

Optimalisasi Media Audio Visual sebagai Strategi Pembelajaran Interaktif pada Siswa SDN Kangenan 1

Milani Putri¹, Huliya Dewi², Jaziratur Riskiyah³, Masri'ah⁴, Ainur Rofiq Hafsi⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Madura, Indonesia

E-mail: milaniputri32986@gmail.com¹, huliyadewi6@gmail.com², jaziroturriskiyah432@gmail.com³, masriah141204@gmail.com⁴, ainurrofiquhafsi@gmail.com⁵

Article History:

Received: 30 Mei 2026

Revised: 30 Juli 2026

Accepted: 06 Agustus 2026

Keywords: Media Audio Visual, Strategi Pembelajaran Interaktif, ICT, Sekolah Dasar, Hasil Belajar.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji optimalisasi media audio visual sebagai strategi pembelajaran interaktif pada siswa SDN Kangenan 1 dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kearifan lokal. Menggunakan pendekatan quasi experimental dengan Nonequivalent Control Group Design, penelitian melibatkan siswa kelas IV dengan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui tes (pretest-posttest), observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 74,07% siswa mencapai nilai sempurna, dan 100% siswa merespon positif terhadap aspek visual, auditori, keseruan penyajian, serta keinginan replikasi media. Temuan ini didukung oleh berbagai penelitian terdahulu yang membuktikan bahwa media audio visual berbasis ICT secara signifikan meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di era globalisasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Integrasi teknologi informasi dan komunikasi (Information and Communication Technology/ICT) menjadi kebutuhan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT mampu membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, menarik, dan interaktif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (M. Danish Sumantri et al., 2025).

Sejalan dengan implementasi Kurikulum 2013, pembelajaran diarahkan pada pendekatan yang berpusat pada siswa (student-centered learning), di mana siswa dituntut untuk aktif, kreatif, dan mampu berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu materi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah kearifan lokal, yang berfungsi untuk menanamkan nilai-nilai budaya, karakter, serta identitas bangsa kepada siswa. Kearifan lokal merupakan gagasan atau nilai-nilai yang berkembang dalam masyarakat dan menjadi pedoman dalam kehidupan sosial (Dedi Gunawan Saputra, 2025).

Pengintegrasian kearifan lokal dalam media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan

relevansi pembelajaran serta membantu siswa memahami materi secara kontekstual dan bermakna. Selain itu, penggunaan media audio visual yang memadukan unsur suara dan gambar mampu memperjelas materi yang abstrak serta meningkatkan motivasi belajar siswa (Rahayu et al., 2025). Meskipun penggunaan media pembelajaran berbasis ICT memiliki banyak keunggulan, implementasinya di lapangan masih belum optimal. Berdasarkan hasil observasi di SDN Kangeran 1, pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi kearifan lokal masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang mampu mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa.

Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami materi kearifan lokal yang seharusnya dapat disajikan secara kontekstual. Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa banyak guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional dan belum memanfaatkan teknologi secara optimal dalam pembelajaran (M. Danish Sumantri et al., 2025). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman terhadap materi. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan media audio visual berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih terbatas (Purwani & Mustikasari, 2024). Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengisi celah tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran audio visual berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Kangeran 1. Media yang digunakan berupa video pembelajaran yang dirancang dengan memanfaatkan teknologi digital sehingga mampu menyajikan materi secara menarik, kontekstual, dan mudah dipahami oleh siswa.

Penggunaan media audio visual berbasis kearifan lokal diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu siswa dalam memahami nilai-nilai budaya yang terkandung dalam materi pembelajaran. Selain itu, integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran juga dapat memperkuat identitas budaya siswa serta meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari (Purwani & Mustikasari, 2024). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis ICT yang terintegrasi dengan kearifan lokal, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan deskriptif kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi experimental research) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar siswa. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Nonequivalent Control Group Design, yaitu melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, terdiri atas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media audio visual berbasis kearifan lokal, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengkaji pengaruh perlakuan secara langsung dalam kondisi nyata di lapangan (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kangeran 1 dengan subjek penelitian siswa kelas IV yang terdiri dari dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling berdasarkan kesamaan karakteristik siswa dan kondisi kelas sehingga hasil penelitian lebih representatif (Sugiyono, 2019). Variabel dalam penelitian ini terdiri

