

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS CERITA
RAKYAT SASAK PUTRI MANDALIKA TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK
PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 1 LABUHAN HAJI**

Novina Anjalina Nur Anisa¹, Zohrani², Husnul Mukti³, Donna Boedi Maritasari⁴

Universitas Hamzanwadi

e-mail: vinaanisa286@gmail.com, zohranis@gmail.com, husnulmukti@hamzanwadi.ac.id,
boediselong@gmail.com

Diterima: 10/08/2026; Direvisi: 11/09/2026; Diterbitkan: 18/10/2026

ABSTRAK

Kemampuan menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang fundamental, namun pembelajaran menyimak di sekolah dasar masih sering dilakukan secara konvensional dan minim pemanfaatan media berbasis kearifan lokal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual berbasis cerita Rakyat Sasak Putri Mandalika terhadap kemampuan menyimak peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Labuhan Haji. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental* tipe *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 27 Peserta Didik kelas IV SD Negeri 1 Labuhan Haji yang ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan tes kemampuan menyimak berupa *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 59,72 meningkat menjadi 78,01 pada *posttest*. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dengan signifikansi masing-masing sebesar 0,365 dan 0,092 (Sig. >0,05). Selanjutnya, hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,01 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual berbasis cerita Rakyat Sasak Putri Mandalika terhadap kemampuan menyimak peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Labuhan Haji.

Kata Kunci: Media Audio Visual, Cerita Rakyat Sasak Putri Mandalika, Kemampuan Menyimak

ABSTRACT

Listening ability is a fundamental language skill; however, listening instruction in elementary schools is still often conducted conventionally and with limited use of media based on local wisdom. This study aims to determine the effect of using audio-visual media based on the Sasak folktale "Putri Mandalika" on the listening skills of fourth-grade students at SD Negeri 1 Labuhan Haji. This study used a quantitative approach with a One Group Pretest-Posttest Design. The research sample consisted of 27 fourth-grade students at SD Negeri 1 Labuhan Haji, determined using a saturated sampling technique. Data collection used a listening ability test in the form of a pretest and posttest. Data analysis was carried out using the Shapiro-Wilk normality test and hypothesis testing using the Paired Sample t-Test. The results showed that the average pretest score of 59.72 increased to 78.01 in the posttest. The normality test showed that the pretest and posttest data were normally distributed with significance values of 0.365 and 0.092, respectively (Sig. >0.05). Furthermore, the results of the hypothesis test using the Paired Sample t-Test obtained a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.01 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_a was accepted. These findings indicate a significant effect of the use of audio-visual media based on the Sasak folktale "Putri Mandalika" on the listening skills of fourth-grade students at SD Negeri 1 Labuhan Haji.

Keywords: Audio-Visual Media, Sasak Folktale "Putri Mandalika", Listening Skills.

Copyright (c) 2026 EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran

 <https://doi.org/10.51878/educational.v6i4.15037>

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar membekali peserta didik dengan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempatnya saling bertaut dalam membentuk kecakapan berkomunikasi dan memahami informasi. Menyimak menempati posisi paling awal karena pesan lisan harus ditangkap dan ditafsirkan lebih dulu sebelum peserta didik dapat menanggapi secara lisan maupun tulis. Tarigan (2018) mendefinisikan menyimak sebagai aktivitas mendengarkan lambang lisan dengan penuh perhatian yang disertai pemahaman, apresiasi, dan interpretasi untuk memperoleh informasi serta menangkap makna komunikasi. Kelemahan pada tahap ini berpotensi menghambat keterampilan berbahasa yang lain.

Kelemahan tersebut tampak pada kelas IV SD Negeri 1 Labuhan Haji, yang berjumlah 27 peserta didik. Observasi awal dilakukan selama asistensi mengajar pada 14 Agustus sampai 15 November 2025. Saat guru membacakan cerita secara lisan, sebagian peserta didik tidak fokus dan berbicara dengan teman. Mereka juga kesulitan menjawab pertanyaan tentang tokoh, alur, peristiwa, dan pesan moral. Guru menyampaikan bahwa pembelajaran yang didominasi ceramah belum mampu menarik perhatian peserta didik secara optimal. Gejala serupa dilaporkan Ginanjar et al. (2023) pada kelas IV, ketika pemanfaatan media belum dibimbing dengan baik. Sebagian peserta didik tampak acuh dan sibuk dengan kegiatannya sendiri, dan hanya sedikit yang memperhatikan.

