

Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Seni Budaya dan Prakarya Kelas III di SDN 162 Palembang

Informasi Naskah

Marsella Indah Putri¹,
Muhsana El Cintami Lanos²,
Daryono³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas PGRI
Palembang, Indonesia

marsellaputri883@gmail.com¹,
elcintami@univpgri-palembang.ac.id²,
mrdaryono@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) siswa kelas III di SDN 162 Palembang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) dan desain posttest only control design. Populasi awal penelitian berjumlah 50 siswa, yaitu 26 siswa kelas IIIA dan 24 siswa kelas IIIB. Setelah verifikasi kelengkapan skor posttest, data yang dianalisis berjumlah 40 siswa, terdiri atas 20 siswa kelas IIIA sebagai kelas eksperimen dan 20 siswa kelas IIIB sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda 25 butir yang telah dinyatakan valid dan reliabel dengan nilai Cronbach Alpha 0,833. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media audio visual, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional. Data dianalisis melalui statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata kelas eksperimen sebesar 87,55, sedangkan kelas kontrol sebesar 55,60. Karena uji Levene menunjukkan varians tidak homogen, interpretasi hipotesis mengacu pada baris equal variances not assumed dengan $t(31,975) = 8,359$ dan $p < 0,001$. Dengan demikian, media audio visual berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar SBdP dan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk memperjelas materi fabel di sekolah dasar.

Kata Kunci:

Media Audio Visual, Hasil Belajar, Seni Budaya dan Prakarya, Sekolah Dasar, Fabel.

Abstract

Arts, Culture, and Crafts learning in elementary schools requires media that can present examples, sound, movement, and stories concretely. This study aimed to determine the effect of audiovisual media on third-grade students' learning outcomes in Arts, Culture, and Crafts (SBdP) at SDN 162 Palembang. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a posttest-only control design. The initial population consisted of 50 students, comprising 26 students in class IIIA and 24 students in class IIIB. After verification of complete posttest scores, the analyzed data consisted of 40 students, with 20 students in class IIIA as the experimental group and 20 students in class IIIB as the control group. The instrument was a 25-item multiple-choice test that had been declared valid and reliable, with a Cronbach Alpha coefficient of 0.833. The experimental class learned through audiovisual media, whereas the control class learned through conventional instruction. Data were analyzed using descriptive statistics, normality testing, homogeneity testing, and a t-test assisted by SPSS. The results showed that the experimental class obtained a mean score of 87.55, while the control class obtained a mean score of 55.60. Because Levene's test indicated unequal variances, the main hypothesis interpretation used the equal-variances-not-assumed row, $t(31.975) = 8.359$, $p < .001$. These findings indicate that audiovisual media has a significant effect on SBdP learning outcomes and can clarify fable material in elementary school learning.

Key Word:

Audiovisual Media, Learning Outcomes, Arts Culture and Crafts, Elementary School, Fable.

Information Production:

© 2026 by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)



PENDAHULUAN

Pendidikan dasar menjadi ruang awal untuk membangun fondasi literasi, numerasi, karakter, dan kecakapan belajar peserta didik. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan nasional diarahkan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak bangsa (Republik Indonesia, 2003). Pada usia sekolah dasar, peserta didik cenderung lebih mudah memahami gagasan apabila materi disajikan secara konkret, berurutan, dan melibatkan lebih dari satu indera. Prinsip ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa informasi visual dan verbal dapat saling melengkapi apabila dirancang secara selektif dan tidak membebani memori kerja (Yeung et al., 2021). Dalam struktur pembelajaran sekolah dasar, Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) tidak hanya berfungsi sebagai muatan keterampilan seni, tetapi juga sebagai ruang pembentukan apresiasi,

keaktivitas, kepekaan estetis, dan penghargaan terhadap kebudayaan. Melalui seni rupa, seni musik, seni tari, dan prakarya, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengamati, meniru, mempraktikkan, dan mengekspresikan gagasan dalam bentuk karya. Kajian pendidikan seni menunjukkan bahwa pengalaman artistik dapat mendukung kompetensi kognitif, sosial, dan emosional apabila pembelajaran memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses penciptaan dan apresiasi (Schneider & Rohmann, 2021). Karena itu, pembelajaran SBdP memerlukan media yang tidak berhenti pada penjelasan verbal, tetapi mampu menghadirkan contoh, gerak, suara, dan konteks budaya secara dekat dengan dunia anak.

