



**ANALISIS PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL dALAM MENGATASI  
TANTANGAN RENDAHNYA KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA  
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI TREN PEMANFAATAN  
TEKNOLOGI SEBAGAI SOLUSI PEMBELAJARAN SISWA KELAS VIII**

**Sahrul Muzekki<sup>1</sup>, Linda Ramadhanty Januar<sup>2</sup>**

Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia STKIP PGRI Sampang<sup>1</sup>, Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan STKIP PGRI Sampang<sup>2</sup>

e-mail: [sahrul20jeky@gmail.com](mailto:sahrul20jeky@gmail.com)<sup>1</sup>, [lindajanuar1201@gmail.com](mailto:lindajanuar1201@gmail.com)<sup>2</sup>

Diterima: 31/12/2025; Direvisi: 6/1/2026; Diterbitkan: 16/1/2026

**ABSTRAK**

Penggunaan media audio visual memegang peran penting dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. SMP Al-Ismailiyah Tambelangan, Sampang, menjadi lokasi penelitian kuasi eksperimen ini dengan fokus pada peningkatan kemampuan siswa kelas VIII dalam memahami isi cerita yang disajikan melalui audio visual. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menyimak serta membandingkan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media audio visual dengan yang diajar tanpa media tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pretest-posttest control group design. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas VIII SMP Al-Ismailiyah Tambelangan Sampang, terdiri dari 15 siswa kelas eksperimen dan 15 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes objektif pilihan ganda dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara statistik menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, serta uji Paired-Samples T Test dengan bantuan program SPSS 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menyimak siswa. Rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 59,5 pada pretest menjadi 75,2 pada posttest, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 48 menjadi 53,8. Hal ini membuktikan bahwa media audio visual mampu menarik perhatian siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, serta memudahkan siswa memahami isi cerita dibandingkan metode ceramah atau media audio saja. Dengan demikian, media audio visual terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

**Kata Kunci:** *media audio visual, keterampilan menyimak, Bahasa Indonesia*

**ABSTRACT**

The use of audiovisual media plays a crucial role in enhancing students' listening skills in Indonesian language learning. SMP Al-Ismailiyah Tambelangan, Sampang, was the location of this quasi-experimental research, focusing on improving the listening skills of 8th-grade students in understanding story content presented through audiovisual media. This study aims to describe the effect of using audiovisual media on listening skills and compare the learning outcomes of students taught using audiovisual media with those taught without it. The research employed a quantitative approach with a pretest-posttest control group design. The subjects were 30 8th-grade students of SMP Al-Ismailiyah Tambelangan Sampang, consisting of 15 students in the experimental class and 15 students in the control class. Data collection techniques used objective multiple-choice tests and documentation. Data analysis was



performed statistically using validity, reliability, normality, homogeneity tests, and Paired-Samples T Test with SPSS 26. The results showed that the use of audiovisual media had a significant impact on students' listening skills. The average score of the experimental class increased from 59.5 in the pretest to 75.2 in the posttest, while the control class only increased from 48 to 53.8. This proves that audiovisual media can attract students' attention, create a more interactive learning atmosphere, and make it easier for students to understand story content compared to lecture methods or audio media alone. Therefore, audiovisual media is proven effective in improving students' listening skills in Indonesian language learning.

**Keywords:** *audio-visual media, listening skills, Indonesian Language*

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan sebuah usaha sadar dan terencana yang dilakukan manusia untuk menggali serta mengembangkan seluruh potensi yang ada di dalam dirinya menuju taraf yang lebih sempurna. Proses pendidikan ini tidak terbatas pada ruang kelas semata, melainkan merupakan sebuah perjalanan panjang yang didapatkan sejak manusia berada dalam kandungan hingga masuk ke liang lahat, atau yang sering dikenal dengan konsep *long life education*. Dalam konteks yang lebih luas, pendidikan merupakan kebutuhan fundamental terhadap penanaman nilai-nilai luhur, seperti nilai spiritual, karakter disiplin, rasa saling menghargai, etika moral, kepedulian sosial, hingga nilai cinta damai dan toleransi yang harus diwariskan kepada generasi muda. Pendidikan bukan sekadar *transfer of knowledge* atau pemindahan ilmu pengetahuan semata, melainkan sebuah proses berkelanjutan untuk membentuk manusia masa depan yang berlandaskan budaya bangsa dan ideologi negara, serta menghasilkan kualitas hidup yang berkesinambungan. Dengan demikian, pendidikan dapat dimaknai sebagai proses sistematis yang menggunakan metode tertentu sehingga individu memperoleh pemahaman mendalam, pengetahuan luas, dan sikap atau perilaku yang sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri (Dwisusanti & Mukhroji, 2025; Noviani et al., 2025; Romiadi, 2024).