Media pembelajaran merupakan jalan keluar yang lazim ditempuh. Kustandi dan Darmawan (2020) menyatakan bahwa media membantu pendidik menyampaikan materi sekaligus mendukung pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pengembangan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga dimaksudkan untuk menyediakan sarana yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Maritasari, 2017). Untuk keterampilan menyimak, media audio visual relevan karena menggabungkan suara dan gambar. Yaumi (2021) memandang media audio dan video sebagai bagian dari teknologi pembelajaran yang menyajikan informasi melalui lebih dari satu saluran inderawi.

Bukti empiris dari kelas sekolah dasar sejalan dengan hal tersebut. Pratama (2024) menemukan bahwa penggunaan media audio dan audio visual berpengaruh terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas IV pada materi dongeng ($p = 0,029$). Oktavia dan Jupri (2022) melaporkan bahwa kelas yang belajar dengan film animasi kartun memperoleh rerata keterampilan menyimak cerita lebih tinggi daripada kelas konvensional. Sari et al. (2022) serta Khoerunnisa dan Lestari (2024) juga menyimpulkan bahwa media audio visual berpengaruh positif terhadap keterampilan menyimak peserta didik. Andari et al. (2023) mencatat peningkatan rata-rata kemampuan menyimak dari 62,64 pada siklus I menjadi 78,38 pada siklus II, dengan selisih 15,74 poin. Temuan paling baru datang dari Maghfiroh dan Liansari (2025), yang menggunakan desain pra-eksperimen satu kelompok pada 24 peserta didik kelas V. Video cerita rakyat terbukti meningkatkan keterampilan menyimak secara signifikan ($p < 0,05$).

Secara teoretis, pilihan media audio visual selaras dengan karakteristik kognitif peserta didik sekolah dasar. Anak usia 7–12 tahun umumnya berada pada tahap operasional konkret dan memerlukan benda atau situasi nyata untuk membentuk pemahaman (Ginanjar et al., 2023). Kajian sistematis Fransiska et al. (2024) menyimpulkan bahwa media pembelajaran digital dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak ditinjau dari teori Piaget, asalkan karakteristik peserta didik diperhatikan. Rahmaniar et al. (2021) mengingatkan bahwa perkembangan kognitif tidak seragam pada setiap anak. Pembelajaran perlu menyediakan representasi yang konkret tanpa mengabaikan perbedaan kesiapan individu. Rusman (2017)

menambahkan bahwa pemanfaatan teknologi dan media mendukung terciptanya pengalaman belajar bagi peserta didik. Pada konteks penelitian ini, cerita yang disajikan melalui gambar bergerak, suara, tokoh, latar, dan urutan peristiwa memberikan gambaran konkret atas materi simakan.

Isi simakan turut menentukan kebermaknaan pembelajaran. Cerita rakyat memuat nilai kearifan lokal dan layak dijadikan bahan ajar, misalnya sebagai perancah pendidikan karakter (Kusmana & Nurzaman, 2021). Cerita rakyat Sasak Putri Mandalika dipilih karena dekat dengan lingkungan sosial peserta didik di Lombok. Konteks yang akrab memungkinkan materi menyimak dipahami lebih mudah sekaligus mengenalkan nilai budaya daerah. Kajian terdahulu pada cerita rakyat Sasak menunjukkan hasil yang menjanjikan. Aswasulasikin et al. (2024) melaporkan bahwa dongeng kearifan lokal Sasak meningkatkan minat baca peserta didik kelas II. Auliya et al. (2025) menemukan bahwa pembelajaran berdiferensiasi berbasis cerita rakyat Sasak berpengaruh positif terhadap literasi membaca peserta didik kelas IV. Zain et al. (2024) mengembangkan komik animasi bermuatan cerita rakyat Sasak untuk literasi membaca dan menulis kelas IV dan menyatakannya layak digunakan.