Observasi awal peneliti di kelas III SDN 162 Palembang menunjukkan bahwa pembelajaran SBdP masih sering berlangsung melalui ceramah dan demonstrasi langsung yang belum sepenuhnya didukung media pembelajaran menarik. Guru telah berupaya menjelaskan materi, namun penggunaan video, proyektor, atau media dengar-pandang belum dilakukan secara rutin karena keterbatasan sarana, waktu persiapan, dan kebiasaan pembelajaran. Dampaknya, sebagian peserta didik terlihat kurang aktif ketika materi disampaikan secara verbal, sementara hasil belajar pada beberapa indikator SBdP belum merata dan sebagian peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal 70. Permasalahan ini penting dikaji karena SBdP membutuhkan contoh konkret, terutama pada materi fabel dan kegiatan apresiasi seni, agar peserta didik dapat menangkap tokoh, watak, alur, amanat, serta pesan moral secara utuh.

Media *audio visual* menawarkan peluang untuk mengatasi kesenjangan tersebut karena menyajikan pesan melalui unsur suara dan gambar secara bersamaan. Dalam pembelajaran fabel, video animasi dapat menampilkan tokoh, latar, ekspresi, alur, konflik, dan pesan moral secara lebih jelas daripada penjelasan lisan semata. Secara teoritis, integrasi gambar bergerak, suara, dan narasi membantu peserta didik memilih informasi penting, mengorganisasikan informasi dalam struktur mental, lalu menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah dimiliki (Mayer, 2020; Mayer & Fiorella, 2022). Prinsip penanda, pengaturan tempo, dan pengelolaan beban kognitif juga menjelaskan mengapa media *audio visual* perlu digunakan secara terarah, bukan sekadar memutar video tanpa kegiatan belajar yang jelas (Wong & Adesope, 2021).

Berbagai penelitian mutakhir mendukung potensi media audio visual dan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Tinjauan komprehensif terhadap teknologi pendidikan menunjukkan bahwa media digital dapat berdampak positif terhadap capaian objektif belajar apabila tujuan, materi, aktivitas, dan asesmen selaras (Yeung et al., 2021). Kajian tentang video pembelajaran juga menegaskan bahwa karakteristik video, durasi, kejelasan narasi, dan keterlibatan peserta didik berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran (Navarrete et al., 2025). Dalam konteks Indonesia, studi pada sekolah dasar melaporkan bahwa media audio visual membantu meningkatkan pemahaman dan partisipasi peserta didik pada muatan SBdP maupun mata pelajaran lain (Akbar et al., 2023).

Meskipun penelitian mengenai media audio visual cukup banyak, kajian yang secara spesifik menempatkan SBdP kelas III pada konteks SDN 162 Palembang masih terbatas. Sebagian penelitian terdahulu berfokus pada mata pelajaran IPA, IPS, atau kelas tinggi, sementara karakteristik kelas rendah dan materi fabel dalam SBdP memiliki kebutuhan pembelajaran yang berbeda. Kesenjangan lain terletak pada perlunya pelaporan data kuantitatif secara konsisten, terutama ketika jumlah populasi awal berbeda dari jumlah data lengkap yang dianalisis. Oleh sebab itu, artikel ini tidak hanya menguji pengaruh media audio visual, tetapi juga menyajikan catatan metodologis yang transparan mengenai penggunaan data posttest lengkap.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media *audio visual* terhadap hasil belajar SBdP siswa kelas III di SDN 162 Palembang. Secara praktis, artikel ini diharapkan memberikan contoh penggunaan media dengar-pandang untuk materi fabel dan pembelajaran seni di sekolah dasar. Secara akademik, artikel ini memperkaya bukti empiris tentang efektivitas media *audio visual* pada pembelajaran SBdP, sekaligus menunjukkan pentingnya konsistensi pelaporan data penelitian kuantitatif pada naskah publikasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment. Desain yang digunakan adalah posttest only control design, yaitu dua kelas diberi perlakuan berbeda dan keduanya diukur melalui tes akhir setelah pembelajaran. Kelas IIIA ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran SBdP menggunakan media audio visual, sedangkan kelas IIIB menjadi kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Desain ini dipilih karena penelitian dilakukan pada kelas yang sudah terbentuk di sekolah sehingga peneliti tidak melakukan pengacakan individu secara penuh. Dalam konteks penelitian pendidikan di sekolah, penggunaan kelas utuh seperti ini lazim digunakan, tetapi tetap perlu diimbangi dengan pelaporan data yang transparan (Sugiyono, 2022). Penelitian dilaksanakan di SDN 162 Palembang yang beralamat di Jalan R. Sukanto, Lorong Rawa Bening, Kelurahan Pipa Reja, Kecamatan

