

Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Sarana Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar: Strategi, Manfaat, dan Implementasinya

Hamida Azzahra^{1*}, Chandra², Inggria Kharisma³

^{1,2,3}PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

E-mail: hamidaazzahra26@gmail.com¹, chandra@fip.unp.ac.id², inggriakharisma@gmail.com³

Alamat: Jl.Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Kota Padang, Sumatera Barat.

*Korespondensi penulis: hamidaazzahra26@gmail.com

Abstract. *In the learning process in Elementary Schools (SD), the use of audio media is one of the innovative approaches that can increase the efficiency and interactivity of learning. The purpose of this article is to thoroughly study the use of audio media as an interactive learning tool in SD. This review includes ways to implement it, the benefits obtained, and the problems and solutions that arise when implementing it. The discussion method is carried out by conducting literature research and analyzing learning practices applied in several elementary schools. Audio media, such as podcasts, educational songs, audiobooks, and sound recordings, can increase student engagement, strengthen their understanding of the material, and support auditory learning styles. In addition, this media can be used in various fields of education, especially English, Indonesian, and Religious Education. However, there are still several problems that hinder the use of audio media. These include limited facilities, lack of teacher instruction, and student readiness to listen actively. As a result, the right approach is needed. These strategies include creating interesting audio content, incorporating it into learning activities, and improving teachers' ability to utilize educational technology. Audio media can help elementary school students get a fun and meaningful learning experience if used in a targeted and creative way.*

Keywords: *Audio Media, Educational Technology, Elementary Education, Interactive Learning, Learning Approaches.*

Abstrak. Dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD), penggunaan media audio merupakan salah satu pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan efisiensi dan interaktivitas pembelajaran. Tujuan dari artikel ini adalah untuk mempelajari secara menyeluruh penggunaan media audio sebagai sarana pembelajaran interaktif di SD. Tinjauan ini mencakup cara-cara untuk menerapkannya, keuntungan yang diperoleh, dan masalah dan solusi yang muncul saat menerapkannya. Metode pembahasan dilakukan dengan melakukan penelitian literatur dan analisis praktik pembelajaran yang diterapkan di beberapa sekolah dasar. Media suara, seperti podcast, lagu edukatif, audiobook, dan rekaman suara, dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman mereka tentang materi, dan mendukung gaya belajar auditori. Selain itu, media ini dapat digunakan dalam berbagai bidang pendidikan, terutama Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, dan Pendidikan Agama. Namun demikian, masih ada beberapa masalah yang menghalangi penggunaan media audio. Ini termasuk keterbatasan sarana, kurangnya instruksi guru, dan kesiapan siswa untuk mendengarkan secara aktif. Akibatnya, pendekatan yang tepat diperlukan. Strategi-strategi ini termasuk membuat konten audio yang menarik, memasukkannya ke dalam aktivitas pembelajaran, dan meningkatkan kemampuan guru untuk memanfaatkan teknologi pendidikan. Media suara dapat membantu siswa sekolah dasar mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna jika digunakan dengan cara yang terarah dan kreatif.

Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif, Media Suara, Pendidikan Dasar, Pendekatan Pembelajaran, Teknologi Pendidikan

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat sekolah dasar sangat penting untuk menanamkan pengetahuan, keterampilan, dan karakter anak. Pada usia ini, anak-anak mulai membentuk cara mereka belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar, jadi penting bagi pendidik untuk menggunakan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga menarik bagi anak-anak. Pemanfaatan media audio dalam proses pembelajaran adalah salah satu metode yang semakin mendapat perhatian (Intaniasari et al., 2022). Media audio, yang mencakup berbagai jenis suara seperti cerita, lagu edukatif, narasi, dan instruksi verbal, menawarkan pendekatan alternatif yang dapat meningkatkan interaksi siswa dengan materi pelajaran. Pada dasarnya, media audio membuat pengalaman belajar lebih dinamis dan memanfaatkan daya tangkap auditori siswa, yang memungkinkan mereka untuk memahami dan memahami lebih baik apa yang mereka pelajari (Wanda et al., 2024).