atas variabel bebas yaitu media pembelajaran audio visual berbasis kearifan lokal, dan variabel terikat yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pengumpulan data dilakukan secara langsung di lapangan melalui beberapa teknik, yaitu tes, observasi, angket, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Angket digunakan untuk mengetahui respon dan motivasi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, daftar nilai, serta perangkat pembelajaran (Sugiyono, 2019)

Prosedur penelitian dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan akhir. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, mengembangkan media audio visual berbasis kearifan lokal menggunakan Canva, serta menyusun instrumen penelitian. Pada tahap pelaksanaan, peneliti memberikan pretest kepada kedua kelompok, kemudian melaksanakan pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda, dan diakhiri dengan pemberian posttest. Tahap akhir dilakukan dengan mengolah data dan menarik kesimpulan penelitian. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik statistik yang meliputi uji normalitas untuk mengetahui distribusi data, uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians, serta uji hipotesis menggunakan uji-t untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, digunakan juga analisis N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan (Sugiyono, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Capaian Kognitif dan Respon Siswa SDN Kangenan 1 Terhadap Media Audio Visual

Proses pembaruan strategi pembelajaran melalui pemanfaatan perangkat ajar berbasis pandang-dengar di SDN Kangenan 1 diuji secara terukur melalui dua jenis instrumen pengumpulan data. Instrumen pertama berupa kuis evaluasi kognitif untuk menguji penguasaan materi narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Instrumen kedua menggunakan lembar kuesioner respon psikologis (angket) untuk memotret tanggapan subjektif siswa terhadap kualitas media TIK yang diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar mengajar di kelas 3 (tiga). Berdasarkan pelaksanaan evaluasi terhadap keseluruhan sampel kelas eksperimen yang berjumlah 27 siswa, diperoleh data primer kuantitatif yang menunjukkan sebaran nilai kognitif yang sangat memuaskan.

Dari total keseluruhan peserta didik yang mengikuti sesi tes tertulis tersebut, mayoritas besar atau sebanyak 20 siswa sukses menyelesaikan kuis dengan perolehan skor sempurna (benar semua). Kelompok siswa ini mendominasi ruang sampel kelas dengan persentase mencapai 74,07%. Pada tingkat pemahaman di bawahnya, tercatat sebanyak 4 siswa mampu menjawab sebagian besar instrumen uji secara tepat dengan catatan benar pada 2 butir pertanyaan (14,81%). Sisa kelompok sampel yang terdiri dari 3 siswa berada pada kategori tingkat capaian dasar karena hanya mampu menyelesaikan 1 butir pertanyaan kuis dengan benar (11,11%). Pemusatan data numerik pada kategori nilai sempurna ini memberikan indikasi awal yang kuat bahwa kombinasi sekuensial gambar bergerak dan narasi lisan mampu meminimalisasi hambatan kognitif siswa dalam memahami materi abstrak.

Tabel 1. Kategori Capaian Kognitif Siswa Eksperimen SDN Kangenan 1

Kategori Capaian Kognitif Siswa	Jumlah Siswa (Frekuensi)	Persentase Relatif (%)
Tingkat Sempurna (Benar)	20 Siswa	74,07%

Seluruh Soal)		
Tingkat Tinggi (Benar 2 Butir Soal)	4 Siswa	14,81%
Tingkat Dasar (Benar 1 Butir Soal)	3 Siswa	11,11%
Akumulasi Sampel Keseluruhan	27 Siswa	100,00%