Secara etimologis dan filosofis, pendidikan dapat dirumuskan sebagai tuntunan pertumbuhan yang holistik sejak lahir sampai tercapainya kedewasaan jasmani dan rohani. Proses ini terjadi melalui interaksi dinamis dengan alam sekitar dan lingkungan masyarakat yang menyentuh tiga aspek fundamental manusia, yaitu aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Pendidikan menjadi fondasi utama atau tahap dasar yang sangat krusial dalam upaya meningkatkan mutu sumber daya manusia sebagai generasi penerus bangsa yang kompeten dan berdaya saing. Kualitas sumber daya manusia ini sangat bergantung pada bagaimana proses pembelajaran di dalam kelas dikelola dan dilaksanakan. Ruang kelas menjadi tumpuan harapan bagi lahirnya lulusan yang tidak hanya cerdas secara intelektual dan mampu menguasai pengetahuan teknis, namun juga diharapkan memiliki kematangan sikap emosional dan keterampilan praktis yang memadai. Oleh karena itu, sinergi antara pengembangan intelektual, emosional, dan keterampilan fisik harus menjadi prioritas utama dalam setiap jenjang pendidikan untuk mencetak individu yang utuh dan siap menghadapi tantangan zaman (Mandjarama & Ina, 2025; Qolil & Astuti, 2025; Rahayu, 2025).

Dalam kurikulum nasional, Bahasa Indonesia menempati posisi strategis sebagai salah satu mata pelajaran yang memiliki peran vital dalam dunia pendidikan. Tujuannya bukan hanya sekadar mengajarkan tata bahasa, tetapi untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa secara menyeluruh dan komprehensif, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Dalam pembelajaran bahasa, terdapat empat keterampilan utama yang harus dikuasai, dan salah satu



yang paling fundamental namun sering terabaikan adalah keterampilan menyimak. Menyimak bukanlah sekadar kegiatan mendengar bunyi bahasa secara pasif, melainkan sebuah proses aktif kognitif untuk memahami pesan, makna, atau informasi yang disampaikan pembicara melalui media lisan. Keterampilan menyimak menjadi dasar atau fondasi dari keterampilan berbahasa lainnya seperti berbicara, membaca, dan menulis. Tanpa kemampuan menyimak yang baik, siswa akan kesulitan memproduksi bahasa (berbicara dan menulis) serta memahami teks tertulis, karena menyimak adalah gerbang pertama masuknya informasi ke dalam memori manusia (Husain et al., 2025; Widiyanto et al., 2025; Zakia et al., 2024).

Meskipun menyimak memiliki peran yang sangat sentral dalam pemerolehan bahasa, realitas praktek pembelajaran di sekolah sering kali menunjukkan kondisi yang kontradiktif. Keterampilan menyimak kerap kali kurang mendapatkan porsi perhatian yang memadai dibandingkan dengan keterampilan membaca atau menulis, serta sering kali diperparah dengan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan variatif. Kondisi ini menyebabkan siswa kehilangan minat dan merasa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran (Fitriyyah et al., 2024; Nadziru & Purnomo, 2025). Ketidaktertarikan ini berdampak langsung pada rendahnya kemampuan kognitif mereka dalam menangkap inti sari atau memahami isi cerita yang disimak. Pembelajaran yang kering dan miskin inovasi membuat keterampilan menyimak dianggap sebagai aktivitas yang membosankan dan tidak menantang. Padahal, di era informasi saat ini, kemampuan menyaring dan memahami informasi lisan sangatlah krusial. Kesenjangan antara harapan ideal akan siswa yang menyimak secara kritis dengan kenyataan rendahnya kompetensi siswa ini menuntut adanya evaluasi mendalam terhadap metode dan media yang digunakan guru di dalam kelas (Fitriana & Asdar, 2025; Masardi, 2025).