Kemuning, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan. Berdasarkan naskah penelitian, kegiatan penelitian berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dan pelaksanaan pembelajaran utama dilaporkan pada 12-13 Mei 2026. Materi pembelajaran berada pada muatan SBdP kelas III, khususnya topik mengenal fabel dan kegiatan bercerita melalui unsur seni.

Populasi awal penelitian adalah seluruh peserta didik kelas III SDN 162 Palembang tahun ajaran 2025/2026. Data administrasi menunjukkan kelas IIIA terdiri atas 26 peserta didik dan kelas IIIB terdiri atas 24 peserta didik, sehingga total populasi awal berjumlah 50 peserta didik. Kelas IIIA digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas IIIB sebagai kelas kontrol. Setelah verifikasi kelengkapan data, skor posttest yang dapat dianalisis berjumlah 40 peserta didik, yaitu 20 peserta didik pada kelas eksperimen dan 20 peserta didik pada kelas kontrol. Penyusutan dari 50 menjadi 40 data terjadi karena 10 data awal tidak memiliki skor posttest lengkap pada tabel hasil/lampiran pengolahan sehingga tidak dimasukkan dalam statistik inferensial. Dengan demikian, seluruh penyajian statistik deskriptif, uji prasyarat, dan uji hipotesis pada artikel ini menggunakan $n = 40$. Prosedur penelitian dilakukan melalui empat tahap. Pertama, peneliti menyiapkan modul ajar, media video pembelajaran, kisi-kisi soal, dan instrumen tes hasil belajar. Kedua, instrumen divalidasi oleh ahli dan diujicobakan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda butir. Ketiga, pembelajaran dilaksanakan pada dua kelas. Pada kelas eksperimen, guru/peneliti menggunakan media audio visual berupa video pembelajaran atau animasi yang ditayangkan melalui proyektor dan didampingi penjelasan, diskusi, serta penguatan konsep. Pada kelas kontrol, pembelajaran dilakukan secara konvensional melalui buku, penjelasan guru, dan tanya jawab. Keempat, kedua kelas diberi posttest yang sama untuk mengukur hasil belajar setelah pembelajaran.

Instrumen utama penelitian adalah tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda. Pada tahap awal, instrumen disusun sebanyak 30 butir dengan indikator mengenal pengertian fabel, ciri-ciri fabel, tokoh, watak tokoh, amanat, latar, alur, konflik, pesan moral, dan simpulan isi cerita. Berdasarkan uji validitas empiris dengan r tabel 0,361, sebanyak 25 butir dinyatakan valid dan 5 butir tidak valid, yaitu nomor 3, 13, 16, 17, dan 19. Reliabilitas instrumen menunjukkan nilai Cronbach Alpha 0,833 sehingga instrumen termasuk reliabel. Dengan demikian, tes akhir yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian berjumlah 25 butir soal. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan SPSS. Statistik deskriptif digunakan untuk menyajikan jumlah peserta didik, nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata, simpangan baku, dan ketuntasan berdasarkan KKM 70. Statistik inferensial dilakukan melalui uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene, serta uji hipotesis menggunakan *independent samples t-test*. Karena output SPSS pada naskah skripsi menunjukkan nilai Levene $p = 0,037$, maka interpretasi utama uji hipotesis pada artikel ini menggunakan baris varians tidak diasumsikan sama (*equal variances not assumed*). Keputusan hipotesis ditetapkan berdasarkan taraf signifikansi 0,05: H_0 ditolak apabila $p < 0,05$ dan H_1 diterima apabila $p < 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Bagian hasil menyajikan data inti yang relevan untuk artikel jurnal, yaitu data sampel, ringkasan kualitas instrumen, statistik deskriptif hasil belajar, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Untuk menjaga konsistensi dengan tabel nilai posttest dan output SPSS, analisis statistik dalam artikel ini menggunakan 40 data lengkap yang terdiri atas 20 peserta didik pada kelas eksperimen dan 20 peserta didik pada kelas kontrol. Populasi awal tetap dilaporkan agar pembaca mengetahui konteks jumlah peserta didik kelas III, sedangkan jumlah data dianalisis dilaporkan sebagai dasar perhitungan statistik.