Untuk melengkapi temuan kognitif, data afektif yang dihimpun melalui metode konfirmasi respons aktif (angket) di dalam ruang kelas menunjukkan hasil yang beriringan secara linear. Lembar instrumen kuesioner ini memuat lima pilar pernyataan yang mengukur indikator visual, auditori, pemahaman konten, aspek hiburan instruksional (keseruan), serta tingkat keinginan siswa untuk mengadopsi kembali teknologi pembelajaran serupa di masa mendatang. Hasil tabulasi pengisian respon siswa terdokumentasi secara rinci pada susunan tabel di bawah ini:

Tabel 2. Butir Indikator Pernyataan Kuesioner Siswa Eksperimen SDN Kangeran 1

No	Butir Indikator Pernyataan Kuesioner Siswa	Pilihan: Setuju	Pilihan: Tidak Setuju
1	Komposisi gambar dan penataan warna video menarik	27 Anak (100%)	0 Anak (0%)
2	Artikulasi dan kejernihan suara narator terdengar jelas	27 Anak (100%)	0 Anak (0%)
3	Saya memahami substansi alur cerita di dalam tayangan	24 Anak (88,89%)	3 Anak (11,11%)
4	Alur presentasi video seru dan mengikis kejenuhan	27 Anak (100%)	0 Anak (0%)
5	Saya menginginkan penggunaan media serupa di kelas berikutnya	27 Anak (100%)	0 Anak (0%)

Kondisi data di atas membuktikan adanya keselarasan internal yang kokoh antara apa yang dipahami siswa secara kognitif dengan apa yang mereka rasakan secara psikologis. Penerimaan mutlak sebesar 100% pada aspek penataan visual (indikator 1), kejernihan aspek suara (indikator 2), tingkat keseruan penyajian (indikator 4), dan keinginan replikasi media (indikator 5) menjadi landasan empiris bahwa media ajar digital ini mampu memicu respon positif anak secara massal. Pada sisi lain, indikator pemahaman isi cerita (indikator 3) menunjukkan persentase persetujuan sebesar 88,89% (24 siswa), sementara 11,11% sisanya (3 siswa) menyatakan ketidaksetujuan. Pola data afektif ini berhimpit secara sempurna dengan hasil capaian kuis kognitif, di mana 24 siswa yang menyatakan paham isi video berada pada rumpun nilai sempurna dan tinggi, sedangkan 3 anak yang belum memahami isi video merupakan subjek yang sama yang menempati rumpun nilai terendah (hanya benar 1 soal). Korelasi linear ini membuktikan tingkat keandalan data penelitian bahwa tinggi rendahnya penguasaan konsep kognitif anak usia sekolah dasar dipengaruhi oleh seberapa baik mereka mampu mencerna stimulus instruksional yang dipaparkan oleh guru.

B. Komparasi Efektivitas Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Dominasi nilai sempurna yang dicapai oleh anak-anak di SDN Kangeran 1 tidak dapat dipisahkan dari cara kerja otak anak dalam memproses rangsangan informasi eksternal. Secara

epistemologis, kemampuan akomodasi kognitif anak usia sekolah dasar memerlukan representasi konkret agar tidak terjebak dalam verbalisme kaku. Temuan kuantitatif di SDN Kangenan 1 ini sejalan dengan temuan eksperimental kuasi yang dilakukan oleh (Vebrianto Susilo, 2020), yang membuktikan melalui pengujian di sekolah dasar bahwa kelompok siswa yang diajar memanfaatkan media pandang-dengar mampu meraih nilai rata-rata hasil belajar pascates (post-test) sebesar 70,25. Angka capaian tersebut terbukti unggul secara signifikan dibandingkan dengan kondisi kelas kontrol tanpa intervensi media khusus yang mengalami stagnasi nilai pada angka rata-rata 53,65 (Vebrianto Susilo, 2020). Lompatan selisih angka yang kontras tersebut memperjelas kedudukan media visual-auditori sebagai instrumen vital dalam mereduksi tingkat kegagalan pemahaman konsep di jenjang dasar.