Penelitian terdahulu tersebut memperlihatkan celah yang jelas. Pertama, kajian media audio visual untuk keterampilan menyimak menggunakan materi cerita umum, film animasi, atau cerita fiksi tanpa muatan budaya Sasak. Kedua, kajian berbasis cerita rakyat Sasak berfokus pada literasi membaca, minat baca, dan literasi tulis, bukan pada keterampilan menyimak. Ketiga, studi menyimak yang menggunakan video cerita rakyat dilaksanakan pada kelas V (Maghfiroh & Liansari, 2025), dan penelitian Andari et al. (2023) pada kelas V dengan materi cerita fiksi. Sepanjang penelusuran penulis pada literatur terakreditasi SINTA, belum ditemukan penelitian yang menjadikan cerita rakyat Sasak Putri Mandalika sebagai konten media audio visual untuk mengukur kemampuan menyimak peserta didik kelas IV.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan cerita rakyat Sasak Putri Mandalika sebagai konten media audio visual untuk mengukur perubahan kemampuan menyimak peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual berbasis cerita rakyat Sasak Putri Mandalika terhadap kemampuan menyimak peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Labuhan Haji.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen (*Pre-Experimental Design*) menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Labuhan Haji pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu memperoleh izin penelitian dari pihak SD Negeri 1 Labuhan Haji. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Labuhan Haji yang berjumlah 27 peserta didik. Penentuan sampel menggunakan teknik sampel jenuh (*total sampling*), sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Pengumpulan data penelitian dilakukan melalui tes dan dokumentasi. Instrumen tes disusun oleh peneliti dengan mengacu pada indikator kemampuan menyimak dan digunakan dalam bentuk pretest serta posttest. Instrumen tersebut terdiri atas 8 soal pilihan ganda dan 2 soal uraian. Soal tidak diadaptasi dari instrumen penelitian lain, tetapi dikembangkan sesuai dengan tujuan dan indikator penelitian. Sebelum digunakan untuk memperoleh data penelitian, instrumen diujicobakan kepada 15 peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Labuhan Haji. Pengujian instrumen meliputi uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh

10 butir soal dinyatakan valid dengan nilai reliabilitas sebesar 0,889. Instrumen tersebut tidak melalui uji validitas ahli, tetapi telah melalui pengujian validitas empiris dan reliabilitas sebelum digunakan dalam penelitian. Data dokumentasi diperoleh dari dokumen serta kegiatan yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian di SD Negeri 1 Labuhan Haji.

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui tiga tahapan. Tahap pertama, peserta didik mengerjakan *pretest* untuk memperoleh gambaran kemampuan menyimak sebelum diberikan perlakuan. Tahap kedua berupa pemberian perlakuan dengan menggunakan media audio visual berbasis cerita rakyat Sasak Putri Mandalika. Media tersebut ditayangkan melalui perangkat layar yang tersedia di kelas, sehingga peserta didik dapat menerima informasi melalui unsur suara dan visual secara bersamaan. Tahap ketiga dilakukan setelah perlakuan selesai, yaitu peserta didik mengerjakan *posttest* untuk mengetahui kemampuan menyimak setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media audio visual.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran nilai minimum, maksimum, dan rata-rata hasil *pretest* serta *posttest*. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50. Data yang memenuhi asumsi normalitas selanjutnya dianalisis menggunakan *Paired Sample t-Test* dengan bantuan SPSS versi 25. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi, yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima apabila nilai signifikansi $< 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Pretest dan Posttest

Kemampuan menyimak peserta didik diukur sebelum dan sesudah pemberian perlakuan menggunakan media audio visual berbasis cerita Rakyat Sasak Putri mandalika. Deskripsi hasil *pretest* dan *posttest* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kemampuan Menyimak

Statistik	Pretest	Posttest
Nilai Minimum	31,25	50,00
Nilai Maksimum	87,50	100,00
Nilai Rata-rata	59,72	78,01

