

memvisualisasikan konsep-konsep abstrak tersebut. Di sinilah media audio visual berperan secara strategis. Media audio visual, seperti video animasi atau film pendek, menyajikan informasi melalui dua kanal sensorik sekaligus: pendengaran (audio) dan penglihatan (visual). Penerapan Teori Belajar Multimedia yang dikembangkan oleh Richard E. Mayer dapat secara signifikan meningkatkan efektivitas pembelajaran karena melibatkan dua saluran pemrosesan informasi dalam otak, yaitu kanal visual dan kanal auditori (Nugroho, 2023). Dalam penelitiannya, Nugroho menekankan bahwa desain video pembelajaran yang baik harus menggabungkan unsur gambar dan suara secara sinergis agar peserta didik dapat membangun representasi mental yang lebih konkret terhadap materi yang disampaikan. Prinsip-prinsip seperti *multimedia principle*, *modality principle*, dan *redundancy principle* dari Mayer dijadikan dasar dalam menyusun materi pembelajaran berbasis video. Hal ini menunjukkan bahwa ketika siswa menyimak cerita atau pelajaran melalui media audiovisual, mereka tidak hanya mendengar narasi tetapi juga melihat ekspresi, gerakan, dan latar visual yang membantu memperkuat daya tangkap dan pemahaman. Dengan demikian, implementasi teori ini sangat relevan diterapkan pada siswa sekolah dasar yang masih berada dalam tahap berpikir konkret operasional, agar pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan bermakna.

1. Efektivitas Media Audio Visual dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak

Penggunaan media audio visual memberikan dampak positif pada berbagai aspek keterampilan menyimak cerita siswa kelas III. Keunggulan utamanya terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan motivasi siswa. Cerita yang disajikan dalam format video dengan gambar bergerak, warna-warni, dan efek suara yang menarik secara inheren lebih memikat perhatian siswa dibandingkan teks yang dibacakan guru. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar dan prestasi akademik siswa sekolah dasar (Rushertanto & Sumardjoko, 2025). Media ini menyajikan informasi dalam bentuk gambar bergerak, suara, dan narasi yang saling melengkapi, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Ketika siswa terlibat secara visual dan auditori dalam proses pembelajaran, mereka menjadi lebih fokus dan termotivasi untuk memahami materi, termasuk alur dan isi cerita dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Motivasi yang meningkat ini kemudian mendorong siswa untuk belajar secara aktif, menyimak dengan lebih saksama, dan pada akhirnya mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik. Temuan ini memperkuat pentingnya pemanfaatan media audio visual sebagai strategi pembelajaran yang tidak hanya menghibur, tetapi juga meningkatkan efektivitas kognitif dan afektif siswa dalam memahami materi secara menyeluruh.

Lebih jauh, media ini secara efektif mendukung pemahaman berbagai unsur intrinsik cerita. Pertama, dalam hal pemahaman tokoh dan penokohan. Melalui media audio visual, siswa dapat secara langsung mengamati ekspresi wajah, gerak-gerik, dan intonasi suara tokoh. Hal ini memberikan petunjuk non-verbal yang kaya mengenai sifat dan perasaan tokoh, yang mungkin sulit ditangkap jika hanya mengandalkan deskripsi naratif. Misalnya, tokoh yang sedang marah akan ditampilkan dengan wajah memerah dan suara yang meninggi, sebuah representasi konkret yang mudah dipahami oleh siswa.

Kedua, pemahaman terhadap latar (setting) cerita menjadi lebih hidup. Siswa tidak perlu lagi bersusah payah membayangkan seperti apa "hutan lebat" atau "istana megah" yang dideskripsikan, karena media audio visual telah menyajikannya secara gamblang. Visualisasi latar ini membantu siswa membangun konteks cerita dengan lebih baik, sehingga mereka dapat lebih mudah menghubungkan peristiwa-peristiwa yang terjadi.

Ketiga, pemahaman alur atau urutan peristiwa. Sifat sekuensial dari video membantu siswa mengikuti kronologi cerita secara alamiah. Adegan-adegan yang ditampilkan secara berurutan memudahkan mereka untuk mengidentifikasi bagian awal, tengah (konflik), dan akhir (penyelesaian) cerita. Kemampuan ini sangat krusial dalam keterampilan menceritakan kembali isi cerita, yang merupakan salah satu indikator keberhasilan pembelajaran menyimak.

Keempat, penyerapan amanat atau nilai moral. Nilai-nilai moral sering kali disampaikan secara tersirat melalui perilaku tokoh atau konsekuensi dari tindakan mereka. Media audio visual mampu menunjukkan sebab-akibat ini secara jelas. Ketika siswa melihat tokoh yang jujur mendapatkan penghargaan atau tokoh yang berbohong menghadapi kesulitan, pesan moral tersebut tersampaikan secara lebih kuat dan membekas dalam ingatan mereka, hal tersebut menunjukkan bahwa media ini membuat pembelajaran lebih bermakna. Dengan demikian, media audio visual menjadi alat yang efektif tidak hanya untuk transfer pengetahuan kognitif, tetapi juga untuk pembentukan karakter dan moral siswa (Laksono & Manik, 2023).

