PENGGUNAAN AUDIO PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA PENDEK SISWA KELAS V SD INPRES BATUA II KOTA MAKASSAR

Musfira M[1], Andi Sukri Syamsuri[2], Maria Ulviani[3]

[1,2,3]*Universitas Muhammadiyah Makassaar*
E-mail : musfira0011@gmail.com[1], andhies@unismuh.ac.id[2], mariaulviani@unismuh.ac.id[3]

ABSTRACK

This study aims to see how the use of short stories in audio form affects the listening skills of Indonesian language subjects in fifth grade students of SD Inpres Batua II. This study was conducted with a pre-test and post-test system in one class consisting of 16 students. Data were collected using tests (pretest and posttest) and then analyzed descriptively and inferentially with the Wilcoxon Signed Rank Test which is a nonparametric test because the data does not have a completely normal distribution. The results of the descriptive analysis show that the average score increased from the previous test to the next test. The results of the Wilcoxon test show the Asymp. Sig. Value (2-tailed) = 0.000 ($p < 0.05$) indicating a significant difference between the pretest and posttest scores after the treatment was given. The findings of this study indicate that audio media plays an important role as an effective learning aid in improving students' understanding and enthusiasm for learning in Indonesian language subjects at the elementary school level. The real implication of this study is to recommend the use of short stories in audio form as one of the learning media options to enrich teaching methods in elementary classes.

Keywords : *Audio, Short Story, Listening Skills, Indonesian Language*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana penggunaan media cerita pendek berbentuk audio mempengaruhi kemampuan menyimak mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Inpres Batua II. Penelitian ini dilakukan dengan sistem pra-pengujian dan pasca-pengujian pada satu kelas yang terdiri dari 16 orang siswa. Data dikumpulkan menggunakan tes (pretest dan posttest) lalu dianalisis secara deskriptif dan inferensial dengan uji Wilcoxon Signed Rank Test yang merupakan uji nonparametrik karena data tidak memiliki distribusi normal sepenuhnya. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata meningkat dari ujian sebelumnya ke ujian setelahnya. Hasil uji Wilcoxon memperlihatkan nilai Asymp. Nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 ($p < 0,05$) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest setelah perlakuan diberikan. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media audio berperan penting sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar. Implikasi nyata dari penelitian ini adalah merekomendasikan penggunaan cerita pendek berbentuk audio sebagai salah satu pilihan media pembelajaran untuk memperkaya cara mengajar di kelas dasar.

Kata Kunci : *Audio, Cerita Pendek, Kemamapuan Menyimak, Bahasa Indonesia*

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa di tingkat sekolah dasar. Dalam proses belajar Bahasa Indonesia, siswa perlu menguasai empat aspek berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat aspek tersebut, kemampuan mendengarkan menjadi landasan bagi keterampilan berbahasa yang lainnya. Melalui aktivitas mendengarkan, siswa belajar untuk memahami informasi dan makna yang disampaikan secara lisan sebelum mereka dapat berbicara atau menulis.

Anderson (dalam Taufina, 2021) Anderson menyatakan bahwa keterampilan menyimak melibatkan kemampuan untuk menangkap serta memahami makna dari pesan, baik yang tersurat maupun yang tersirat, yang terdapat dalam suara, serta kemampuan untuk mengingat pesan tersebut. Ini menunjukkan bahwa menyimak lebih dari sekadar mendengar; ini juga merupakan proses penafsiran dan memori. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan mendengarkan siswa di sekolah dasar masih terbilang rendah. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami isi informasi dari materi yang diberikan oleh guru, mudah kehilangan konsentrasi, dan kurang bersemangat untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Budiman dan Sriyanto, 2022).