Tabel 1 memperlihatkan adanya perubahan nilai kemampuan menyimak peserta didik antara hasil *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai setelah pemberian perlakuan lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai sebelum perlakuan. Untuk memastikan apakah perubahan tersebut menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik, analisis dilanjutkan dengan uji normalitas sebagai prasyarat sebelum pengujian hipotesis.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data kemampuan menyimak peserta didik memenuhi asumsi distribusi normal sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk*. Hasil pengujian terhadap data *pretest* dan *posttest* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

Variabel	Statistik	df	Sig.
Pretest	960	27	0,365
Posttest	935	27	0,092

Hasil pada Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai signifikansi data *pretest* dan *posttest* berada di atas 0,05. Dengan demikian, kedua data memenuhi asumsi normalitas dan dapat

dilanjutkan pada tahap pengujian menggunakan statistik parametrik. Berdasarkan hasil tersebut, pengujian hipotesis dilakukan dengan *Paired Sample t-Test*.

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan menyimak peserta didik sebelum dan sesudah memperoleh perlakuan menggunakan media audio visual berbasis cerita rakyat Sasak Putri Mandalika. Karena data *pretest* dan *posttest* telah memenuhi asumsi normalitas, analisis dilanjutkan menggunakan *Paired Sample t-Test*. Hasil pengujian hipotesis disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sampke t-Test

Data	Sig.	Keterangan
Pretest Posttest	0,001	Ho ditolak, Ha diterima

Berdasarkan hasil pada Tabel 3, kemampuan menyimak peserta didik menunjukkan perbedaan setelah diberikan perlakuan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Dengan demikian, penggunaan media audio visual berbasis cerita rakyat Sasak Putri Mandalika berpengaruh terhadap kemampuan menyimak peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Labuhan Haji.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menyimak peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Labuhan Haji mengalami peningkatan setelah pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis cerita rakyat Sasak Putri Mandalika. Nilai rata-rata meningkat dari 59,72 pada *pretest* menjadi 78,01 pada *posttest*, dengan selisih 18,29 poin. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menyimak sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berbasis cerita rakyat Sasak Putri Mandalika berkaitan dengan peningkatan kemampuan menyimak peserta didik pada kelompok yang diteliti.

Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik media audio visual yang menggabungkan informasi auditori dan visual dalam penyajian materi. Suara membantu peserta didik menerima informasi lisan, sedangkan gambar bergerak, tokoh, latar, dan rangkaian peristiwa memberikan gambaran visual yang mendukung pemahaman isi cerita. Kustandi dan Darmawan (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran membantu penyampaian materi dan mendukung pengalaman belajar yang bermakna. Sejalan dengan itu, Yaumi (2021) membahas pemanfaatan media audio dan video dalam penyampaian informasi melalui teknologi pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, perpaduan suara dan visual memberikan dukungan bagi peserta didik untuk mengikuti alur cerita serta memahami informasi yang disampaikan.

Penjelasan tersebut relevan dengan kondisi awal pembelajaran di SD Negeri 1 Labuhan Haji. Berdasarkan observasi, sebagian peserta didik kurang memperhatikan ketika guru menyampaikan cerita secara lisan dan mengalami kesulitan menjawab pertanyaan mengenai tokoh, alur, peristiwa, serta pesan moral. Penyajian cerita melalui media audio visual memberikan alternatif pengalaman belajar dengan menghadirkan informasi dalam bentuk suara dan visual secara bersamaan. Meskipun demikian, penelitian ini tidak mengukur perhatian peserta didik secara terpisah. Oleh karena itu, peningkatan nilai menyimak belum dapat dipastikan disebabkan oleh peningkatan perhatian semata, tetapi menunjukkan bahwa hasil belajar setelah penggunaan media tersebut lebih tinggi dibandingkan sebelum perlakuan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Andari et al. (2023), yang melaporkan peningkatan rata-rata kemampuan menyimak dari 62,64 pada siklus I menjadi 78,38 pada siklus II melalui penggunaan media audio visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar. Pratama (2024) juga melaporkan adanya pengaruh penggunaan media audio dan audio visual terhadap kemampuan menyimak peserta didik kelas IV sekolah dasar. Selain itu, Oktavia dan Jupri (2022) menemukan bahwa penggunaan film animasi kartun berkaitan dengan hasil keterampilan menyimak cerita yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Kesamaan temuan tersebut memperkuat relevansi penggunaan media audio visual dalam pembelajaran menyimak. Namun, hasil penelitian-penelitian tersebut tidak sepenuhnya dapat disamakan karena terdapat perbedaan desain penelitian, materi, dan karakteristik peserta didik.