Kondisi faktual yang memprihatinkan tersebut terkonfirmasi melalui hasil pengamatan lapangan atau observasi awal yang dilakukan peneliti di SMP Al-Ismailiyah Tambelangan Sampang pada tanggal 16 Februari 2025. Temuan lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi keterampilan menyimak cerita, belum berjalan secara optimal dan efektif. Selama proses pengajaran, guru terlihat sangat dominan menggunakan metode konvensional berupa ceramah satu arah dan meminta siswa untuk sekadar mencatat atau meringkas materi dari buku pegangan. Akibatnya, siswa terlihat kurang antusias, kehilangan fokus, dan cenderung bersikap *passive* karena proses pembelajaran berjalan monoton dan membosankan. Dominasi guru di kelas membuat siswa tidak memiliki ruang untuk bereksplorasi. Selain itu, fasilitas media yang sebenarnya sudah disediakan oleh pihak sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal oleh pengajar. Materi dan tugas yang diberikan pun terasa kaku karena hanya terpaku pada buku teks atau *textbook oriented*, sehingga gagal memantik imajinasi dan ketertarikan siswa terhadap materi cerita yang disampaikan.

Dalam upaya mengatasi kejenuhan dan meningkatkan keterampilan menyimak siswa, pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran modern menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak. Salah satu jenis media yang dinilai sangat efektif dan relevan dengan karakteristik siswa zaman sekarang adalah media *audio visual*. Media ini memiliki keunggulan komparatif karena mampu menyajikan informasi secara simultan dalam dua modalitas, yaitu bentuk suara (*audio*) dan gambar yang bergerak (*visual*). Sinergi antara suara dan gambar ini dapat menarik perhatian siswa secara instan, membangkitkan minat belajar yang sempat redup, dan membantu siswa memahami isi cerita dengan jauh lebih mudah. Unsur visual memberikan konteks konkret terhadap apa yang didengar, sehingga memori siswa dapat merekam informasi dengan lebih kuat. Penggunaan alat bantu seperti televisi, proyektor, atau laptop memungkinkan siswa tidak



hanya mendengar narasi, tetapi juga melihat ekspresi tokoh, latar suasana, dan gerak-gerik yang memperkuat pemahaman mereka terhadap alur cerita.

Penerapan media *audio visual* dalam pembelajaran menyimak cerita diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk memecahkan masalah pasifnya siswa dan rendahnya pemahaman materi. Dengan menghadirkan pengalaman belajar yang multisensoris, siswa tidak lagi hanya berimajinasi secara abstrak, melainkan mendapatkan visualisasi yang jelas yang mendukung narasi cerita. Inovasi ini diproyeksikan dapat meningkatkan prestasi akademik siswa, serta mendongkrak daya tarik dan atensi peserta didik khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan urgensi permasalahan dan potensi solusi tersebut, penelitian ini dirancang untuk mengukur secara empiris pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap keterampilan menyimak cerita. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan mendasar mengenai bagaimana signifikansi pengaruh media tersebut terhadap kemampuan siswa kelas VIII di SMP Al-Ismailiyah Tambelangan Sampang, serta untuk mengetahui seberapa besar perbedaan tingkat keterampilan menyimak antara siswa yang diajar dengan media *audio visual* dibandingkan dengan metode konvensional, sehingga dapat memberikan rekomendasi praktis bagi peningkatan kualitas pembelajaran bahasa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-experimental* untuk mengukur pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara objektif berdasarkan data numerik. Desain penelitian yang diadopsi adalah *pretest-posttest control group design*, di mana terdapat dua kelompok subjek yang diperbandingkan untuk mengevaluasi efektivitas intervensi media yang diberikan. Lokasi pelaksanaan studi bertempat di SMP Al-Ismailiyah yang terletak di Kecamatan Tambelangan, Kabupaten Sampang, Jawa Timur. Partisipan atau subjek yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah total 30 siswa kelas VIII yang terbagi secara merata ke dalam dua kelompok belajar yang berbeda. Kelompok pertama adalah kelas VIII-B yang berperan sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 15 siswa, sedangkan kelompok kedua adalah kelas VIII-A yang berfungsi sebagai kelas kontrol dengan jumlah 15 siswa. Pemilihan dan pembagian subjek ini dilakukan untuk memungkinkan peneliti membandingkan hasil pembelajaran antara kelompok yang menerima perlakuan khusus menggunakan teknologi visual dengan kelompok yang menggunakan metode konvensional.