Media audio visual sangat membantu siswa belajar dan terlibat di sekolah dasar. Media audio dapat memperkenalkan ide-ide baru, memperkaya pengalaman belajar, dan membantu siswa yang lebih cenderung belajar dengan mendengarkan daripada membaca. Penggunaan media audio dalam pembelajaran memungkinkan siswa mendengarkan cerita atau instruksi, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka melalui pendengaran serta meningkatkan daya ingat terhadap informasi verbal. Pembelajaran berbasis audio juga dapat membantu siswa tetap fokus dan mengurangi gangguan visual karena siswa hanya perlu mendengarkan dan menyimak (Pgri, 2025).

Meskipun penggunaan media audio visual memiliki banyak manfaat, masih ada beberapa tantangan saat menggunakannya di sekolah dasar. Salah satu masalah utama adalah kurangnya pemahaman tentang cara menggunakan media audio visual secara efektif dalam pembelajaran (Dhitya & Setiyowati, 2024). Selain itu, beberapa sekolah tidak memiliki fasilitas atau perlengkapan yang mendukung penggunaan teknologi audio. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian tentang metode, manfaat, dan penggunaan media audio untuk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan situasi di lapangan. Tujuan dari artikel ini adalah untuk melihat bagaimana media audio dapat digunakan dengan benar di sekolah dasar. Ini mencakup bagaimana media ini dapat digunakan dengan benar untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar, dan memberikan dampak positif pada hasil pembelajaran mereka. Selain itu, artikel ini akan membahas indikator keberhasilan penggunaan media audio, serta masalah yang mungkin muncul saat menerapkannya dan solusi untuk masalah tersebut. Harapannya adalah artikel ini

akan memberikan wawasan yang lebih luas tentang peran media audio dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berhasil di sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Untuk melihat bagaimana media audio digunakan dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar (SD) dan bagaimana hal itu berdampak pada keterlibatan dan pemahaman siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif media audio dalam meningkatkan minat, pemahaman, dan interaksi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini melibatkan lima siswa dari kelas IV SD yang dipilih secara purposive berdasarkan berbagai gaya belajar, seperti kinestetik, visual, dan auditif. Tujuan dari pemilihan siswa yang beragam ini adalah untuk mengetahui bagaimana media suara dapat mempengaruhi berbagai gaya belajar. Media audio adalah pilihan yang bagus untuk digunakan dalam pembelajaran.

Studi kasus ini menggunakan observasi langsung, wawancara singkat, tes soal, dan lembar penilaian sebagai metode pengumpulan data. Setelah setiap sesi pembelajaran, observasi dilakukan untuk melacak keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis audio, seperti tingkat antusiasme, Perhatian, dan partisipasi mereka dalam diskusi. Tes soal digunakan untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan melalui audio, seperti cerita rakyat atau laporan.

Indikator yang digunakan untuk mengevaluasi Antusiasme siswa, pemahaman materi, ketepatan dalam menjawab soal, partisipasi dalam diskusi, daya ingat terhadap isi audio, sikap belajar, dan minat terhadap media audio adalah semua indikator keterlibatan siswa (Surur, 2019). Setelah skala angka digunakan untuk menilai setiap indikator, skor rata-rata setiap siswa dihitung dan kemudian dikategorikan ke dalam kategori Sangat Baik, Baik, Cukup, atau Kurang. Setiap siswa mengikuti tiga sesi pembelajaran yang berbeda selama tiga hari penelitian. Setiap sesi berkonsentrasi pada topik yang berbeda, seperti cerita rakyat Minangkabau, lagu edukatif, dan instruksi verbal yang terkait dengan materi pelajaran. Setelah setiap sesi, peneliti melihat perilaku siswa di kelas dan mengevaluasi partisipasi mereka dalam diskusi dan pertanyaan. Wawancara dengan siswa memberikan gambaran lebih dalam mengenai bagaimana mereka merespon penggunaan media audio dan sejauh mana media audio memengaruhi pengalaman belajar mereka.

Analisis kualitatif deskriptif dan analisis kuantitatif sederhana digunakan untuk menggali lebih dalam tentang persepsi dan pengalaman siswa selama proses pembelajaran.

Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung skor penilaian keterlibatan siswa pada masing-masing indikator yang telah ditentukan. nilai rata-rata (Pradipta, 2025). Dihitung dan digunakan untuk menempatkan tingkat keterlibatan siswa dalam kategori. Secara keseluruhan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana media audio dapat digunakan dalam konteks pembelajaran yang mudah dengan sumber daya yang terbatas, serta untuk mengetahui seberapa efektif teknik ini dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa di sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Pembelajaran pada Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio dalam pembelajaran meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, bahkan dalam lingkungan belajar yang sederhana dan skala kecil. Setiap siswa menunjukkan antusiasme yang besar terhadap pendekatan pembelajaran yang digunakan. Saat suara diputar, mereka tampak lebih fokus dan ingin tahu. Mereka tertawa, menyimak dengan serius, dan mengajukan pertanyaan spontan yang menunjukkan pengetahuan mereka tentang cerita rakyat dari daerah Riau.

Indikator penilaian digunakan untuk mengevaluasi seberapa efektif penggunaan media audio dalam pembelajaran di sekolah dasar. Indikator-indikator ini dirancang untuk mengevaluasi sejauh mana media audio dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan indikator ini, pendidik dapat mendapatkan gambaran yang jelas tentang seberapa efektif penggunaan media audio dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Tabel 1. Indikator dan Deskriptor Penilaian

Indikator	Deskriptor
Antusiasme	Semangat dan ketertarikan saat mengikuti pembelajaran audio
Pemahaman Materi	Mampu memahami isi audio yang diputar (cerita, instruksi, dialog)
Menjawab Soal dari Audio	Ketepatan dalam menjawab pertanyaan berdasarkan isi audio
Diskusi Aktif	Partisipasi dalam tanya jawab atau diskusi setelah sesi audio
Daya Ingat terhadap Isi Audio	Kemampuan mengingat dan menceritakan kembali isi audio
Sikap Belajar	Fokus, tertib, dan perhatian saat sesi mendengarkan berlangsung
Minat terhadap Media Audio	Minat dan kesukaan siswa terhadap pembelajaran menggunakan media audio

Tabel 2. Hasil Penilaian Pengetahuan Keterlibatan Siswa Menggunakan Media Audio

Inisial Nama	Antusiasme	Pemahaman Materi	Menjawab Soal dari Audio	Diskusi Aktif	Daya Ingat terhadap Isi Audio	Sikap Belajar	Minat terhadap Media Audio
ASZ	92	88	85	84	86	90	95
RKA	95	90	89	87	88	92	96
LNI	85	80	82	79	78	84	85
DHM	78	75	77	73	72	80	81
MFI	90	85	84	82	86	88	91

Tabel 3. Hasil Rata-rata dan Kategori Keterlibatan Siswa Menggunakan Media Audio

Inisial Nama	Rata-rata	Kategori
ASZ	88.6	Baik
RKA	91.0	Sangat Baik
LNI	81.9	Baik
DHM	76.5	Cukup
MFI	86.6	Baik

Berdasarkan hasil penelitian yang disajikan dalam Tabel 1 dan Tabel 2, terlihat bahwa penggunaan media audio dalam pembelajaran meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa sekolah dasar, terutama siswa kelas IV. Media audio juga terbukti dapat meningkatkan antusiasme siswa dan meningkatkan kualitas partisipasi mereka selama proses pembelajaran. Lima siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang beragam dari data. Sebagian besar siswa, yaitu tiga dari lima, berada pada kategori “Baik” (ASZ, LNI, MFI), satu siswa memperoleh nilai rata-rata tertinggi dan masuk dalam kategori “Sangat Baik” (RKA), sedangkan satu siswa berada pada kategori “Cukup” (DHM). Mayoritas siswa menunjukkan respons positif terhadap pembelajaran berbasis audio, baik secara kognitif maupun afektif, dengan skor rata-rata 76.5–91.0.