Kekhasan penelitian ini terletak pada penggunaan cerita rakyat Sasak Putri Mandalika sebagai konten media audio visual. Penelitian sebelumnya telah membahas pemanfaatan cerita rakyat Sasak untuk mendukung minat baca dan literasi membaca peserta didik (Aswasulasikin et al., 2024; Auliya et al., 2025). Zain et al. (2024) juga mengembangkan komik animasi bermuatan cerita rakyat Sasak untuk mendukung kemampuan membaca dan menulis peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa cerita rakyat Sasak telah dimanfaatkan dalam pembelajaran literasi, tetapi berfokus pada keterampilan yang berbeda dari penelitian ini. Dengan demikian, penelitian ini memperluas penerapan cerita rakyat Sasak ke dalam pembelajaran menyimak melalui media audio visual.

Pemilihan cerita Putri Mandalika juga memberikan konteks budaya lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Cerita rakyat dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar yang memuat nilai budaya dan mendukung pendidikan karakter (Kusmana & Nurzaman, 2021). Kedekatan cerita dengan lingkungan budaya masyarakat Lombok memberikan relevansi kontekstual bagi materi yang disimak peserta didik. Namun, penelitian ini secara khusus mengukur kemampuan menyimak, bukan pemahaman budaya atau perubahan karakter. Oleh sebab itu, nilai budaya lokal dalam media ini lebih tepat dipahami sebagai karakteristik konten pembelajaran, sedangkan pengaruhnya terhadap aspek budaya dan karakter masih perlu diteliti secara tersendiri.

Secara keseluruhan, peningkatan rata-rata nilai sebesar 18,29 poin dan hasil uji statistik yang signifikan menunjukkan adanya perbedaan kemampuan menyimak peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media audio visual berbasis cerita rakyat Sasak Putri Mandalika. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu mengenai penggunaan media audio visual dalam pembelajaran menyimak, sekaligus memberikan konteks baru melalui pemanfaatan cerita rakyat lokal. Meskipun hasilnya menjanjikan, desain *One Group Pretest-Posttest* tanpa kelompok kontrol membatasi kemampuan penelitian untuk memastikan bahwa perubahan nilai sepenuhnya disebabkan oleh perlakuan. Faktor lain, seperti pengalaman mengerjakan tes dan proses pembelajaran yang berlangsung selama penelitian, belum dapat dipisahkan pengaruhnya. Penelitian selanjutnya perlu melibatkan kelompok pembandingan, sampel yang lebih luas, serta pengukuran lanjutan untuk menilai konsistensi hasil. Dengan demikian, media audio visual berbasis cerita rakyat Sasak Putri Mandalika dapat dipertimbangkan sebagai alternatif media pembelajaran menyimak di sekolah dasar, dengan tetap memperhatikan keterbatasan bukti yang tersedia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada 27 peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Labuhan Haji, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual berbasis