Prosedur pengumpulan data utama dilakukan menggunakan instrumen tes objektif berbentuk pilihan ganda sebanyak 15 butir pertanyaan yang dirancang spesifik untuk mengukur kompetensi menyimak. Materi uji difokuskan pada pemahaman isi cerita rakyat berjudul "Malin Kundang". Sebelum instrumen diterapkan di lapangan, peneliti melakukan uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach Alpha* untuk menjamin kelayakan alat ukur. Tahapan prosedur penelitian diawali dengan pelaksanaan *pretest* pada kedua kelas untuk mendapatkan data kemampuan awal. Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan perlakuan atau *treatment* berupa pembelajaran menyimak menggunakan media *audio visual* dalam bentuk tayangan film animasi, sementara kelas kontrol hanya diberikan materi melalui media audio atau suara saja tanpa visualisasi. Rangkaian kegiatan pengumpulan data diakhiri dengan pemberian *posttest* kepada kedua kelompok sampel untuk mengukur perubahan skor dan peningkatan pemahaman siswa setelah menerima perlakuan pembelajaran yang berbeda tersebut.

Seluruh data empiris yang terkumpul kemudian diolah dan dianalisis menggunakan teknik statistik inferensial dengan bantuan perangkat lunak *Statistical Package for the Social*



*Sciences* (SPSS) versi 26. Tahapan analisis data dimulai dengan serangkaian uji prasyarat analisis, meliputi uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* untuk memastikan distribusi data yang normal, serta uji homogenitas untuk memverifikasi kesamaan varians antar kelompok sampel. Setelah syarat terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji komparasi *Paired-Samples T-Test*. Uji ini bertujuan untuk mendeteksi signifikansi perbedaan rata-rata skor keterampilan menyimak antara hasil *pretest* dan *posttest*, serta membandingkan efektivitas penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar siswa dibandingkan media audio. Keputusan statistik didasarkan pada nilai signifikansi (Sig. 2-tailed), di mana jika nilai yang diperoleh lebih kecil dari 0,05, maka intervensi media dianggap memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Hasil Uji Pengukuran Uji Coba Instrumen

##### a. Uji validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur valid dan tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dinyatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan korelasi *Product Moment* yang dihitung dengan menggunakan SPSS 26. Adapun ketentuan pengambilan keputusannya sebagai berikut :

- 1) Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrumen dinyatakan valid
- 2) Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka instrumen dinyatakan tidak valid

Hasil uji validitas yangtelah peneliti lakukan dengan cara membandingkan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dimana diketahui *degree of freedom* ( $df$ )=  $N-2$  dengan nilai signifikan 5%. Maka dapat ditentukan dengan menghitung  $df = (30 - 2 = 28)$  dengan begitu diperoleh nilai  $r_{tabel}$  dari 28 adalah 0,306. Adapun hasil uji validitas yang terdiri dari 15 soal dan diujikan pada 30 siswa sebagai berikut :

**Tabel 1. Hasil uji validitas soal**

Nomor Soal	Rhitung	rtabel
Soal_1	0,520	0,306
Soal_2	0,594	0,306
Soal_3	0,308	0,306
Soal_4	0,554	0,306
Soal_5	0,406	0,306
Soal_6	0,596	0,306
Soal_7	0,566	0,306
Soal_8	0,416	0,306
Soal_9	0,533	0,306
Soal_10	0,634	0,306
Soal_11	0,437	0,306
Soal_12	0,550	0,306
Soal_13	0,547	0,306
Soal_14	0,432	0,306
Soal_15	0,465	0,306

*Sumber : SPSS 26 diolah 2022*

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel 1 yang dilakukan pada 15 soal seluruhnya dapat dinyatakan valid. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yaitu 0,306.





b. Uji Reliabilitas

Dalam penelitian ini rumus yang digunakan untuk mencari reliabilitas alat ukur adalah dengan *Cronbach Alpha*. Reliabilitas dianggap memuaskan apabila koefisiennya mencapai 0.600. Adapun hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini yaitu :

**Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,784	15

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel 2, yang telah peneliti lakukan pada seluruh soal diperoleh nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,784 artinya  $>0,600$ . Maka dapat diasumsikan bahwa seluruh soal dinyatakan reliabel.