Rendahnya kemampuan mendengarkan ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan audio pembelajaran yang terbatas dan kurang menarik bagi siswa. Dalam banyak situasi, guru masih menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber utama dalam pengajaran. Hal ini mengakibatkan siswa cenderung bersikap pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Sementara itu, perkembangan teknologi saat ini memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk memanfaatkan audio pembelajaran berbasis digital yang interaktif dan inovatif. Audio pembelajaran yang menarik dan dapat merangsang berbagai indra siswa bisa membantu mereka untuk lebih fokus, memahami informasi, dan meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan, khususnya dalam kemampuan mendengarkan (Sumiati, Rakhmat, dan Indihadi, 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa audio pembelajaran efektif dalam meningkatkan kemampuan mendengarkan. Penelitian oleh Popiyanti, Lian, dan Hetilaniar (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media film animasi kartun memiliki dampak signifikan terhadap kemampuan mendengarkan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Kerang, di mana nilai posttest (81,50) lebih tinggi dibandingkan nilai pretest (63,27). Temuan serupa juga diperoleh oleh Khoerunnisa dan Lestari (2024) yang menemukan adanya efek positif dari penggunaan media audio visual terhadap kemampuan mendengarkan Bahasa Indonesia siswa di kelas V SDN Karang Satria 02.

Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang termotivasi untuk menyimak dengan baik. Padahal, karakteristik siswa sekolah dasar cenderung menyukai pembelajaran yang melibatkan unsur suara, visual, serta interaksi aktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran menyimak yang mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan audio pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menyimak cerita pendek diharapkan dapat membantu siswa memahami isi cerita dengan lebih baik, meningkatkan konsentrasi, serta menumbuhkan minat belajar siswa. Salah satu alternatif yang bisa diterapkan

adalah pemanfaatan audio pembelajaran interaktif, yaitu media berbasis teknologi yang menggabungkan elemen suara, gambar, teks, dan animasi, serta memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pelajaran. Menurut Arsyad (2021), media interaktif dapat memicu lebih banyak indera belajar, sehingga memperkuat daya ingat dan pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian berjudul "Penggunaan Audio Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Pendek Siswa Kelas V SD Inpres Batua II." Penelitian ini berniat untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan audio pembelajaran interaktif terhadap kemampuan menyimak siswa serta untuk memberikan inovasi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode pre-eksperimen (pre-experimental design). Penelitian ini dilaksanakan dengan prinsip hanya menggunakan satu kelompok, sehingga dalam penelitian ini tidak terdapat kelompok kontrol. Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest–posttest design, yaitu desain penelitian yang dimulai dengan pemberian tes awal (pretest) sebelum perlakuan dan diakhiri dengan pemberian tes akhir (posttest) setelah perlakuan diberikan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 76 Uludaya yang beralamat di Kecamatan Mallawa, Kabupaten Maros, Desa Uludaya. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV SDN 76 Uludaya Kabupaten Maros yang berjumlah 16 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari seluruh populasi, sehingga teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2023: 133), sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel yang dilakukan ketika seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari instrumen tes dan non-tes. Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif, sedangkan instrumen non-tes digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 butir soal yang diberikan pada saat pretest dan posttest. Pretest diberikan sebelum pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran, sedangkan posttest diberikan setelah pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran.

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Penilaian terhadap kemampuan peserta didik dilakukan melalui pemberian checklist yang disesuaikan dengan aspek-aspek aktivitas yang diamati selama proses pembelajaran berlangsung.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes dan observasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan, sedangkan analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

Pengujian hipotesis dimulai dengan melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji Shapiro–Wilk dengan tingkat signifikansi sebesar 5% ($\alpha = 0,05$), karena jumlah sampel kurang dari 30. Jika data

tidak berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dilanjutkan dengan menggunakan uji nonparametrik.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test, yaitu uji nonparametrik yang digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada subjek yang sama. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji Wilcoxon adalah sebagai berikut: jika nilai signifikansi (Sig.) ≥ 0,05, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak. Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil analisis informasi dalam penelitian ini didasarkan pada data yang dikumpulkan dari kegiatan penelitian yang berjudul penggunaan media pembelajaran audio terhadap kemampuan menyimak cerita pendek hasil belajar murid kelas V SD Inpres Batua II. Penelitian ini melibatkan satu kelompok penelitian, yaitu kelompok eksperimen di kelas V. Penelitian dilakukan dari tanggal 23 hingga 28 Januari 2026. Perlakuan diberikan dalam dua kali pertemuan.

Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan informasi dari hasil pretest dan posttest. Pretest adalah tes kemampuan yang diberikan kepada siswa sebelum perlakuan, sedangkan posttest dilakukan setelah perlakuan diberikan kepada siswa. Berdasarkan perlakuan atau treatment yang diberikan, rata-rata skor posttest yang diperoleh adalah 89,37. Ini menunjukkan bahwa terjadi peningakatn hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian treatmen

Tabel 1. OutPut SPSS Tes Descriptive Statistics

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Pretest	16	70.00	10.00	80.00	690.00	43.1250	5.60645	22.42580	502.917
Posttest	16	30.00	70.00	100.00	1430.00	89.3750	1.92976	7.71902	59.583
Valid N (listwise)	16								

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Pretest

Skor	Kategori	*Pretest*	
		F	P (%)
90-100	Sangat Baik	0	0
80-89	Baik	1	6,25
70-79	Cukup	0	0
0-70	Kurang	15	93,75
	Jumlah	15	100

Berdasarkan Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar pretest terdapat 1 siswa yang memperoleh kategori nilai baik dengan persentase 6,25% dan pada kategori kurang dengan 15 orang siswa dengan presentase 93,75%.

Tabel 3. Deskripsi Ketuntasa siswa Pretest

Skor	Kategori	*pretest*	
		Frekuensi	Presentase (%)
>70	Tuntas	1	6,25
<70	Tiadak Tuntas	15	93,75
	Jumlah	16	100

Tabel 4. Distribusi dan Persentase Posttest

Skor	Kategori	*Posttest*	
		F	P (%)
90-100	Sangat Baik	13	81,25
80-89	Baik	2	12,5
70-79	Cukup	1	6,25
0-70	Kurang	0	0
	Jumlah	12	100

Berdasarkan Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa hasil posttest terdapat 13 siswa yang memperoleh kategori nilai sangat baik dengan persentase 81,25%, 2 siswa yang memperoleh kategori nilai baik dengan persentase 12,5%, ada 1 orang siswa atau 6,25% dengan kategori cukup.

Tabel 5. Deskripsi Ketuntasan Siswa Posttest

Skor	Kategori	*posttest*	
		Frekuensi	Presentase (%)
>70	Tuntas	15	93,75
<70	Tiadak Tuntas	1	6,25
	Jumlah	16	100

Berdasarkan Tabel 5 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar posttest terlihat jelas bahwa ada peningkatan sebelum dan sesudah perlakuan. Dimana ada 15 orang siswa yang memperoleh nilai kategori tuntas dengan presentase 93,75% dan tidak tuntas dengan presentase 6,25%.

Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan pada nilai pretest dan posttest yang diolah menggunakan perangkat lunak SPSS versi 22. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk menentukan apakah

sampel yang diambil dari populasi mengikuti distribusi normal. Uji normalitas ini menggunakan tabel Shapiro Wilk, karena peneliti memilih uji tersebut mengingat jumlah data yang diambil kurang dari 30 anak. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat dalam tabel Test of Normality Shapiro Wilk dalam bentuk tabel 4.7 berikut:

Tabel 6. Data Output SPSS Uji Normalitas Data

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.135	16	.200*	.944	16	.398
Posttest	.345	16	.000	.803	16	.003

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Seperti yang ditunjukkan pada tabel 6 hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi (sig.) data pretest sebesar (0,398) dan data posttest sebesar (0,003). Nilai signifikansi pretest lebih besar dari 0,05 sehingga berdistribusi normal, sedangkan data posttest memiliki nilai sihnifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga data posttest tidak berdistribusi normal. Karena salah satu data tidak berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis selanjutnya menggunakan uji Wilcoxon Signe Rank Test.

Uji Hipotesis

Dalam pengujian hipotesis, penelitian ini menerapkan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Uji ini dipilih karena berdasarkan hasil dari uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, terdapat salah satu data yang tidak memiliki distribusi normal. Tujuan dari uji Wilcoxon Signed Rank Test adalah untuk mengetahui perbedaan hasil pembelajaran siswa sebelum (pretest) dan setelah (posttest) diberi perlakuan dengan menggunakan audio pembelajaran interaktif.