Tabel 1. Data Sampel Penelitian

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah awal	Jumlah data dianalisis	Keterangan
IIIA	9	17	26	20	Kelas eksperimen; 20 data lengkap
IIIB	12	12	24	20	Kelas kontrol; 20 data lengkap
Total	21	29	50	40	

Tabel 1 menunjukkan bahwa populasi awal penelitian berjumlah 50 peserta didik. Namun, data posttest lengkap yang tersedia untuk dianalisis berjumlah 20 data pada kelas eksperimen dan 20 data pada kelas kontrol. Oleh karena itu, analisis statistik dalam artikel ini menggunakan 40 data lengkap. Keputusan ini menjaga konsistensi antara jumlah data pada tabel posttest, derajat bebas uji-t, dan interpretasi hasil penelitian.

Tabel 2. Ringkasan Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Aspek	Hasil	Keterangan
Jumlah soal uji coba	30 butir	Pilihan ganda

Soal valid	25 butir	Digunakan sebagai instrumen posttest
Soal tidak valid	5 butir	Nomor 3, 13, 16, 17, dan 19
r tabel	0,361	Taraf signifikansi 5%
Cronbach Alpha	0,833	Reliabel
Tingkat kesukaran	1 mudah; 25 sedang; 4 sukar	

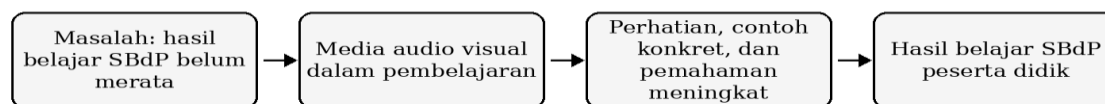
Hasil uji instrumen memperlihatkan bahwa instrumen yang digunakan cukup memadai untuk mengukur hasil belajar SBdP pada materi fabel. Nilai reliabilitas 0,833 menunjukkan konsistensi internal yang baik. Dengan demikian, data hasil belajar yang diperoleh melalui 25 butir soal dapat digunakan untuk menguji pengaruh perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	n	Nilai minimum	Nilai maksimum	Rata-rata	Simpangan baku	Tuntas KKM 70
Eksperimen	20	65	100	87,55	9,09	19 peserta didik
Kontrol	20	30	80	55,60	14,47	5 peserta didik

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Selisih rata-rata sebesar 31,95 poin menunjukkan perbedaan yang besar secara praktis. Pada kelas eksperimen, hampir seluruh peserta didik mencapai KKM 70, sedangkan pada kelas kontrol sebagian besar peserta didik masih berada di bawah KKM. Pola ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media *audio visual* memberi pengalaman belajar yang lebih membantu peserta didik memahami materi SBdP, terutama pada topik fabel yang membutuhkan pengenalan tokoh, alur, konflik, dan amanat cerita.

Kerangka Berpikir Penelitian



Sumber: diadaptasi dari rancangan penelitian penulis (2026).

Gambar 1. Kerangka berpikir penelitian

Gambar 1 menjelaskan hubungan logis antara permasalahan pembelajaran SBdP, penggunaan media *audio visual*, proses belajar yang lebih konkret, dan hasil belajar peserta didik. Kerangka tersebut menjadi dasar bahwa media bukan tujuan akhir pembelajaran, melainkan sarana untuk memperkuat perhatian, pemahaman, dan keterlibatan peserta didik.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov Smirnov Statistic	df	Sig.	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.	Keputusan
Eksperimen	0,168	20	0,200	0,970	20	0,756	Normal
Kontrol	0,098	20	0,200	0,921	20	0,104	Normal