**2. Uji Persyaratan Analisis**

a. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah populasi terdistribusi secara normal. Dalam penelitian ini uji normalitas menggunakan *Kromologtof Smirnov*. Dengan ketentuan pengambilan keputusan sebagai berikut :

- 1) Jika nilai Sig.  $> 0,05$  maka sampel berasal dari populasi yang terdistribusi secara normal.
- 2) Jika nilai Sig.  $< 0,05$  maka sampel berasal dari populasi yang tidak terdistribusi secara normal.

Adapun hasil uji normalitas dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3. Uji Normalitas**

Class		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Statistic	Df	Statistic	Df	Sig.
Pre_Test	Eksperi men	0,852	15	0,102	0,852	15	0,119
	Kontrol	0,767	15	0,154	0,767	15	0,131
Post_Test	Eksperimen	0,855	15	0,231	0,855	15	0,060
	Kontrol	0,949	15	0,200	0,949	15	0,508

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 3 dapat dilihat bahwa nilai Sig. *Pretest* kelas eksperimen  $0,102 > 0,05$  dan kelas kontrol  $0,154 > 0,05$ . Sedangkan nilai Sig. *Posttest* kelas eksperimen  $0,231 > 0,05$  dan kelas kontrol  $0,200 > 0,05$ . Sehingga dapat diasumsikan bahwa nilai Sig.  $> 0,05$ , maka sampel berasal dari populasi yang terdistribusi secara normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data kedua kelompok yaitu data *Posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki sifat homogen atau tidak. Pedoman pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah :

- 1) Jika nilai Signifikan (Sig) Based On Mean  $> 0,05$  maka varians data homogen.
- 2) Jika nilai Signifikan (Sig) Based On Mean  $< 0,05$  maka varians data tidak homogen.

Adapun hasil uji homogenitas dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

**Tabel 4. Hasil uji homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance					
Levene Statistic		df1	df2	Sig.	
Post_Test	Based on Mean	0,492	1	28	0,489
	Based on Median	0,846	1	28	0,366
	Based on Median and with adjusted df	0,846	1	27,976	0,366



Based on trimmed mean	0,584	1	28	0,451
-----------------------	-------	---	----	-------

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 4 Dapat dilihat nilai Signifikan (Sig) Based On Mean adalah sebesar  $0,489 > 0,05$ . Sehingga dapat diasumsikan bahwa varian kelompok *Posttest* antara kelas eksperimen dan kontrol adalah homogeny.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Paired- Samples T Test. Uji Paired-Samples T Test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara penggunaan media audi visual terhadap ketrampilan menyimak. Ketentuan pengambilan keputusan dalam uji Paired-Samples T Test yaitu sebagai berikut :

- 1) Jika nilai Sig. (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.
- 2) Jika nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Adapun hasil uji Paired-Samples T Test yaitu sebagai berikut:

**Tabel 5. Hasil Uji Paired-Samples T Test**

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-3,067	22,212	4,055	-11,361	5,227	-3,756	29	0,006

Berdasarkan tabel 5 hasil uji Paired-Samples T Test diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar  $0,006, < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat diasumsikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara ketrampilan menyimak *Pretest* dengan *Posttest* yang artinya terdapat pengaruh penggunaan strategi pembelajaran menggunakan media audio visual pada siswa kelas VIII SMP Al-Ismailiyah Tambelangan Sampang.

## Pembahasan

Analisis statistik inferensial yang dilakukan melalui uji *Paired-Samples T Test* menunjukkan hasil yang sangat signifikan terkait efektivitas strategi pembelajaran di kelas. Berdasarkan pengolahan data, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,006$  yang secara nyata lebih kecil dari taraf signifikansi  $0,05$ . Temuan statistik ini memberikan dasar empiris yang kuat untuk menolak hipotesis nol dan menerima hipotesis alternatif, yang menegaskan bahwa terdapat perbedaan mendasar antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi. Lonjakan nilai rata-rata pada kelas eksperimen yang terpapar media *audio-visual*, dari  $59,5$  menjadi  $75,2$ , menjadi bukti kuantitatif bahwa integrasi elemen visual dan suara mampu mendorong performa akademis siswa secara substansial. Sebaliknya, kenaikan yang terjadi pada kelas kontrol yang hanya mengandalkan media audio cenderung stagnan dan tidak signifikan. Data ini mengindikasikan bahwa intervensi media yang tepat sasaran memiliki daya ungkit yang krusial dalam mengubah trajektori pemahaman siswa terhadap materi ajar, khususnya pada aspek keterampilan menyimak yang membutuhkan fokus kognitif tinggi (Maku et al., 2025; Razilu & Iskandar, 2025).

