

Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Fabel Menggunakan Media Audiovisual di SDN Diwek 1 Jombang

Endah Sari ^{1✉}

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Jombang

¹endahsari.stkpijb@gmail.com

✉Corresponding Author: endahsari.stkpijb@gmail.com

ABSTRACT

Listening ability is an important basic skill in mastering Indonesian, but in realities many elementary school students still have difficulty in understanding the contents of the story, especially in recognizing elements of the plot, characters, and moral messages. One of the causes is the use of conventional learning models that are less interesting. This study aims to improve students' listening skills in understanding fable stories through the use of audiovisual media at SDN Diwek 1 Jombang. The background of this study is based on the low ability of elementary school students in understanding story elements such as plot, characters, and moral messages when learning is carried out conventionally. This study used a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The sample in this study was 27 fifth grade students at SDN 1 Diwek. The instrument used was a listening test. The results showed that there was a significant increase in students' posttest scores. This shows that audiovisual media is effective in improving listening skills and understanding the contents of fable stories. The novelty of this study lies in the integration of audiovisual media with the local learning context and the emphasis on the characteristics of generation Z students who are more responsive to visual and interactive media. These findings suggest that the application of audiovisual media in story listening activities can be a powerful learning strategy at the elementary education level.

Keywords: Listening; Fabel Stories; Audiovisual Media

Artikel Info

Masuk	Revisi	Diterima	Terbit
Juni 22, 2025	Juni 30, 2025	Juli 06, 2025	Juli 08, 2025

PENDAHULUAN

Keterampilan menyimak merupakan salah satu komponen penting dalam penguasaan bahasa, khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, menyimak merupakan keterampilan awal yang mendasari penguasaan keterampilan berbahasa yang lain, seperti, membaca, menulis dan berbicara. Menurut (Haerunnisa et al., 2025) menyimak adalah suatu proses aktif yang melibatkan perhatian, pemahaman, serta interpretasi terhadap pesan yang disampaikan secara lisan.

Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, keterampilan menyimak sering kali kurang mendapat perhatian yang proporsional dibandingkan keterampilan lainnya. Hal ini menyebabkan rendahnya kemampuan siswa dalam memahami pesan secara lisan, termasuk ketika mendengarkan cerita yang memiliki nilai edukatif dan moral, seperti fabel. Fabel sebagai salah satu bentuk karya sastra anak memiliki peran penting dalam pendidikan karakter.

Cerita-cerita fabel mengandung pesan moral yang disampaikan melalui tokoh-tokoh hewan yang memiliki perilaku layaknya manusia. Materi fabel tidak hanya menarik bagi siswa, tetapi juga menjadi media efektif dalam menanamkan nilai-nilai positif seperti kejujuran, kerja sama, keberanian, dan tanggung jawab (Arofah & Selirowangi, 2024; Jaya et al., 2024). Namun, penyampaian fabel secara konvensional yang hanya mengandalkan buku teks atau metode ceramah kerap kali membuat siswa kurang tertarik, sehingga pesan moral dalam cerita sulit tersampaikan secara optimal.

Guna menyelesaikan permasalahan tersebut, dibutuhkan terobosan dalam strategi pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan media audiovisual. Media audiovisual dipilih karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, menarik, dan interaktif. Media ini menggabungkan unsur suara (audio) dan gambar bergerak (visual) yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi cerita secara lebih menyeluruh. Beberapa strategi pembelajaran sebenarnya telah banyak diterapkan untuk mengatasi hal ini, penggunaan media cerita, misalnya, mampu membangun imajinasi dan empati siswa, namun efektivitasnya sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menyampaikan cerita secara ekspresif. Pembelajaran berbasis proyek mendorong kreativitas dan kolaborasi, namun kurang tepat jika tujuan utama adalah meningkatkan keterampilan menyimak secara langsung. Dalam konteks tersebut, media audiovisual dipandang sebagai alternatif strategis yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar masa kini, khususnya generasi Z yang lebih responsif terhadap stimulus visual dan auditori. Media audiovisual menggabungkan elemen suara dan gambar bergerak, sehingga mampu menyajikan cerita secara utuh dan menarik. Pendekatan ini memungkinkan siswa menyimak cerita fabel dengan lebih fokus, memahami isi cerita melalui konteks visual, serta membangun pemahaman yang lebih kuat terhadap alur, tokoh, dan pesan moral. Selain itu, media audiovisual juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, merangsang rasa ingin tahu siswa, dan memfasilitasi pembelajaran multisensorik yang memperkuat daya ingat.