2. Analisis Perbandingan Metode Pembelajaran Menyimak

Untuk memahami secara lebih jelas keunggulan media audio visual, perlu dilakukan perbandingan dengan metode konvensional. Tabel berikut menyajikan analisis komparatif antara pembelajaran menyimak cerita menggunakan metode konvensional (guru membacakan buku cerita) dengan penggunaan media audio visual.

Tabel 1. Perbandingan Metode Pembelajaran Menyimak Cerita Konvensional dan Menggunakan Media Audio Visual pada Siswa Kelas III SD

Aspek Pembelajaran	Metode Konvensional (Guru Membaca Cerita)	Metode Media Audio Visual (Video Cerita)
Keterlibatan Siswa	Cenderung pasif. Siswa hanya mendengarkan, potensi kehilangan fokus tinggi. Tingkat interaksi rendah.	Sangat aktif. Siswa terlibat secara auditori dan visual, sehingga fokus lebih terjaga. Mendorong rasa ingin tahu.
Stimulasi Indra	Hanya menstimulasi indra pendengaran (auditori).	Menstimulasi indra pendengaran (audio) dan penglihatan (visual) secara bersamaan (multisensori).
Pemahaman Isi Cerita	Bergantung sepenuhnya pada kemampuan imajinasi siswa untuk memvisualisasikan cerita. Rawan terjadi salah tafsir.	Didukung oleh visualisasi konkret (gambar, animasi, warna) yang memperjelas narasi dan mengurangi ambiguitas.
Retensi Informasi	Informasi yang hanya didengar cenderung lebih cepat dilupakan. Daya ingat lebih rendah.	Kombinasi audio dan visual terbukti memperkuat memori dan meningkatkan daya ingat (retensi) jangka panjang.

Diferensiasi Pembelajaran	Sulit mengakomodasi siswa dengan gaya belajar visual atau kinestetik. Cenderung hanya cocok untuk gaya belajar auditori.	Mampu mengakomodasi beragam gaya belajar (auditori dan visual). Mendukung pembelajaran inklusif.
Pengembangan Imajinasi	Sangat menuntut siswa untuk berimajinasi secara mandiri dari awal. Bisa menjadi beban kognitif bagi sebagian siswa.	Memberikan dasar visual yang merangsang imajinasi. Siswa dapat mengembangkan imajinasi dari kerangka yang sudah ada.
Pemahaman Konsep Abstrak (Watak, Suasana)	Siswa harus menafsirkan watak dan suasana hanya dari intonasi guru dan deskripsi teks.	Watak tokoh dan suasana cerita (misalnya: sedih, gembira, tegang) diperkuat oleh ekspresi visual dan musik latar.
Aksesibilitas & Pengulangan	Bergantung pada kehadiran dan energi guru. Pengulangan harus dilakukan secara manual oleh guru.	Materi dapat diakses kapan saja, diputar ulang, dijeda untuk diskusi, sehingga lebih fleksibel dan konsisten.

3. Analisis Hasil Perbandingan

Tabel 1 di atas secara gamblang memetakan perbedaan fundamental antara pendekatan konvensional dan pendekatan berbasis media audio visual dalam pembelajaran menyimak cerita. Analisis lebih dalam terhadap perbandingan ini menunjukkan bahwa media audio visual tidak hanya sekadar "alat bantu", melainkan sebuah instrumen pedagogis yang mampu mentransformasi proses belajar itu sendiri. Dari aspek keterlibatan siswa, metode konvensional menempatkan siswa sebagai penerima pasif. Beban untuk menjaga agar pembelajaran tetap menarik sepenuhnya berada di pundak guru melalui variasi intonasi dan ekspresi. Namun, hal ini sering kali tidak cukup untuk mempertahankan atensi siswa kelas III dalam waktu lama. Sebaliknya, media audio visual, dapat mengurangi kejenuhan karena sifatnya yang dinamis (Masitoh et al., 2025). Stimulasi ganda (audio dan visual) menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan menyenangkan, sehingga siswa terlibat secara aktif tanpa merasa terbebani. Keterlibatan aktif ini adalah kunci utama untuk pemahaman yang mendalam.