Tingkat signifikansi (α) yang diterapkan dalam penelitian ini adalah 0,05. Kriteria untuk pengambilan keputusan dalam uji Wilcoxon dengan menggunakan bantuan software SPSS versi 22 adalah sebagai berikut: jika Sig. ≥ 0,05, maka Ho diterima dan H_1 ditolak, sedangkan jika Sig. < 0,05 maka Ho ditolak dan H_1 diterima. Berikut adalah penjelasan mengenai Ho dan H_1:

a. Ho: Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan audio pembelajaran interaktif terhadap kemampuan menyimak cerita pendek siswa kelas V di SD Inpres Batua II.
b. H_1: Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan audio pembelajaran interaktif terhadap kemampuan menyimak cerita pendek untuk siswa kelas V di SD Inpres Batua II

Setelah menganalisis hasil belajar pretest dan posttest menggunakan program SPSS versi 26, maka di bawah ini adalah uji hipotesisnya.

Perbedaan nilai tersebut menunjukkan bahwa pengajaran Bahasa Indonesia dengan media audio cerita pendek menghasilkan hasil yang lebih baik dibandingkan pengajaran yang tidak menggunakan media semacam itu. Ketika siswa terlibat dalam pembelajaran dengan media audio cerita pendek, mereka menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi yang berujung pada kelanjutan peningkatan hasil belajar.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis Nilai Pretest dan Posttest

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	16[b]	8.50	136.00
	Ties	0[c]		
	Total	16		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Berdasarkan tabel Ranks pada uji Wilcoxon Signed Rank Test, dapat dijelaskan bahwa:

1) Negative Ranks = 0, menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang mengalami penurunan nilai dari pretest ke posttest.
2) Positive Ranks = 16, menunjukkan bahwa semua siswa mengalami peningkatan nilai setelah mendapatkan perlakuan.
3) Ties = 0, yang menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang memiliki nilai yang sama pada pretest dan posttest.

Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa semua siswa mengalami kemajuan dalam hasil belajar setelah penggunaan audio cerita pendek.

Test Statistics[a]

	Posttest - Pretest
Z	-3.530[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan tabel Test Statistics, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 (0,000 < 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan audio cerita pendek terhadap kemampuan menyimak siswa kelas V. Peningkatan hasil belajar tersebut ditunjukkan oleh nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan nilai pretest setelah diberikan perlakuan.

Pembahasan

Studi ini dilaksanakan pada SD Inpres Batua II siswa kelas V. Penelitian ini hanya memperhatikan satu kelas untuk mengevaluasi tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran, dengan menerapkan desain pretest dan posttest. Pretest diadakan sebelum siswa menerima pengajaran, sedangkan posttest dilakukan setelah siswa mengalami pembelajaran dengan media audio cerita pendek. Dengan cara ini, hasil dari perlakuan dapat diketahui secara

lebih jelas karena memungkinkan perbandingan kondisi siswa sebelum dan setelah menerima perlakuan tersebut.

Satu hal yang harus diperhatikan oleh guru adalah kemampuan memilih media pembelajaran yang cocok dengan materi yang ingin diajarkan kepada siswa. Memilih media yang sesuai bisa mendorong semangat belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti berharap media audio cerita pendek dapat menjadi salah satu pilihan dalam pembelajaran di kelas, terutama dalam pengajaran Bahasa Indonesia, agar bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Cahyadi (2019), media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk mengkomunikasikan ide dan informasi sehingga bisa menarik perhatian, minat, dan emosi siswa selama proses pembelajaran. Media audio dianggap salah satu bentuk media pembelajaran yang efektif karena melibatkan kemampuan mendengarkan siswa, yang dapat membantu memperbaiki konsentrasi dan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Media audio cerita pendek menyajikan cerita secara lisan dengan alur yang menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami isi serta makna dari cerita tersebut.