Menurut (Saniah & Pujiastuti, 2021) media ini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, memperjelas pesan, serta menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Pemanfaatan media audiovisual dalam kegiatan pembelajaran menyimak cerita fabel memberikan kesempatan kepada siswa untuk merasakan pengalaman belajar yang lebih nyata, relevan dengan konteks, dan menyenangkan. Melalui penyajian cerita secara visual, peserta didik lebih terbantu dalam memahami jalannya cerita, karakter tokoh, setting peristiwa, serta pesan moral yang terkandung di dalamnya.

Dukungan dari teori kognitif multimedia juga menguatkan penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran. Reski, (2019); Sutopo, (2025) menjelaskan bahwa siswa akan lebih mudah memahami informasi jika materi disampaikan melalui kombinasi teks, suara, dan gambar, karena otak manusia memproses informasi melalui dua saluran utama, yaitu visual dan verbal. Dalam konteks ini, menyimak cerita fabel yang divisualisasikan dalam bentuk animasi atau video edukatif akan memperkuat daya tangkap dan retensi siswa terhadap isi cerita yang disampaikan.

Sejumlah penelitian terdahulu mengindikasikan bahwa penggunaan media audiovisual memiliki dampak yang positif pada hasil belajar siswa. Penelitian (Susilo,

2020) membuktikan bahwa menggunakan video dalam pembelajaran bahasa Indonesia membuat konsentrasi dan keaktifan siswa mengalami peningkatan sebesar 83% dalam proses pembelajaran. Sementara itu hasil penelitian (Rosdiana et al., 2013) menunjukkan pembelajaran siswa yang didukung audiovisual cenderung memiliki kemampuan menyimak lebih unggul daripada mereka yang hanya belajar menggunakan media berbasis teks.

Kondisi yang terjadi di SDN Diwek 1 Kabupaten Jombang menunjukkan bahwa kemampuan menyimak siswa masih perlu ditingkatkan. Guru masih banyak menggunakan metode ceramah dan membaca bersama yang kurang melibatkan keaktifan siswa secara maksimal. Dengan adanya teknologi yang semakin mudah diakses, sangat penting untuk mengeksplorasi penggunaan media audiovisual sebagai alternatif untuk membuat kemampuan menyimak siswa menjadi meningkat terutama dalam memahami cerita fabel yang penuh pesan moral.

Selain itu urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya pengembangan keterampilan menyimak sejak dini sebagai fondasi dalam penguasaan bahasa secara utuh. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, keterampilan menyimak cenderung kurang mendapat perhatian dibandingkan dengan keterampilan membaca atau menulis. Padahal, menyimak merupakan keterampilan awal yang sangat menentukan kualitas komunikasi dan kemampuan literasi siswa. Keterbatasan metode pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah atau pembacaan teks secara monoton menyebabkan siswa kurang mampu memahami isi cerita yang disampaikan secara lisan, termasuk dalam teks fabel yang sebenarnya kaya akan nilai edukatif dan moral.

Sementara itu, perkembangan teknologi dan karakteristik generasi digital saat ini menuntut adanya inovasi dalam media pembelajaran. Media audiovisual menjadi salah satu alternatif strategis karena mampu menghadirkan informasi melalui kombinasi suara, gambar bergerak, dan efek visual yang menarik perhatian siswa. Media ini sangat potensial dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap cerita, terutama cerita fabel yang mengandung tokoh hewan dan alur imajinatif yang cocok ditampilkan secara visual.