Pada aspek stimulasi indra dan pemahaman, terlihat jelas keunggulan pendekatan multisensori. Sesuai dengan karakteristik siswa tahap operasional konkret, visualisasi adegan, tokoh, dan latar dalam video berfungsi sebagai "jembatan" kognitif. Mereka tidak perlu lagi bersusah payah menerjemahkan kata-kata abstrak menjadi bayangan mental, karena proses itu sudah dibantu oleh media. Ini mengurangi beban kognitif (*cognitive load*) siswa, sehingga sumber daya mental mereka bisa lebih difokuskan untuk memahami alur cerita dan pesan moral, bukan sekadar membayangkan bentuk fisik dari apa yang diceritakan. Media film audio-visual meningkatkan tingkat kelengkapan belajar siswa dalam menyimak dongeng (Hakim, 2018). Dengan berkurangnya beban kognitif ini, informasi yang diterima tidak hanya mudah dipahami saat itu, tetapi juga lebih kuat tertanam dalam memori jangka panjang siswa.

Selanjutnya, dari perspektif diferensiasi pembelajaran, media audio visual menawarkan solusi yang lebih inklusif. Setiap kelas terdiri dari siswa dengan profil belajar yang beragam. Generasi siswa saat ini, yang dikenal sebagai Generasi Z atau digital natives, memiliki kecenderungan kuat terhadap gaya belajar visual dan kinestetik (Urba et al., 2024). Karakteristik ini membuat mereka kurang responsif terhadap metode pembelajaran konvensional yang terlalu

menekankan pada penyampaian auditori atau ceramah satu arah. Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran menjadi penting karena tidak hanya memberikan variasi dalam metode mengajar, tetapi juga memperluas akses pemahaman terhadap materi bagi siswa dengan preferensi belajar yang berbeda. Media ini memungkinkan penyajian konten secara visual dan dinamis, sehingga siswa lebih mudah membangun koneksi kognitif terhadap informasi yang diterima. Dengan pendekatan ini, guru dapat merangkul lebih banyak gaya belajar, meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar, dan memastikan kesetaraan kesempatan bagi seluruh peserta didik untuk memahami materi pelajaran secara optimal.

Aspek retensi informasi juga menunjukkan keunggulan signifikan. Teori *Dual Coding* dari Allan Paivio menjelaskan bahwa informasi verbal dan visual disimpan dalam sistem memori yang berbeda namun saling terhubung. Ketika informasi disajikan dalam kedua format (audio dan visual), ia dikodekan dalam dua cara, menciptakan jejak memori yang lebih kuat dan lebih mudah untuk diakses kembali. Ini menjelaskan mengapa siswa yang belajar melalui video cerita cenderung mampu mengingat detail cerita dan menceritakannya kembali dengan lebih akurat dibandingkan mereka yang hanya mendengar.

Terakhir, meskipun ada argumen bahwa metode konvensional lebih merangsang imajinasi, argumen ini perlu ditinjau kembali dalam konteks siswa kelas III. Bagi sebagian siswa, tuntutan untuk berimajinasi dari nol justru bisa menjadi penghalang. Media audio visual tidak mematikan imajinasi, melainkan memberinya fondasi. Setelah melihat visualisasi dasar dari cerita, siswa justru dapat terpicu untuk berimajinasi lebih jauh, misalnya membayangkan kelanjutan cerita atau membayangkan diri mereka sebagai salah satu tokoh. Dengan demikian, media ini berfungsi sebagai katalisator, bukan pembatas imajinasi. Secara keseluruhan, analisis perbandingan ini mengukuhkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran menyimak cerita pada siswa kelas III SD secara kualitatif lebih unggul. Media ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, konkret, inklusif, dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran keterampilan berbahasa, sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif dan gaya belajar siswa di era digital.

C. SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media audio visual secara signifikan lebih unggul dibandingkan metode konvensional dalam pembelajaran menyimak cerita pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Keunggulan ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga pedagogis secara mendasar. Pembelajaran menyimak konvensional yang cenderung bersifat auditori murni sering kali gagal mengatasi tantangan yang ditimbulkan oleh tahap perkembangan kognitif siswa kelas III, yaitu tahap operasional konkret, yang menuntut adanya objek nyata dan visualisasi untuk mencapai pemahaman yang mendalam. Akibatnya, proses belajar menjadi pasif, kurang menarik, dan tidak efektif dalam menyampaikan unsur-unsur cerita yang bersifat abstrak seperti watak tokoh dan amanat.

Media audio visual hadir sebagai solusi efektif yang mampu menjembatani kesenjangan tersebut. Dengan menyajikan cerita melalui stimulasi ganda pada indra penglihatan (visual) dan

pendengaran (audio), media ini berhasil mentransformasi pengalaman belajar menjadi lebih aktif, imersif, dan menyenangkan. Peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa menjadi dampak langsung yang teramati, yang selanjutnya berimplikasi pada peningkatan fokus dan kemampuan memahami isi cerita secara komprehensif. Visualisasi konkret terhadap tokoh, latar, dan alur cerita mengurangi beban kognitif siswa, sehingga mereka dapat mengalokasikan sumber daya mentalnya untuk menafsirkan makna dan menyerap nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya.