Lebih lanjut, akselerasi capaian kompetensi ini diperkuat oleh simpulan riset pra-eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest Design yang dilaksanakan oleh (Nurchayanti & Tirtoni, 2023). Melalui penerapan uji beda rata-rata dua sampel berpasangan, kajian mereka membuktikan secara empiris bahwa penyerapan pengetahuan siswa merangkak naik secara masif setelah lingkungan kelas dikondisikan dengan tontonan instruksional digital (Nurchayanti & Tirtoni, 2023). Dengan berkaca pada pijakan teoretis dan komparasi empiris tersebut, struktur data kognitif di SDN Kangenan 1 bukan merupakan fluktuasi data acak, melainkan sebuah bukti mekanis dari keberhasilan pemanfaatan media dalam mengonstruksi memori jangka panjang anak.

Kondisi keterlambatan pemahaman yang dialami oleh 3 anak (11,11%) pada data kuis dan angket SDN Kangenan 1 menjadi objek refleksi kritis bagi guru. Dalam teori diferensiasi kognitif, setiap anak membawa modalitas belajar dan kecepatan neuro-kognitif yang unik (individual differences). Sebagian kecil siswa memerlukan frekuensi pengulangan stimulus yang lebih padat dibandingkan rekan sebayanya. Walau demikian, kontribusi nyata dari penggunaan media digital ini adalah kemampuannya menekan angka ketidaktuntasan belajar hingga ke batas paling minimal. Jika dibandingkan dengan metode ceramah tradisional yang seringkali menyisakan separuh kelas dalam kondisi tidak tuntas, model audio visual terbukti sukses membawa 88,89% populasi kelas melampaui batas kompetensi standar minimum.

C. Peran Media Audio Visual sebagai Stimulus, Mediasi, dan Pusat Informasi Digital (ICT)

Keberhasilan transfer pengetahuan pada kelas eksperimen di SDN Kangenan 1 menuntut adanya analisis kritis mengenai peranan media dalam sistem komunikasi instruksional kelas. Perangkat pandang-dengar digital tidak boleh dipandang secara sempit sekadar alat hiburan penutup celah waktu kosong, melainkan sebuah struktur utuh yang mengemban tiga fungsi strategis: fungsi stimulus, fungsi mediasi, dan fungsi informatif (Indah Mafazatin Nailiah & Erwin Rahayu Saputra, 2022a). Ketiga fungsi tersebut bekerja secara simultan untuk menciptakan alur komunikasi yang efektif antara guru, materi, dan peserta didik.

Fungsi pertama, yaitu sebagai stimulus, menempatkan media pandang-dengar sebagai penggerak utama dalam membangkitkan atensi spontan serta ketertarikan mendalam (intrinsic interest) siswa untuk mendalami substansi Pelajaran (Indah Mafazatin Nailiah & Erwin Rahayu Saputra, 2022a). Anak-anak pada fase perkembangan usia dasar memiliki rentang fokus yang relatif pendek dan rapuh. Apabila guru mengawali pembelajaran tanpa adanya stimulus yang menghentak keaktifan sensorik mereka, perhatian anak akan mudah teralihkan oleh distraksi lingkungan luar. Penataan warna yang kontras, pergerakan karakter animasi yang dinamis, serta efek suara yang relevan bertindak sebagai pemikat kognitif yang mengunci konsentrasi siswa sejak menit-menit awal pembelajaran dimulai. Ketertarikan yang dipicu oleh stimulus ini menjadi pintu

masuk bagi proses internalisasi nilai-nilai keilmuan berikutnya.

Fungsi kedua adalah sebagai mediasi, di mana teknologi ajar bertindak sebagai jembatan interaktif yang menghubungkan dunia pemikiran guru dengan struktur perceptual siswa (Indah Mafazatin Nailiah & Erwin Rahayu Saputra, 2022a). Dalam aktivitas pembelajaran konvensional, kerap muncul kesenjangan komunikasi (*communication gap*) akibat keterbatasan bahasa verbal guru dalam mendeskripsikan sebuah realitas atau alur narasi yang rumit. Hambatan komunikasi ini memicu terjadinya penyakit verbalisme, di mana siswa mampu menghafal kata-kata guru namun gagal memahami esensi maknanya. Melalui fungsi mediasi, perangkat pandang-dengar digital memotong rantai distorsi tersebut dengan memvisualisasikan setiap detail konsep abstrak menjadi sekuensial gambar yang nyata, sehingga pemahaman siswa menjadi lebih utuh dan seragam.