cerita rakyat Sasak Putri Mandalika berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menyimak peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kemampuan menyimak dari 59,72 pada pretest menjadi 78,01 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 18,29 poin. Hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,01 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan media audio visual berbasis cerita rakyat Sasak Putri Mandalika memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menyimak peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Labuhan Haji.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penggunaan media audio visual dengan memanfaatkan cerita rakyat daerah lainnya serta menerapkannya pada jenjang atau materi pembelajaran yang berbeda, sehingga dapat memperluas pemanfaatan media berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, Sudigdo, A., & Santosa, W. H. (2023). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan aktivitas dan kemampuan menyimak teori pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD. *Indonesian Journal of Learning and Educational Studies*, 1(2), 111–120. <https://doi.org/10.62385/ijles.v1i2.64>
- Aswasulasikin, A., Pujiani, S., Saputra, H., Masyhuri, & Husni, M. (2024). Meningkatkan minat baca siswa melalui dongeng kearifan lokal Sasak pada siswa kelas 2 SDN 1 Waringin. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 155–168. <https://doi.org/10.29408/didika.v10i1.26053>
- Auliya, B. S., Zain, M. I., & Sobri, M. (2025). Pengaruh pembelajaran berdiferensiasi berbasis cerita rakyat Sasak terhadap literasi membaca siswa kelas IV SDN 32 Cakranegara. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 217–226. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33934>
- Fransiska, K. A. W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Perkembangan kognitif siswa pada penggunaan media pembelajaran digital ditinjau dari teori Jean Piaget: Kajian literatur sistematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 466–471. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.839>
- Ginanjari, S. E., Sutinah, Jatmiko, G. A., & Hermawan, H. (2023). Perubahan perilaku belajar melalui penggunaan media komik pada siswa sekolah dasar. *Paedagogie*, 18(1), 25–32. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v18i1.8789>
- Khoerunnisa, A., & Lestari, M. R. D. W. (2024). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan menyimak mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Lensa Pendas*, 9(1), 36–47. <https://doi.org/10.33222/jlp.v9i1.3420>
- Kusmana, S., & Nurzaman, B. (2021). Bahan ajar cerita rakyat sebagai perancah pendidikan karakter. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(2), 351–362. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i2.8778>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep dan aplikasi*. Kencana.
- Maghfiroh, S. P., & Liansari, V. (2025). Efektivitas video cerita rakyat sebagai media pembelajaran untuk keterampilan menyimak pada peserta didik sekolah dasar. *Educatio*, 20(1), 120–131. <https://doi.org/10.29408/edc.v20i1.29871>
- Maritasari, D. B. (2017). Pengembangan media simulation board pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Educatio*, 12(1), 1–20. <https://doi.org/10.29408/edc.v12i1.1324>
- Maritasari, D. B., Aulia, H., & Mulyaningsih, R. R. S. (2025). Pengembangan buku cerita bergambar Augmented Reality (AR) berbasis tradisi Nyiwak terhadap kemampuan



- literasi Level B siswa kelas 2 SD Negeri 2 Senyur. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 19(2), 1182–1198. <https://doi.org/10.35931/aq.v19i2.4854>
- Mulyanti, E., Maritasari, D. B., & Hamdi, Z. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis CVR untuk meningkatkan pengalaman belajar imersif di SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 245–256. <https://doi.org/10.35931/aq.v19i2.4854>
- Musyadad, V. F., Susan, Syifa, Tiara, & Sepiah. (2023). Upaya peningkatan keterampilan menyimak sekolah dasar melalui media audio visual. *Jurnal Primary Edu (JPE)*, 1(1), 51–60. <https://ojs.iai-rakeyansantang.ac.id/index.php/primary/article/view/284>
- Oktavia, A. D., & Jupri, A. R. (2022). Penggunaan media film animasi kartun dalam pembelajaran di sekolah dasar: Studi tentang keterampilan menyimak siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 846–852. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2664>
- Pratama, D. D. (2024). Pengaruh media audio dan audio visual terhadap kemampuan menyimak siswa kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 556–564. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16048>
- Rahmaniar, E., Maemonah, M., & Mahmudah, I. (2021). Kritik terhadap teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap anak usia sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 531–539. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1952>
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Salamah, S. N. A. (2025). Upaya peningkatan keterampilan menyimak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui pemanfaatan media audio-visual bagi peserta didik sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 290–300. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29113>
- Sari, W. P., Armariena, D. N., & Prasrihamni, M. (2022). Pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita fiksi siswa kelas VI SDN Talang Kelapa. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(6), 331–344. <https://doi.org/10.22460/parole.v5i6.10150>
- Tarigan, H. G. (2018). *Menyimak: Sebagai suatu keterampilan berbahasa* (Edisi revisi). Angkasa.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Zain, M. I., Tahir, M., & Amrullah, L. W. Z. (2024). Pengembangan komik animasi bermuatan cerita rakyat Sasak untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca dan menulis siswa kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 232–241. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20905>