Selain itu, media audio visual terbukti mampu mengakomodasi keragaman gaya belajar siswa, mendukung prinsip pembelajaran berdiferensiasi yang inklusif, dan memperkuat retensi informasi dalam memori jangka panjang. Dengan demikian, penggunaan media audio visual bukan lagi sekadar alternatif, melainkan sebuah strategi pembelajaran yang sangat direkomendasikan untuk mengoptimalkan keterampilan menyimak cerita pada siswa sekolah dasar. Implementasinya sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada literasi multimodal dan pemanfaatan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih bermakna, efektif, dan sesuai dengan karakteristik psikologis peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III UPT SPF SD Negeri Bayang Kecamatan Tamalate Kota Makassar.
- Febriyanti, A., & Septiaji, A. (2023, October). Media pembelajaran berbasis podcast pada mata pelajaran pidato bahasa indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 5, No. 5, pp. 8-12).
- Hakim, M. N. (2018). Penerapan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas III MIS Darul Ulum Muhammadiyah Bulukumba. *Silampari Bisa Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia Daerah Dan Asing*, 1(2), 1–16. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i2.79>
- Ilhami, A. (2022). Implikasi Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 605–619. <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6564>
- Kusmana, S., Mulyaningsih, I., Suryaman, M., & Septiaji, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Teks Fabel Bermuatan Kearifan Lokal Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia (Development Of Fables Text Teaching Materials With Local Authenticity For Indonesian Language Learning). *Sawerigading*, 27(1), 55-65.
- Laksono, B. K. D., & Manik, Y. M. (2023). Pendidikan Karakter Moral dan Toleransi Siswa. *Edu Cendikia Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(01), 162–166. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i01.2388>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>

- Masitoh, N. G., Mahrurin, N. A., Purwati, N. R., Hidayati, N. I. N., & Lailirahma, N. I. (2025). Peran Media Audio Visual Sebagai Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. *Journal Central Publisher*, 1(10), 1129–1136. <https://doi.org/10.60145/jcp.v1i10.222>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nadhifah, I., Faradita, M. N., & Pribowo, F. S. P. (2021). Meta-Analisis Penggunaan Video Youtube Dalam Pembelajaran di Era New Normal Pada Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 8(1), 8. <https://doi.org/10.26555/jpsd.v8i1.a19632>
- Nugroho, V. P. (2023). *Video Pembelajaran Trumpet “Fingering Chart” sebagai Implementasi Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia*. *SWARA: Jurnal Antropologi Musik*, 4(1), 22–29. Diakses dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/antomusik/article/view/85115>
- Nuryati, N., & Darsinah, D. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 153–162. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1186>
- Pramuswari, M. F., Jauhara, J., Putri, T. M., Berlianna, R., & Jadidah, I. T. (2023). Analisis Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar IPS. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(02), 197–204. <https://doi.org/10.62668/jimr.v2i02.843>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On The Horizon the International Journal of Learning Futures*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Rushertanto, A. D., & Sumardjoko, B. (2025). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar terhadap motivasi belajar dan prestasi akademik siswa. *Didaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 45–56. Diakses dari <https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/2688>
- Septiaji, A. (2025). KONSEP DASAR PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BAHASA. *Buku Insan Cerdas Bermartabat*, 1-112.
- 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.
- Trian, T. P., Nisya, R. K., & Septiaji, A. (2025). PEMANFAATAN PLATFORM RENDERFOREST UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MAHASISWA DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN: STUDI KASUS PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA UNIVERSITAS MAJALENGKA. *Diglosia: Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan Kesusastraan Indonesia*, 9(1), 150-157.
- Urba, N. M., Ramadhani, N. A., Afriani, N. a. P., & Suryanda, N. A. (2024). Generasi Z: Apa Gaya Belajar yang Ideal di Era Serba Digital? *DIAJAR Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 50–56. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2265>
- Wahyuni, S., & Sapriline, N. (2023). Penggunaan Media Audiovisual Film untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng pada Siswa Kelas III SDN-3 Menteng Palangkaraya. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(1), 60–75. <https://doi.org/10.69743/edumedia.v1i1.9>

- Yuspita, D. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III UPT SPF SD Negeri Bayang Kecamatan Tamalate*. Universitas Negeri Makassar. <https://eprints.unm.ac.id/33311/>
- Zein Rismala, B., & Nuroh, E. Z. (2023). Penggunaan Video Animasi Pada Keterampilan Menyimak Cerita Dongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar [The Use of Animated Videos in Listening Skills for Fairy Tales Among Second Grade Elementary School Students]. Kurikula. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 85-97.