Fungsi ketiga adalah fungsi informasi, yang secara eksplisit menyajikan pemaparan materi pembelajaran oleh guru secara terstruktur, logis, dan mudah dicerna (Indah Mafazatin Nailiah & Erwin Rahayu Saputra, 2022a). Pengemasan konten pembelajaran ke dalam bentuk bahan ajar digital yang memikat merupakan kebutuhan mutlak untuk merawat dan mempertahankan motivasi belajar siswa sepanjang jam pelajaran berlangsung (Indah Mafazatin Nailiah & Erwin Rahayu Saputra, 2022a). Pemuatan materi dalam kemasan yang rapi membantu meminimalkan beban kognitif berlebih (*cognitive load*) pada memori kerja anak, sehingga proses pengolahan informasi baru menjadi jauh lebih efisien. Dalam konteks modernisasi pendidikan, kebutuhan terhadap pembuatan bahan ajar yang memikat ini bermuara pada penguasaan media berbasis *Information and Communication Technologies (ICT)* atau yang lebih akrab dikenal sebagai *Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)* (Indah Mafazatin Nailiah & Erwin Rahayu Saputra, 2022a). *TIK* menyediakan ruang kreasi yang luas bagi pendidik untuk menyusun bahan ajar mandiri yang adaptif terhadap karakteristik psikologis siswa sekolah dasar, salah satunya melalui pemanfaatan platform desain digital seperti Canva untuk memproduksi video animasi (Indah Mafazatin Nailiah & Erwin Rahayu Saputra, 2022). Tinjauan kepustakaan sistematis (*Systematic Literature Review*) yang disusun oleh (Nur Azkia et al., 2025) menegaskan kesimpulan teoretis ini secara gamblang. Berdasarkan analisis komparatif terhadap sejumlah artikel ilmiah yang relevan, mereka menyimpulkan bahwa adopsi media audiovisual berbasis teknologi informasi terbukti secara empiris mampu mendongkrak kurva motivasi belajar, meningkatkan keterlibatan aktif siswa di kelas, serta memperkokoh pemahaman konsep akademis secara masif (Nur Azkia et al., 2025). Integrasi *TIK* di SDN Kangenan 1 berhasil membalikkan arah pembelajaran, dari yang semula bersifat kaku berpusat pada penuturan guru (*teacher-centered*), menjadi ruang eksplorasi interaktif yang dinamis bagi siswa (*student-centered*).

(Dewi Fitriah Khusnul Khotimah & Hafidz, 2025) menegaskan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis *TIK* bertujuan untuk: (a) meningkatkan keterlibatan siswa dengan mendorong partisipasi aktif; (b) memfasilitasi akses informasi yang lebih mudah dan cepat; (c) meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui visualisasi dan interaksi; (d) mendukung pembelajaran mandiri sesuai kecepatan siswa; serta (e) mendorong kolaborasi antara siswa dan pengajar. Tujuan-tujuan ini secara langsung merespon kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kecakapan digital, berpikir kritis, dan kolaboratif.

D. Dampak Multi-Dimensi terhadap Keterampilan Berbahasa Naratif dan Aspek Perkembangan Siswa

Penerapan media audio visual di SDN Kangenan 1 terbukti memberikan dampak multi-dimensi yang luas, melampaui sekadar peningkatan nilai kognitif jangka pendek. Dampak positif ini merembet secara sistematis pada rangkaian pilar perkembangan siswa, yang mencakup