Nilai signifikansi pada uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk untuk kedua kelas lebih besar daripada 0,05. Dengan demikian, data hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol memenuhi asumsi normalitas. Karena jumlah data tiap kelas 20 peserta didik, keputusan normalitas juga dapat dibaca dari Shapiro-Wilk yang lebih sensitif untuk sampel kecil.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keputusan
4,654	1	38	0,037	Varians tidak homogen

Tabel 5 menunjukkan nilai signifikansi Levene sebesar 0,037. Karena $p < 0,05$, varians kedua kelompok tidak diasumsikan homogen. Oleh karena itu, pengujian hipotesis utama menggunakan baris equal variances

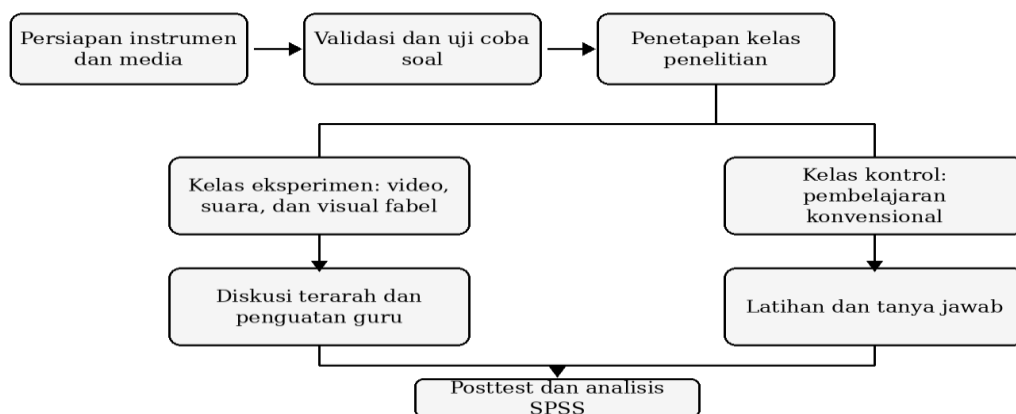
not assumed atau uji-t Welch pada output SPSS. Pemilihan baris ini membuat interpretasi hasil lebih tepat karena sesuai dengan kondisi varians data yang tidak homogen.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

Asumsi varians	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean difference	Std. error difference	95% CI
<i>Equal variances assumed</i>	8,359	38	< 0,001	31,950	3,822	24,212 - 39,688
<i>Equal variances not assumed</i>	8,359	31,975	< 0,001	31,950	3,822	24,164 - 39,736

Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai $p < 0,001$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar SBdP peserta didik kelas III di SDN 162 Palembang. Selisih rata-rata sebesar 31,95 poin memperlihatkan bahwa pengaruh tersebut tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga bermakna dalam konteks pembelajaran di kelas.

Alur Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual



Gambar 2. Alur pelaksanaan pembelajaran menggunakan media audio visual

Gambar 2 memperlihatkan bahwa perlakuan pada kelas eksperimen tidak sekadar mengganti metode ceramah dengan video, tetapi menempatkan video sebagai bagian dari rangkaian pembelajaran: persiapan instrumen, penggunaan media, diskusi, penguatan, dan tes akhir. Alur ini penting karena efektivitas media *audio visual* bergantung pada cara guru mengintegrasikannya dengan aktivitas belajar.



Gambar 3. Dokumentasi penggunaan media audio visual dalam pembelajaran SBdP.

Gambar 3 menunjukkan konteks kelas eksperimen saat media video ditayangkan. Dokumentasi ini menguatkan bahwa perlakuan dilakukan dalam situasi pembelajaran nyata di kelas, dengan guru/peneliti mengarahkan perhatian peserta didik pada materi yang ditampilkan.

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar dengan media *audio visual* memperoleh hasil belajar SBdP lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang belajar melalui pembelajaran konvensional. Perbedaan rata-rata yang besar dapat dipahami karena materi fabel mengandung unsur naratif yang lebih mudah dikenali ketika peserta didik melihat tokoh, ekspresi, latar, urutan peristiwa, konflik, dan pesan moral dalam bentuk visual bergerak disertai suara. Pada kelas eksperimen, video membantu peserta didik menangkap hubungan antara peristiwa dan pesan cerita, sedangkan pada kelas kontrol informasi lebih banyak disampaikan melalui penjelasan verbal. Bagi peserta didik kelas III, perbedaan bentuk penyajian ini berpengaruh karena mereka masih membutuhkan contoh konkret dan pengalaman belajar yang dekat dengan situasi nyata.