Merujuk pada latar belakang tersebut, penelitian ini dirancang untuk mengkaji sejauh mana penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita fabel pada siswa kelas V di SDN Diwek 1 Kabupaten Jombang. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat memberikan sumbangsih dalam pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang bersifat inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada peserta didik, serta menjadi acuan bagi guru maupun praktisi pendidikan dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experimental) dan menerapkan rancangan satu kelompok dengan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan (one-group pretest-posttest design). Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas V SDN Diwek 1 Kabupaten Jombang tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian terdiri dari satu kelas yang beranggotakan 27 siswa, yang ditentukan melalui teknik purposive sampling. Sebelum perlakuan

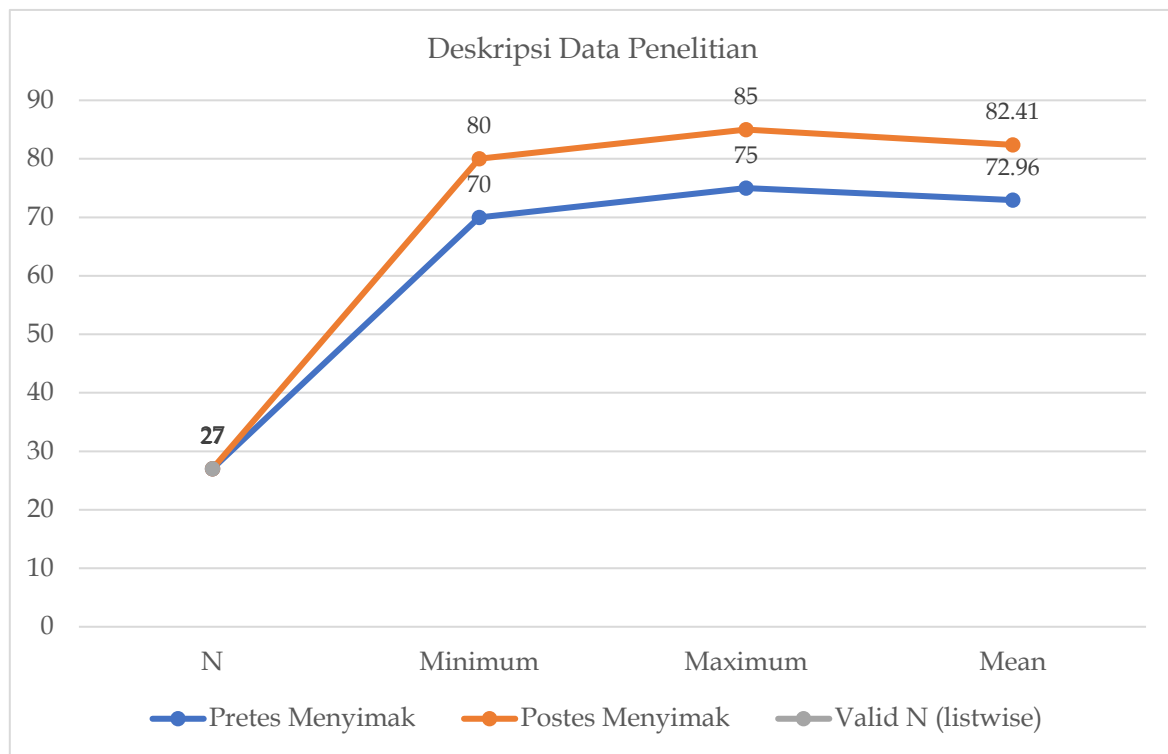
diberikan, peserta didik mengikuti pretest untuk mengetahui kemampuan awal dalam menyimak cerita fabel. Setelah itu, mereka menjalani proses pembelajaran yang menggunakan media audiovisual. Beberapa pertemuan kemudian, siswa diberikan posttest dengan instrumen yang sama untuk mengukur peningkatan kemampuan menyimak mereka. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah tes menyimak. Untuk menganalisis data, digunakan uji-t sampel berpasangan (paired sample t-test) guna mengetahui perbedaan skor pretest dan posttest secara signifikan. Seluruh data dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak statistik SPSS versi 24.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh berdasarkan nilai tes menyimak. Sebelum perlakuan diberikan, siswa mengikuti pretest untuk mengetahui kemampuan awal menyimak mereka. Setelah itu, siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran menyimak menggunakan media audiovisual, dilanjutkan dengan posttest untuk mengukur peningkatan yang terjadi. Berikut ini adalah deskripsi data pretes dan postest kemampuan menyimak siswa.