keterampilan berbicara naratif, konsentrasi, keaktifan interaksional, kemampuan menyimak, ketajaman mendengarkan, hingga aspek kreativitas. Keterampilan berbahasa di tingkat sekolah dasar idealnya dikembangkan secara utuh dan seimbang melalui keterpaduan empat aspek utama, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis (Indah Mafazatin Nailiah & Erwin Rahayu Saputra, 2022a). Dalam pembelajaran materi teks cerita, video animasi pandang-dengar menyediakan model percontohan (modeling) yang kaya akan variasi struktur bahasa, ketepatan intonasi, serta pilihan diksi konseptual. Melalui paparan stimulus bahasa yang tertata rapi di dalam video, siswa secara tidak sadar menginternalisasi tata kalimat tersebut ke dalam sistem bahasa mereka. Dampaknya, saat siswa diminta melakukan tugas berbicara naratif berupa menceritakan kembali kisah yang telah ditonton, mereka mampu menyusun kalimat lisan secara lancar, runtut, berani, serta bebas dari rasa cemas.

Kenaikan kualitas berbicara naratif ini berakar kuat pada intervensi media terhadap kemampuan menyimak dan mendengarkan. Menyimak bukanlah aktivitas pasif menerima suara, melainkan sebuah proses kognitif aktif untuk menangkap dan mengolah makna tersembunyi di balik pesan lisan. Media audio visual memfasilitasi kebutuhan ini dengan menyuguhkan stimulasi ganda yang berjalan selaras: indra penglihatan mengamati gerak visual objek, sedangkan indra pendengaran menangkap alur suara narator secara simultan (Nur Azkia et al., 2025). Penyelesaian dua indra ini memaksa sistem perhatian terpusat pada otak anak untuk memproses pesan tanpa menimbulkan kelelahan mental. Berdasarkan kajian literatur teoretis dari (Nur Azkia et al., 2025), mayoritas artikel ilmiah yang dikaji mengonfirmasi adanya peningkatan kualitas menyimak siswa sekolah dasar secara signifikan setelah guru mengalihkan media ajar konvensional ke bentuk audiovisual (Nur Azkia et al., 2025). Kemampuan menyimak dan mendengarkan yang kokoh secara otomatis menjadi fondasi utama bagi kemunculan keterampilan produktif berupa kelancaran berbicara naratif dan penulisan kreatif siswa (Nur Azkia et al., 2025).

Pada dimensi perilaku kelas, parameter tingkat konsentrasi dan derajat keaktifan siswa menunjukkan grafik perubahan yang positif. Pada pola pengajaran tradisional yang mengandalkan ceramah satu arah, perhatian siswa biasanya merosot tajam setelah melewati 15 menit pertama karena kejenuhan sensorik. Sebaliknya, visualisasi digital yang dinamis dalam media audio visual bertindak sebagai penjaga fokus yang andal. Karakter grafis yang bergerak dan pergantian latar cerita yang estetik menjaga gelombang otak anak tetap berada pada fase siaga belajar (*readiness to learn*). Kondisi konsentrasi yang terjaga ini memicu keaktifan interaksional di dalam kelas. Siswa menjadi jauh lebih responsif ketika diajak berdiskusi, memiliki keberanian untuk mengajukan pertanyaan kritis kepada guru, serta menunjukkan antusiasme tinggi untuk bersaing menyelesaikan tantangan kuis yang diberikan. Dimensi terakhir yang mengalami perkembangan adalah aspek kreativitas anak. Paparan visual yang bervariasi serta alur cerita naratif yang imajinatif di dalam tayangan video menjadi pemantik bagi berkembangnya imajinasi bawah sadar siswa. Kreativitas dalam konteks ini tidak merujuk pada penciptaan karya seni, melainkan pada kemampuan siswa dalam memecahkan soal kuis dengan sudut pandang yang unik, keberanian menyusun variasi kalimat baru saat melakukan aktivitas berbicara naratif tanpa sekadar menjiplak isi video, serta ketajaman berpikir kritis. Kesimpulan ini sejalan dengan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaporkan oleh (Pratiwi, 2022), yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah yang dipadukan dengan media audio visual terbukti secara empiris mampu mengeksplorasi, merangsang, dan melejitkan kapasitas berpikir kritis, daya nalar logis, sekaligus kreativitas peserta didik secara menyeluruh di sekolah dasar (Pratiwi, 2022).