Secara teoretis, hasil ini sesuai dengan teori pembelajaran multimedia yang menjelaskan bahwa manusia memproses informasi melalui saluran visual dan verbal yang memiliki kapasitas terbatas (Mayer, 2020, 2024). Apabila gambar, suara, dan narasi disusun secara koheren, peserta didik memperoleh bantuan untuk memilih informasi penting, mengorganisasikannya, lalu mengintegrasikannya dengan pengetahuan sebelumnya. Video fabel, misalnya, memperlihatkan watak tokoh melalui tindakan dan dialog sehingga peserta didik tidak hanya menghafal definisi watak, tetapi melihat contohnya dalam alur cerita. Prinsip ini juga didukung oleh kajian mengenai *signaling* yang menyatakan bahwa penanda visual atau verbal dapat membantu peserta didik mengarahkan perhatian pada unsur penting materi (Alpizar et al., 2020).

Namun, efektivitas media *audio visual* tidak terjadi secara otomatis. Tinjauan penelitian teknologi pendidikan menunjukkan bahwa media digital berdampak positif jika selaras dengan tujuan pembelajaran, aktivitas kelas, dan asesmen (Yeung et al., 2021). Pada penelitian ini, video digunakan untuk materi yang secara alami memerlukan visualisasi, yaitu fabel. Selain itu, guru/peneliti tetap memberi penjelasan dan penguatan setelah video ditayangkan. Praktik tersebut sesuai dengan pandangan Clark dan Mayer (2024) bahwa media pembelajaran perlu didesain untuk mengurangi informasi yang tidak relevan, mengatur tempo, dan menuntun peserta didik pada proses belajar aktif. Dengan demikian, keberhasilan kelas eksperimen tidak hanya berasal dari keberadaan video, tetapi dari kombinasi antara media, pengarahan guru, dan latihan yang sesuai indikator soal.

Hasil ini juga dapat dijelaskan melalui keterlibatan belajar. Media *audio visual* memberi stimulus yang lebih kaya dibandingkan ceramah, sehingga perhatian peserta didik lebih mudah dipertahankan. Bond et al. (2021) menegaskan bahwa teknologi digital dapat mendukung keterlibatan peserta didik ketika digunakan untuk mendorong partisipasi, interaksi, dan pemaknaan, bukan sekadar menambah perangkat di kelas. Dalam konteks kelas eksperimen, peserta didik dapat mendengar narasi dan melihat gambaran tokoh fabel, kemudian menghubungkannya dengan pertanyaan guru. Kegiatan seperti ini membuat peserta didik lebih siap menjawab soal yang mengukur pengertian fabel, ciri-ciri fabel, watak tokoh, amanat, latar, dan pesan moral.

Temuan penelitian ini sejalan dengan studi internasional yang menunjukkan efektivitas video atau media multimedia terhadap capaian belajar. Alemdag (2022) menemukan bahwa video dengan kehadiran instruktur dapat mendukung hasil belajar dan motivasi apabila dirancang dengan memperhatikan beban kognitif. Navarrete et al. (2025) menekankan bahwa efektivitas video dipengaruhi oleh karakteristik video, alat pendukung, serta cara peserta didik berinteraksi dengan materi. Yu dan Gao (2022) juga melaporkan bahwa video singkat dalam pembelajaran dapat meningkatkan performa apabila digunakan sebagai bagian dari strategi belajar yang terstruktur. Sementara itu, Wong dan Adesope (2021) menunjukkan bahwa desain emosional dalam multimedia dapat membantu proses belajar, tetapi dampaknya bergantung pada kesesuaian elemen visual dengan tujuan pembelajaran. Hasil penelitian di SDN 162 Palembang memperkuat pesan tersebut: video yang relevan dengan fabel mampu menghubungkan perhatian, pemahaman, dan capaian belajar.