Perbedaan hasil belajar yang mencolok antara kedua kelompok tersebut tidak terlepas dari dinamika proses pembelajaran yang terjadi di dalam ruang kelas. Observasi kualitatif selama penelitian menyingkap bahwa penggunaan media *audio-visual* berupa tayangan film kartun mampu menciptakan atmosfer akademik yang kondusif dan menyenangkan. Siswa di kelas eksperimen menunjukkan atensi penuh karena stimulus yang masuk melalui indra



penglihatan dan pendengaran bekerja secara simultan memproses informasi naratif. Kondisi yang kontradiktif ditemukan pada kelas kontrol, di mana penggunaan media audio semata gagal mempertahankan konsentrasi siswa dalam durasi yang lama. Munculnya perilaku distraktif seperti mengobrol dengan teman sebangku atau menirukan suara rekaman secara tidak serius menandakan adanya kebosanan dan hilangnya keterlibatan kognitif. Hal ini menegaskan bahwa dalam pembelajaran bahasa, keterlibatan sensorik yang minim sering kali menjadi penghambat utama dalam proses penyerapan informasi yang efektif (Kodi, 2021; Simanungkalit & Katemba, 2023).

Keunggulan media *audio-visual* dalam meningkatkan keterampilan menyimak dapat dijelaskan melalui teori beban kognitif dan pemrosesan informasi ganda. Ketika siswa disajikan materi cerita rakyat seperti Malin Kundang melalui format film, mereka mendapatkan bantuan visual untuk memvalidasi informasi verbal yang mereka dengar. Ekspresi karakter, latar suasana, dan aksi visual dalam video berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan kata-kata abstrak dengan makna konkret, sehingga mempermudah otak dalam melakukan *decoding* pesan. Dalam konteks keterampilan menyimak, visualisasi membantu mereduksi ambiguitas bahasa dan memperkuat retensi memori jangka panjang. Sebaliknya, pada metode audio murni, siswa dipaksa untuk membangun imajinasi visual secara mandiri hanya berdasarkan stimulus suara, yang tentunya membebani kapasitas memori kerja mereka. Akibatnya, pemahaman terhadap alur cerita menjadi tidak utuh dan detail-detail penting sering kali terlewatkan, sebagaimana tecermin dari rendahnya capaian nilai rata-rata pada kelompok kontrol (Ghazaly et al., 2021; Rance et al., 2023).

Selain aspek kognitif, faktor lingkungan belajar yang tercipta akibat pemilihan media juga memegang peranan vital dalam keberhasilan pembelajaran menyimak. Penelitian ini memperkuat argumen bahwa lingkungan fisik dan sarana pendukung, termasuk media pembelajaran, berkontribusi langsung terhadap atensi siswa. Media *audio-visual* bertindak sebagai magnet perhatian yang meminimalisir gangguan eksternal di dalam kelas. Ketika siswa merasa terhibur dan tertarik dengan media yang ditampilkan, motivasi intrinsik mereka untuk memahami isi cerita akan tumbuh secara alami tanpa perlu paksaan. Hal ini sejalan dengan temuan peneliti terdahulu yang menyebutkan bahwa fasilitas media yang memadai akan mengarahkan pemusatan perhatian siswa pada bahan simakan. Dengan demikian, keberhasilan di kelas eksperimen bukan semata-mata karena kecerdasan siswa, melainkan karena terciptanya ekosistem belajar yang memfasilitasi penyerapan informasi secara optimal melalui rangsangan multisensoris yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah menengah (Ginting & Yosefa, 2024; Kurniasih et al., 2022; Munawar et al., 2020).