Tabel 1. Deskripsi Data Penelitian

	N	Min.	Max.	Mean	Std. Deviation
Pretes Menyimak	27	70	75	72.96	2.504
Postes Menyimak	27	80	90	85.00	3.922



Gambar 1. Deskripsi Data Penelitian

Dari data diatas diperoleh nilai kemampuan menyimak sebelum diberikan perlakuan (pretes) berupa pembelajaran audio visual yaitu nilai minimum 70, maksimum 75, rata-rata 72.96 dan standar deviasi 2,504. Sementara nilai setelah diberikan perlakuan (postest) yaitu nilai minimum 80, maximum 90, rata-rata 85 dan standar deviasi 3.922. Jika dilihat pada rata-rata mengalami peningkatan sebesar 12,04.

Tabel 2. Uji Normalitas Data

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretes Menyimak	.626	27	.672
Postes Menyimak	.810	27	.748

Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansinya berada di atas tingkat signifikansi yang telah ditentukan, yakni $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,672 untuk pre-test dan 0,748 untuk post-test. Karena kedua nilai tersebut melebihi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pre-test dan post-test memiliki distribusi normal.

Tabel 3. Uji Paired Sampel Test

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean				
Pair 1 Pretes Menyimak - Postes Menyimak	12.037	3.985	.767	15.694	26	.000	

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang lebih kecil dari 0,05, Hal ini mengindikasikan bahwa implementasi media audiovisual memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita fabel pada siswa SDN Diwek 1 Jombang. Pengintegrasian media tersebut dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam pengembangan kemampuan menyimak, terbukti secara signifikan berdampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap isi materi yang diajarkan. Media ini menghadirkan informasi dalam bentuk visual dan audio secara simultan, sehingga mampu menstimulasi daya tangkap siswa melalui berbagai indra sekaligus. Di SDN Diwek 1 Jombang, tantangan pembelajaran menyimak masih berkuat pada rendahnya minat dan kurangnya pemahaman terhadap isi cerita saat hanya menggunakan pendekatan konvensional berbasis teks. Melalui media audiovisual, siswa tidak hanya menyimak tetapi juga menyaksikan

peristiwa dalam cerita secara visual, yang memudahkan mereka memahami alur, tokoh, serta nilai moral fabel secara lebih konkret dan bermakna.

Berbagai penelitian terdahulu mendukung efektivitas media audiovisual dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Friska et al., (2018) menunjukkan bahwa nilai menyimak siswa meningkat dari 58,87 menjadi 74,51 setelah diterapkannya media audiovisual. Handrayani (2021) juga melaporkan peningkatan dari siklus I sampai siklus III siswa kelas III untuk meningkatkan kemampuan menyimak pelajaran bahasa Indonesia dapat menggunakan media audio visual. Selain itu (Jusnidar et al., 2024) dalam penelitiannya menemukan bahwa media audiovisual secara statistik memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun. Hal ini membuktikan bahwa media audiovisual tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga afektif siswa.

Dengan demikian, apabila media yang diterapkan dalam pembelajaran audiovisual mampu membangkitkan minat siswa, maka pemahaman terhadap materi akan lebih mudah dicapai, sehingga tujuan pembelajaran dapat direalisasikan secara optimal. Magdalena et al. (2021) mengemukakan bahwa pencapaian hasil belajar yang optimal memerlukan perancangan pembelajaran yang mampu menumbuhkan ketertarikan dan motivasi belajar peserta didik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual berbentuk animasi, seperti tayangan Tayo, terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa secara signifikan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Abdullah dan Maryati (2019), yang menegaskan bahwa media audiovisual memiliki peran penting dalam mendukung efektivitas pembelajaran, baik di lingkungan pendidikan formal maupun nonformal. Kondisi ini sangat relevan dengan karakteristik peserta didik generasi Z yang tumbuh dalam era teknologi digital, di mana metode pembelajaran berbasis visual dan interaktif lebih sesuai dengan gaya belajar mereka, yang cenderung responsif terhadap stimulus visual dan konten multimedia