Pada data yang diperoleh dari penelitian di kelas V, terlihat adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah penggunaan media audio cerita pendek. Hal ini dapat dianalisis dari rata-rata nilai pretest dan posttest, yang menunjukkan bahwa nilai posttest lebih tinggi daripada nilai pretest.

Berdasarkan hasil analisis data baik secara deskriptif maupun inferensial dan pembahasan hasil penelitian maka dapat di kemukakan kesimpulan dengan Hasil analisis Hasil analisis deskriptif nilai hasil belajar menyatakan bahwa adanya peningkatan hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai pretest dan posttest siswa. Rata-rata nilai sebelum penerapan media audio cerita pendek (pretest) adalah 43,12 sedangkan nilai rata-rata pada saat penerapan media audio cerita pendek (posttest) menunjukkan nilai 89,37. Penggunaan media audio berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa di kelas V SD Inpres Batua II dapat dilihat melalui perbandingan antara pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media dan pembelajaran Bahasa Indonesia yang di ajar tanpa menggunakan media serta pemberian pretest dan posttest. hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi (sig.) data pretest sebesar (0,398) dan data posttest sebesar (0,003). Nilai signifikansi pretest lebih besar dari 0,05 sehingga berdistribusi normal, sedangkan data posttest memiliki nilai sihnifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga data posttest tidak berdistribusi normal. Karena salah satu data tidak berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis selanjutnya menggunakan uji Wilcoxon Signe Rank Test. diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 (0,000 < 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan audio cerita pendek terhadap kemampuan menyimak siswa kelas V SD Inpres Batua II.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data baik secara deskriptif maupun inferensial dan pembahasan hasil penelitian maka dapat di kemukakan kesimpulan dengan Hasil analisis Hasil analisis deskriptif nilai hasil belajar menyatakan bahwa adanya peningkatan hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai pretest dan posttest siswa. Rata-rata nilai sebelum penerapan media audio cerita pendek (pretest) adalah 43,12 sedangkan nilai rata-rata pada saat penerapan media audio cerita pendek (posttest) menunjukkan nilai 89,37. Penggunaan media audio berpengaruh signifikan terhadap

hasil belajar siswa di kelas V SD Inpres Batua II dapat dilihat melalui perbandingan antara pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media dan pembelajaran Bahasa Indonesia yang di ajar tanpa menggunakan media serta pemberian pretest dan posttest.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Budiman, N. A., & Sriyanto. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik melalui Media Audio Visual pada Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(2), 112–120.

Cahyati, E. 2021. Application of the Teams Games Tournament Model to Mathematics Learning Outcomes in Elementary Schools. Social, Humanities, and Education

Dewi, R., & Mariana, S. (2022). Pengaruh Variasi Efek Suara dan Musik Latar terhadap Konsentrasi Siswa Sekolah Dasar. **Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara**, 7(1), 45–56.

Fadilah, N. (2021). Keterampilan Mendengarkan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Lingua Pedagogia*, 9(2), 120–130.

Hasanah, S. (2023). Pengembangan Audio Instruksional Interaktif berbasis Literasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 77–9.

Hasanah, S., dkk. (2021). Interaktivitas Media Audio untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi dan Media Pembelajaran*, 9(1), 15–26.

Hidayat, A., & Supriyanto, A. (2023). Faktor Psikologis dalam Keterampilan Menyimak Siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 25(3), 244–255.

Khasanah, R., & Dewi, L. (2022). Analisis Kemampuan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Wahana Didaktika*, 20(2), 131–140.

Khoerunnisa, A., & Lestari, M. R. D. W. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Bahasa Indonesia. *Lensa Pendas*, 9(1), 55–67.

Lestari, A., & Pertiwi, D. (2025). Digital Storytelling sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak. *Jurnal Teknologi Literasi*, 6(1), 1–14.

Lestari, D. (2022). Struktur Cerita Pendek dan Implementasinya dalam Pembelajaran SD. *Jurnal Sastra & Pembelajaran*, 7(1), 50–60.