Implikasi pedagogis dari temuan ini menuntut adanya reorientasi strategi pengajaran yang dilakukan oleh para guru bahasa Indonesia, khususnya dalam materi menyimak. Guru tidak lagi dapat bergantung pada metode konvensional yang monoton seperti pembacaan teks lisan atau rekaman suara semata, mengingat karakteristik siswa generasi saat ini yang terbiasa dengan stimulus visual yang cepat dan dinamis. Pemanfaatan teknologi *audio-visual* harus dipandang sebagai kebutuhan primer dalam desain instruksional, bukan sekadar pelengkap. Guru perlu lebih selektif dan kreatif dalam mengurasi materi ajar yang mampu mengakomodasi gaya belajar visual dan auditori sekaligus. Penggunaan film, video pendek, atau animasi yang relevan dengan kurikulum terbukti mampu meningkatkan *engagement* siswa, yang pada akhirnya bermuara pada peningkatan hasil belajar. Sekolah juga perlu mendukung transformasi ini dengan menyediakan fasilitas penunjang yang memadai agar guru dapat mengeksplorasi





berbagai variasi media pembelajaran yang inovatif (Faridli et al., 2024; Jannah & Nuriana, 2024; Mardiana & Emmiyati, 2024).

Meskipun penelitian ini berhasil membuktikan efektivitas media *audio-visual*, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu menjadi catatan bagi pengembangan studi selanjutnya. Penelitian ini terbatas pada materi cerita rakyat dan satu jenis media *audio-visual* berupa kartun, sehingga generalisasi hasil pada jenis teks lain seperti berita atau pidato formal mungkin memerlukan verifikasi lebih lanjut. Selain itu, durasi penelitian yang relatif singkat belum dapat mengukur retensi kemampuan menyimak siswa dalam jangka panjang setelah intervensi dihentikan. Penelitian masa depan disarankan untuk mengeksplorasi dampak media *audio-visual* terhadap jenis keterampilan berbahasa lainnya atau membandingkan efektivitas berbagai jenis *genre* video terhadap tingkat pemahaman siswa. Kendati demikian, simpulan penelitian ini tetap memberikan kontribusi positif dalam khazanah pendidikan bahasa, menegaskan bahwa integrasi teknologi visual adalah kunci untuk mengatasi kejenuhan dan meningkatkan kompetensi menyimak siswa di sekolah menengah.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah peneliti lakukan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa audio visual berpengaruh terhadap ketrampilan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII SMP Al-Ismailiyah Tambelangan Sampang. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji Paired-Samples T Test diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,006, > 0,05 yang artinya terdapat pengaruh antara media audio visual terhadap ketrampilan menyimak. Selain itu pengaruh penggunaan media audio visual terhadap ketrampilan menyimak dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen yang sebelumnya 59,5 menjadi 75,2. Sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan media berupa audio saja 48 menjadi 53,8. Sedangkan perbandingan anatara siswa yang diajar dengan menggunakan media audio visual dan siswa yang diajar tanpa media visua, dapat disimpulkan bahwa tingkat keterampilan menyimak cerita siswa yang diajar dengan media audio visual lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar tanpa media audio visual. Media audio visual mampu menarik perhatian, memberikan gambaran nyata, serta memudahkan pemahaman isi cerita.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dwisusanti, R., & Mukhroji, M. (2025). Siklus TQM dalam pendidikan: Planning, do, check, act dalam dunia pendidikan, prinsip Kaizen pada TQM. *Manajerial: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(2), 328. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i2.5381>
- Faridli, E. M., Abidin, N., Sutama, S., Sutopo, A., & Murtiyasa, B. (2024). Tantangan menuju pendidikan unggul: Membangkitkan produktivitas institusi pendidikan untuk kualitas pendidikan yang lebih baik di Indonesia. *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 186. <https://doi.org/10.29210/1202423797>
- Fitriana, I., & Asdar, M. (2025). Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII H SMPN 4 Watampone melalui metode pembelajaran C3T (Cerdas, Cermat, Cepat dan Tepat) dalam mengulas cerpen. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(4), 1914. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.7865>