Dari perspektif pendidikan seni, penggunaan media *audio visual* relevan karena SBdP menuntut keterlibatan inderawi dan apresiatif. Schneider dan Rohmann (2021) menyatakan bahwa pendidikan seni dapat berkontribusi pada kompetensi peserta didik jika pengalaman belajar dirancang secara aktif dan bermakna. Dalam pembelajaran fabel, video bukan hanya membantu peserta didik menjawab soal kognitif, tetapi juga memperkenalkan ekspresi, nilai moral, irama cerita, dan bentuk komunikasi seni. Hal ini penting karena SBdP di sekolah dasar tidak seharusnya dipahami sebagai hafalan materi, melainkan sebagai pengalaman mengamati, menafsirkan, dan mengungkap makna melalui bentuk seni dan budaya.

Perbandingan dengan penelitian nasional menunjukkan pola yang relatif konsisten. Alfianti dan Kartikasari (2023) melaporkan bahwa media *audio visual* berpengaruh terhadap hasil belajar SBdP di sekolah dasar. Hasanah et al. (2024) melalui studi literatur juga menyimpulkan bahwa media *audio visual* dapat menjadi upaya meningkatkan hasil belajar SBdP apabila disesuaikan dengan materi dan kebutuhan kelas.

Akbar et al. (2023) menemukan peningkatan hasil belajar SBdP melalui penggunaan media *audio visual*, sedangkan Iasha et al. (2025) dan Manulang et al. (2024) menunjukkan bahwa media dengar-pandang dapat meningkatkan capaian kognitif peserta didik sekolah dasar. Dalam mata pelajaran lain, Gabriela (2021), Isnaeni dan Radia (2021), Sumasningtyas et al. (2020), serta Widiawati et al. (2020) juga memperlihatkan kecenderungan serupa. Kesamaan temuan ini menunjukkan bahwa media *audio visual* memiliki potensi lintas mata pelajaran, tetapi pada SBdP potensinya menjadi lebih kuat karena materi seni dan cerita memang membutuhkan representasi visual-auditori.

Walaupun demikian, pembahasan perlu menempatkan hasil penelitian secara proporsional. Selisih rata-rata yang tinggi tidak dapat langsung digeneralisasi ke semua sekolah dasar karena penelitian dilakukan pada satu sekolah, satu jenjang kelas, dan satu topik materi. Desain *posttest only control design* juga tidak mengukur kemampuan awal peserta didik, sehingga kesetaraan kemampuan sebelum perlakuan belum dapat dipastikan sepenuhnya. Keterbatasan lain adalah instrumen yang digunakan dominan berbentuk pilihan ganda, sedangkan pembelajaran SBdP idealnya juga menilai aspek praktik, kreativitas, apresiasi, dan sikap. Oleh karena itu, temuan ini kuat untuk menunjukkan perbedaan hasil tes akhir pada konteks penelitian, tetapi masih memerlukan penguatan melalui desain yang melibatkan *pretest*, rubrik praktik, dan pengukuran keterlibatan belajar.

Implikasi praktis penelitian ini adalah guru SBdP di sekolah dasar dapat menggunakan media *audio visual* sebagai strategi untuk memperjelas materi yang bersifat naratif, gerak, atau prosedural. Guru perlu memilih video yang singkat, sesuai usia, memiliki narasi jelas, dan tidak memuat informasi berlebihan. Video sebaiknya diikuti dengan pertanyaan pemandu, diskusi tokoh dan amanat, latihan mengidentifikasi unsur cerita, serta kegiatan ekspresi seni agar peserta didik tidak hanya menonton secara pasif. Sekolah juga perlu mendukung ketersediaan proyektor, speaker, jaringan listrik, serta bank media yang aman digunakan. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan penggunaan desain *pretest-posttest control group design*, sampel yang lebih luas, asesmen kognitif dan psikomotorik, serta analisis keterlibatan peserta didik selama pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, penggunaan media audio visual berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar SBdP siswa kelas III di SDN 162 Palembang. Kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media audio visual menunjukkan rata-rata hasil belajar lebih tinggi daripada kelas kontrol. Uji hipotesis pada baris varians tidak diasumsikan sama menghasilkan $p < 0,001$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa penyajian materi fabel melalui kombinasi suara, gambar, dan narasi dapat membantu peserta didik memahami unsur cerita dan pesan moral secara lebih konkret. Secara praktis, media audio visual dapat dijadikan alternatif pembelajaran SBdP di sekolah dasar, terutama untuk materi yang membutuhkan contoh visual, gerak, suara, dan konteks cerita. Guru tetap perlu merancang kegiatan sebelum, selama, dan setelah penayangan video agar peserta didik tidak hanya menonton, tetapi juga mengamati, mendiskusikan, dan mengonstruksi pemahaman. Artikel ini secara konsisten melaporkan bahwa populasi awal berjumlah 50 peserta didik, sedangkan data posttest lengkap yang dianalisis berjumlah 40 peserta didik. Keterbatasan tersebut perlu diperhatikan dalam penafsiran hasil dan dapat diperbaiki pada penelitian berikutnya melalui desain pretest-posttest serta dokumentasi data yang lebih lengkap.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, dan peserta didik SDN 162 Palembang yang telah membantu pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, serta dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dalam penyusunan penelitian dan pengembangan artikel ini.