Selain memberikan manfaat dalam aspek kognitif, media audiovisual juga memiliki peran penting dalam meningkatkan aspek afektif dan psikomotorik siswa. Siswa yang terlibat secara emosional dalam aktivitas menyimak cerita yang disajikan secara visual dan menarik, tidak hanya memahami isi pesan secara tekstual, tetapi juga mampu meresapi dan menginternalisasi nilai-nilai moral yang tersirat dalam cerita tersebut. Ini merupakan keunggulan utama dari media audiovisual dibanding metode konvensional, yang cenderung bersifat tekstual dan pasif. Oleh karena itu, guru perlu mengoptimalkan penggunaan media ini tidak hanya sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai media eksplorasi nilai dan karakter. Di era digital seperti sekarang ini, pembelajaran yang tidak mengakomodasi kebutuhan dan karakteristik generasi digital berisiko menurunkan motivasi belajar siswa. Maka dari itu, integrasi media audiovisual dalam pembelajaran menyimak, terutama pada cerita fabel yang kaya pesan moral, menjadi sangat relevan dan penting untuk diimplementasikan secara luas di sekolah dasar.

Dengan kata lain, media audiovisual memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai pelengkap, tetapi sebagai metode yang mampu memfasilitasi pengembangan kemampuan menyimak secara lebih efektif pada siswa di jenjang sekolah dasar. Studi ini tidak hanya memperkuat temuan terdahulu, tetapi

juga memberikan kontribusi baru dalam pengembangan pembelajaran berbasis media kontekstual di sekolah dasar. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru, sekolah, maupun pengembang kurikulum dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik, bermakna, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media audiovisual berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan menyimak cerita fabel pada siswa kelas V di SDN Diwek 1 Jombang. Hal ini tercermin dari perolehan rata-rata skor pretes 72,96 dan rata-rata skor postes 85,00 yang menunjukkan peningkatan sebesar 9,4%. Temuan ini membuktikan bahwa media audiovisual tidak hanya berfungsi sebagai pendukung pembelajaran, tetapi juga mampu membangun suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Oleh karena itu, pemanfaatan media audiovisual sangat dianjurkan bagi guru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menyimak fabel, guna mendorong peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga membuka peluang untuk merancang media pembelajaran yang adaptif, berbasis teknologi digital dan nilai-nilai lokal, yang relevan untuk diterapkan di sekolah dasar

REFERENSI

- Abdullah, D., & Maryati, T. (2019). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 185–196.
- Arofah, Y. N., & Selirowangi, N. B. (2024). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Mencegah Bullying Pada Siswa Sekolah Dasar: Studi Kasus Sdn Negeri. *RUNGKAT: Ruang Kata Jurnal Inovasi Pembelajaran, Bahasa, Dan Sastra*, 1(2), 33–38.
- Friska, D. Y., Suyitno, I., & Furaidah. (2018). Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(2), 251–258. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10544>
- Haerunnisa, A., Suciani, Z. N., Mukarom, Z. S., & Ertinawati, Y. (2025). Peningkatan Keterampilan Menyimak pada Mahasiswa Tingkat I Melalui Media Audio Visual Berbasis Teks Anekdote. 04(01).
- Handrayani. (2021). Efektivitas Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 37–50. <https://trilogi.ac.id/journal/ks./index.php/JIPGSD/article/view/1257>
- Jaya, C., Mijianti, Y., & Citraningrum, D. M. (2024). Pengembangan Halaman Informasi Cerita Rakyat untuk Penguatan Literasi Kearifan Lokal pada Kelas IX C SMPN 1 Tempurejo Jember. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 10(1), 142–152.
- Jusnidar, Safirah, N. A., Ilyas, N. S., & Musi, M. A. (2024). Efektifitas media audio visual (animasi tayo) terhadap kemampuan menyimak anak 5-6 tahun. *JIPTI: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 5(2), 206–216.
- Magdalena, I., Fatakhatas Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I.,

- & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312-325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Reski, H. M. (2019). Pembelajaran Berbasis Multimedia: Dalam Memahami keberagaman dalam bahasa anak. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 5(2).
- Rosdiana, E., Kusmariyatni, N. N., & Widiana, I. W. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Paired Storytelling Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1).
- Saniah, S. L., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di SD Bakung III. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hail Pemikiran, Penelitian, Dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 8(2), 76-80.
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 108-115.
- Sutopo, A. H. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 230-250.