Dari sisi keterlibatan sosial, (Novia Ulfa et al., 2025) mencatat bahwa melalui diskusi kelompok atau permainan edukatif berbasis kuis, siswa diajak untuk berbagi pemahaman mereka,

berdiskusi, dan saling mendukung. Media pembelajaran interaktif menjadi alat yang sangat efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik dan mengembangkan kompetensi sosial siswa. Kontribusi media audio visual terhadap kreativitas juga terungkap melalui penelitian (Pratiwi, 2022) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah yang dipadukan dengan media audio visual terbukti mampu melejitkan kapasitas berpikir kritis, daya nalar logis, sekaligus kreativitas peserta didik secara menyeluruh.

E. Relevansi Penggunaan Media TIK dengan Kebijakan Pendidikan Nasional

Analisis terhadap keberhasilan penerapan media audio visual di SDN Kangenan 1 ini perlu diletakkan dalam bingkai kebijakan makro pendidikan yang sedang berjalan di Republik Indonesia. Modernisasi proses pembelajaran di dalam kelas dasar bukan sekadar gerakan metodologis yang bersifat opsional bagi guru, melainkan sebuah bentuk kepatuhan dan respon adaptif terhadap amanat hukum serta filosofi regulasi pendidikan nasional. Jika ditarik ke akar yuridisnya, landasan utama pembaruan sistem pembelajaran ini tertuang secara tegas dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Regulasi dasar tersebut menyatakan secara eksplisit bahwa pendidikan nasional wajib diselenggarakan secara demokratis, berkeadilan, menjunjung tinggi hak asasi, tidak diskriminatif, serta harus mampu mengembangkan kreativitas, kemandirian, dan potensi seluruh peserta didik melalui penciptaan suasana belajar yang bermutu, menantang, dan kontekstual. Penerapan TIK dan media audio visual di SDN Kangenan 1 merupakan langkah nyata dalam menerjemahkan undang-undang tersebut, guna menjamin hak setiap anak mendapatkan akses pengajaran bermutu tinggi berbasis teknologi modern secara inklusif.

Penerapan TIK dan media audio visual ini sangat selaras dengan prinsip-prinsip mendasar Kurikulum 2013 maupun Kurikulum Merdeka. Studi kepustakaan oleh (Dewi Fitriah Khusnul Khotimah & Hafidz, 2025) mengonfirmasi bahwa kemajuan teknologi komputer dapat diterapkan dan membantu dalam produksi materi pendidikan. Penggunaan TIK dalam pendidikan dapat berkontribusi pada pengembangan lingkungan belajar yang lebih efisien dan kontemporer, membantu siswa meningkatkan keterampilan digital mereka sekaligus memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel.

Selanjutnya, apabila dikaitkan dengan dinamika kurikulum nasional, penggunaan perangkat pembelajaran berbasis audio visual dan TIK ini sangat selaras dengan prinsip-prinsip mendasar Kurikulum 2013 maupun Kurikulum Merdeka yang menjadi acuan operasional sekolah saat ini. Ciri utama dari arah kebijakan kurikulum modern di Indonesia adalah adanya desakan kuat untuk mengubah paradigma mengajar, dari yang semula bersifat kaku, searah, dan berpusat pada dominasi guru (teacher-centered), bergeser menuju model pembelajaran yang aktif, kreatif, kolaboratif, menyenangkan, serta berpusat sepenuhnya pada karakteristik dan kebutuhan peserta didik (student-centered) (Indah Mafazatin Nailiah & Erwin Rahayu Saputra, 2022b). Kurikulum nasional menghendaki agar anak-anak usia sekolah dasar dirangsang dan difasilitasi untuk mampu membangun pengetahuannya sendiri secara aktif dan mandiri di dalam ruang kelas (Indah Mafazatin Nailiah & Erwin Rahayu Saputra, 2022b)