REFERENSI

- Akbar, M., Suryani, N. R., & Tahir, M. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP melalui media audio visual di kelas V SDN 6 Ampenan Kota Mataram tahun ajaran 2023. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 277–281.
- Alemdag, E. (2022). Effects of instructor-present videos on learning, cognitive load, motivation, and social presence: A meta-analysis. *Education and Information Technologies*, 27, 12713–12742. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11154-w>
- Alfianti, E., & Kartikasari, W. (2023). Pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar pada pembelajaran SBdP siswa kelas V SD Inpres 3/77 Data Kecamatan Mare Kabupaten Bone. *Jurnal PGSD Universitas*

- Lamappapoleonro*, 1(2), 127–134. <https://doi.org/10.57093/jpgsdunipol.v1i2.19>
- Alpizar, D., Adesope, O. O., & Wong, R. M. (2020). A meta-analysis of signaling principle in multimedia learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 68, 2095–2119. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09748-7>
- Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2021). Mapping research in student engagement and educational technology in higher education: A systematic evidence map. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18, Article 2. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00270-1>
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2024). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (5th ed.). Wiley.
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104–113. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>
- Hasanah, S. D., Permatasari, T., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Studi literatur: Upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP menggunakan media audio visual di SD. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2137–2146. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7474>
- Iasha, V., Dewi, N., Zahra, S. N., Sari, S. B. P., Salsa, T., Permadi, L. H., & Kencana, B. A. M. (2025). Media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. *Action Research Journal Indonesia*, 7(2), 165–181. <https://doi.org/10.61227/arji.v7i2.350>
- Isnaeni, R., & Radia, E. H. (2021). Meta-analisis pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPS siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 304–313.
- Manulang, W., Haifaturrahmah, Utami, L. S., Syaharuddin, & Ala, S. (2024). The audio-visual media on cognitive learning outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(4), 641–648. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i4.61138>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36, Article 8. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (Eds.). (2022). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Navarrete, E., Nehring, A., Schanze, S., Ewerth, R., & Hoppe, A. (2025). A closer look into recent video-based learning research: A comprehensive review of video characteristics, tools, technologies, and learning effectiveness. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*. <https://doi.org/10.1007/s40593-025-00481-x>
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Schneider, V., & Rohmann, A. (2021). Arts in education: A systematic review of competency outcomes in quasi-experimental and experimental studies. *Frontiers in Psychology*, 12, Article 623935. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.623935>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumasningtyas, N. L. R., Manuaba, I. B. S., & Kristiantari, M. G. R. (2020). Quantum teaching-learning model assisted audiovisual media on the ability of students' science competencies. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 580–586. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i4.32789>
- Widiawati, N. K. M., Rati, N. W., & Yudiana, K. (2020). Improving science learning outcomes in fourth grade students through guided inquiry learning with audio-visual media. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 439–446. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i4.27212>
- Wong, R. M., & Adesope, O. O. (2021). Meta-analysis of emotional designs in multimedia learning: A replication and extension study. *Educational Psychology Review*, 33, 357–385. <https://doi.org/10.1007/s10648-020-09545-x>
- Yeung, K. L., Carpenter, S. K., & Corral, D. (2021). A comprehensive review of educational technology on objective learning outcomes in academic contexts. *Educational Psychology Review*, 33, 1583–1630. <https://doi.org/10.1007/s10648-020-09592-4>
- Yu, Z., & Gao, M. (2022). The impact of short videos on student performance in an online-flipped college engineering course. *Humanities and Social Sciences Communications*, 9, Article 327. <https://doi.org/10.1057/s41599-022-01355-6>