- Fitriyyah, N. F., Huda, C., Solikhin, R., & Sulianto, J. (2024). Penerapan media Nusacard berbasis keberagaman untuk meningkatkan literasi budaya kelas IV. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(3), 178. <https://doi.org/10.51878/elementary.v4i3.3117>
- Ghazaly, M. M. E., Mourad, M., Hamouda, N. H., & Talaat, M. (2021). Evaluation of working memory in relation to cochlear implant consonant speech discrimination. *The Egyptian Journal of Otolaryngology*, 37(1). <https://doi.org/10.1186/s43163-021-00078-w>
- Ginting, P., & Yosefa, S. (2024). Peningkatan hasil belajar dan disiplin siswa menggunakan model contextual teaching and learning. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 14, 50. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v14i1.58032>
- Husain, E. S., Halidu, S., Husain, R., Monoarfa, F., & Pulukadang, W. T. (2025). Meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi melalui model discovery learning pada siswa di SD. *Cendekia: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 414. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4629>
- Jannah, L., & Nuriana, E. (2024). Efektivitas technology-enhanced learning dalam pembelajaran interaktif berbasis Kurikulum Merdeka di kelas 5 SDN 01 Sukorejo Kab. Nganjuk. *Jurnal Pembelajaran dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 315. <https://doi.org/10.28926/jpip.v4i1.1384>
- Kodi, O. N. (2021). The probing-prompting method to overcome the monotonous learning process in class. *SocioEdu: Sociological Education*, 2(2), 26. <https://doi.org/10.59098/socioedu.v2i2.491>
- Kurniasih, E., Arief, Z., & Wibowo, S. (2022). Pengaruh model pembelajaran jigsaw dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Smart Ekselensia Indonesia Kabupaten Bogor. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 207. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v11i2.6024>
- Maku, S., Abdulla, G., Isnanto, I., Arif, R. M., & Arifin, V. M. (2025). Pengembangan media pencerdas untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V SD. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 751. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5362>
- Mandjarama, F. I., & Ina, A. T. (2025). Peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model jigsaw berbantuan media buku saku di SMP Negeri 3 Waingapu. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(4), 1692. <https://doi.org/10.51878/science.v5i4.7534>
- Mardiana, M., & Emmiyati, E. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran: Evaluasi dan pembaruan. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 10(2), 121. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p121-127>
- Masardi, D. A. (2025). Penerapan model pembelajaran problem based learning berbantu media interaktif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas 5 SDN Gogodalem 1. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 941. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6865>
- Munawar, M., Fua, J. L., Kadir, A., & Halmuniati, H. (2020). Efektivitas penggunaan media alat peraga terhadap tingkat pemahaman siswa pada materi sistem ekskresi di SMA Negeri 1 Watopute. *Kulidawa*, 1(1), 6. <https://doi.org/10.31332/kd.v1i1.1802>



- Nadziru, M. U., & Purnomo, A. (2025). Petualangan ilmu sosial: Penerapan treasure hunt berbasis culturally responsive teaching untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 1072. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6729>
- Noviani, D., Destyaningsi, R., Yunika, D., & Rosalia, M. (2025). Menggali nilai-nilai hakiki dalam pendidikan Islam. *Cendekia: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(3), 1186. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i3.6429>
- Qolil, M., & Astuti, R. (2025). Efektivitas praktikum IPA dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa: Studi quasi experiment di SMP Islamiyah Widodaren. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(3), 1257. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6673>
- Rahayu, S. (2025). Analisis penerapan model pembelajaran think pair share dalam pembelajaran IPS pada kelas VII di SMP N 1 Lembah Gumanti Kabupaten Solok. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(4), 1655. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.6876>
- Rance, G., Dowell, R. C., & Tomlin, D. (2023). The effect of classroom environment on literacy development. *Npj Science of Learning*, 8(1). <https://doi.org/10.1038/s41539-023-00157-y>
- Razilu, Z., & Iskandar, B. (2025). Pelatihan pemanfaatan multimedia interaktif di Madrasah Ibtidaiyah. *Community: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 348. <https://doi.org/10.51878/community.v5i2.7007>
- Romiadi, R. (2024). Inovasi dalam pengelolaan iklim dan budaya sekolah melalui gerakan penguatan pendidikan karakter di SMP Negeri 1 Lahei. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i1.2716>
- Simanungkalit, J. R. M., & Katemba, C. V. (2023). Utilizing English Tiktok as a media in learning English vocabulary: University students' perspective. *Eduvelop: Journal of English Education and Development*, 6(2), 137. <https://doi.org/10.31605/eduvelop.v6i2.2331>
- Widianto, W., Wardiah, D., & Dhony, N. N. A. (2025). Pengaruh media audio visual terhadap minat belajar siswa bahasa Indonesia materi kosakata di SDN 148 Palembang. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 1434. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6031>
- Zakia, Z., Musaddat, S., Indrawati, D., & Makki, M. (2024). Hubungan keterampilan membaca terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas IV di SDN 26 Cakranegara. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 411. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3151>