Dalam kerangka berpikir inilah media audio visual memegang peranan kebijakan yang sangat strategis. Ketika sebuah instansi pendidikan mengintegrasikan perangkat digital berbasis TIK ke dalam proses instruksionalnya, sekolah tersebut secara langsung telah menerapkan pendekatan saintifik dan pembelajaran berbasis digital yang dicanangkan oleh pemerintah pusat. Penggunaan teknologi digital ini juga berkontribusi besar dalam meruntuhkan sekat-sekat keterbatasan akses geografis terhadap bahan ajar yang berkualitas, karena platform digital

memungkinkan adanya standardisasi mutu materi pelajaran yang merata. Oleh karena itu, keberhasilan penguasaan konsep yang ditunjukkan oleh mayoritas besar siswa SDN Kangenan 1 melalui instrumen kuis dan angket memberikan pesan kuat bagi para pengambil kebijakan bahwa penguatan kompetensi digital guru serta pemenuhan sarana prasarana teknologi di seluruh sekolah dasar merupakan agenda mutlak yang harus dipercepat, demi terwujudnya mutu pendidikan nasional yang merata, adil, dan berdaya saing tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media audio visual berbasis kearifan lokal secara signifikan mengoptimalkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Kangenan 1. Sebanyak 74,07% siswa mencapai nilai sempurna pada evaluasi kognitif, dan 100% siswa merespon positif terhadap aspek visual, auditori, keseruan penyajian, serta keinginan replikasi media. Korelasi antara capaian kognitif dan afektif membuktikan tingkat keandalan data penelitian bahwa penguasaan konsep anak usia sekolah dasar dipengaruhi oleh seberapa baik mereka mampu mencerna stimulus instruksional yang diberikan.

DAFTAR REFERENSI

- Dedi Gunawan Saputra. (2025). Model Pembelajaran Bahasa dan Sastra Berbasis Kearifan Lokal Makassar. *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 1–9.
<https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v4i1.4496>
- Dewi Fitriah Khusnul Khotimah, & Hafidz. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kreatif Dan Interaktif Melalui Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pendidikan. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 1–8.
<https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i1.433>
- Indah Mafazatin Nailiah, & Erwin Rahayu Saputra. (2022a). PENGEMBANGAN MEDIA ICT BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 6(1), 8–15.
<https://doi.org/10.36928/jipd.v6i1.976>
- Indah Mafazatin Nailiah, & Erwin Rahayu Saputra. (2022b). PENGEMBANGAN MEDIA ICT BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 6(1), 8–15.
<https://doi.org/10.36928/jipd.v6i1.976>
- M. Danish Sumantri, Aulia Ramadhani, Dhaifah Khairunnisa. B, Sani Safitri, & Syarifuddin Syarifuddin. (2025). Peran Media Berbasis ICT (Information Communication Technology) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 26–34. <https://doi.org/10.62383/aliansi.v2i3.830>
- Novia Ulfa, Najwa Az-Zahra, Ferry Irawan Saputra, & Eryna. (2025). Analisis Efektivitas Media Interaktif dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Agama Islam di Era Digital. *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 649–659.
<https://doi.org/10.62710/7ngxap43>
- Nur Azkia, A., Junaidah, Y., Fadhillah, A., & Darwanto, D. (2025). EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR: TINJAUAN PUSTAKA SISTEMATIK. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 4(2), 648–665.
<https://doi.org/10.58917/aijes.v4i2.310>

- Nurcahyanti, R. M., & Tirtoni, F. (2023). Media Pembelajaran Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 265–270.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4605>
- Pratiwi, I. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 302–308. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i3.49668>
- Purwani, R., & Mustikasari, D. (2024). PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI MEDIA UNTUK MEMBENTUK KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI DONGENG. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 12(1), 40.
<https://doi.org/10.30659/jpbi.12.1.40-50>
- Rahayu, B. M., Muhyidin, A., & Jamaludin, U. (2025). Cultural Intelligence Meets EdTech: A Systematic Review on Integrating Local Wisdom into Digital Teaching to Foster Learning Engagement. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 15(3), 1764–1784.
<https://doi.org/10.23960/jpp.v15i3.pp1764-1784>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sugiyono, Ed.; 25th Edition).
- Vebrianto Susilo, S. (2020). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2).
<https://doi.org/10.31949/jcp.v6i1.2100>