Lestari, D., & Sunarti. (2023). Visual Learning Preference pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan Anak*, 11(1), 25–33.

Lestari, I. (2023). Media Interaktif untuk Meningkatkan Konsentrasi Siswa pada Pembelajaran Berbasis Audio. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 88–96.

Lutfi, M. (2024). Efektivitas Media Interaktif terhadap Pemahaman Cerita Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 13(1), 33–45.

Mahmudi, Ihwan dkk. 2022. Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Mulidisplin Madani.* https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132

Mayer, R. (2020). Multimedia Learning. New York: Cambridge University Press.

Nadya, R. (2022). Pengaruh Media Audio Interaktif terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Kognisi Anak*, 4(2), 89–99.

Nugroho, R. (2020). Pengaruh Segmentasi Audio terhadap Pemahaman Menyimak Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Audio Visual*, 5(1), 21–30.

Paembonan, A. (2024). Efektivitas Video Scribe dalam Pembelajaran Cerita Pendek. *Jurnal Pendidikan Dasar Unismuh*, 8(1), 12–25.

Pratiwi, N., & Dewi, R. (2024). Retensi Memori Siswa melalui Penggunaan Audio Interaktif. *Jurnal Pendidikan Digital*, 3(2), 77–91.

Putra, Y. (2020). Cerita Pendek sebagai Media Edukasi. *Jurnal Bahasa dan Sastra Anak*, 6(2), 14–23.

Putri, A., & Lestari, D. (2022). Podcast Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Media dan Literasi Digital*, 4(1), 55–66.

Putri, S., dkk. (2021). Sequential Listening dan Dampaknya terhadap Pemahaman Cerita. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 7(2), 100–112.

Rahmawati, I. (2021). Cerita Pendek dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia SD. *Jurnal Kajian Sastra Anak*, 3(1), 9–18.

Rahmawati, I., & Lestari, P. (2024). Kemampuan Menyimak dan Pengaruhnya terhadap Literasi Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Literasi*, 5(1), 65–78.

Rahmawati, S. (2020). Kualitas Audio dan Pengaruhnya terhadap Pemahaman Cerita. *Jurnal Teknologi Suara*, 8(1), 33–41.

Rosdiana, N. (2023). Penggunaan Audio Interaktif Berbasis Aplikasi untuk Pembelajaran Mandiri. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak*, 6(1), 45–60.

Rosidah, E. (2020). Tahap-tahap Proses Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edukasi Nusantara*, 9(1), 16–27.

Safitri, H. (2021). Ekspresi Suara dalam Audio Cerita untuk Anak Usia Dasar. *Jurnal Bahasa & Seni Anak*, 5(2), 77–86.

Sari, D. (2023). Pengaruh Musik Interaktif terhadap Perhatian Mendengarkan Siswa SD. *Jurnal Neuropedagogi*, 4(1), 1–10.

Sari, D., dkk. (2023). Segmentasi Audio dalam Pembelajaran Bahasa. Jurnal *Edukasi Bahasa*, 8(3), 90–102.

Studies (SHEs): Conference Series, 4(6), 1061–1068. https://jurnal.uns.ac.id/shes

Sumiati, T., Rakhmat, C., & Indihadi, D. (2023). Pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Menyimak. DWIJA CENDEKIA: *Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 55–66.

Susanti, L. (2022). Strategi Penyusunan Audio Interaktif untuk Siswa SD. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 11(2), 200–215.

Syamsudin, A. (2023). Audio Dialog Interaktif sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Anak*, 2(1), 33–44.

Taufina. (2021). Proses Mendengarkan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Linguistik Indonesia*, 39(2), 222–235.

Wardani, R. (2021). Pengaruh Efek Dramatik terhadap Pemahaman Cerita Anak. *Jurnal Psikologi Anak*, 12(1), 15–26.

Wibowo, K. (2021). Tantangan Pembelajaran Audio bagi Siswa dengan Rentang Konsentrasi Rendah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dasar*, 4(2), 66–75.

Zalika, dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Kartun terhadap Kemampuan Menyimak. Didaktik: *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 6160–6165.