Media pembelajaran audio visual animasi sangat berdampak positif terhadap kemampuan menulis cerita siswa. Penelitian ini akan menguji seberapa efektif film animasi untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa sekolah dasar. Film animasi adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreatifitas dan daya imajinasi siswa (Habibi et al., 2023). Media pembelajaran yang dirancang dengan baik sangat berpengaruh pada kegiatan pembelajaran, terutama dalam pembelajaran berbicara, karena media ini digunakan untuk membantu siswa memahami dan memahami materi muatan pembelajaran serta untuk mencapai tujuan pembelajaran (Suriani et al., 2021).

Aplikasi pembelajaran yang tepat dan menarik akan membuat peserta didik tertarik dan senang mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, guru yang kreatif harus dapat membuat proses pembelajaran yang efektif dan menggunakan perangkat pembelajaran yang sesuai (Vark et al., 2018). Secara khusus, indikator minat terhadap media audio dan antusiasme menunjukkan nilai tertinggi di hampir semua responden. ini). menegaskan bahwa metode pembelajaran audio menawarkan variasi baru yang menarik bagi siswa, terutama dalam lingkungan pembelajaran yang biasanya monoton atau berbasis buku. Saat media audio, seperti cerita rakyat atau lagu edukatif, diputar, siswa terlihat lebih fokus dan tertarik saat belajar. Mereka tidak hanya menyimak dengan hati-hati, tetapi mereka juga aktif bertanya atau memberikan tanggapan terhadap apa yang mereka dengarkan.

Selain itu, indikator pemahaman materi, diskusi aktif, dan menjawab soal dengan audio memiliki skor yang tinggi. Ini menunjukkan bahwa penggunaan audio meningkatkan ketertarikan dan membantu orang memahami konsep dan materi. Sebagaimana dijelaskan dalam teori gaya belajar auditori, audio learning merangsang imajinasi dan daya pikir siswa serta membantu mereka mengasosiasikan kata, suara, dan makna dengan lebih mudah. Ini adalah alasan mengapa ini dapat terjadi (Puspita, 2021). Dalam praktiknya, siswa mampu menjawab soal berdasarkan konten audio dengan cukup akurat. Hal ini mendukung gagasan bahwa pemrosesan informasi secara verbal-auditif lebih efektif bagi sebagian besar siswa di jenjang dasar.

Namun, beberapa siswa menunjukkan respons yang lemah. DHM adalah salah satu siswa yang menerima nilai rata-rata terendah dan berada dalam kategori keterlibatan "Cukup". Hasil wawancara menunjukkan bahwa anak itu lebih tertarik pada aktivitas fisik (kinestetik) dan memiliki rentang konsentrasi yang lebih pendek. Ini menunjukkan bahwa menggunakan media audio harus disesuaikan dengan gaya belajar dan preferensi masing-masing siswa. Akibatnya, pendekatan pengajaran yang menggabungkan audio dengan elemen visual (gambar, video) atau aktivitas motorik (gerak, praktik langsung) dapat lebih masuk akal dan efektif.

Faktor-faktor dari luar, seperti lingkungan belajar, juga diperhatikan. Misalnya, guru dan orang tua harus memastikan bahwa lingkungan saat sesi mendengarkan cukup kondusif agar siswa dapat fokus dan menyerap informasi dengan baik. Ini karena gangguan suara atau kebisingan dapat mengganggu penyampaian materi berbasis audio visual.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media audio visual dapat berfungsi sebagai alternatif pembelajaran yang murah, mudah digunakan, dan menghibur bagi siswa SD, terutama ketika media visual atau cetak tidak selalu tersedia. Siswa dapat belajar sambil mendengarkan, membayangkan, dan memaknai materi dengan cara yang lebih imajinatif melalui cerita rakyat, lagu-lagu tematik, dan instruksi berbasis audio visual. Oleh karena itu, penggunaan media audio dalam pembelajaran menawarkan tidak hanya berbagai pendekatan pengajaran, tetapi juga mendukung proses belajar yang lebih interaktif dan menyeluruh. Di masa mendatang, pendekatan ini dapat ditingkatkan dengan meningkatkan konten audio yang digunakan, melibatkan siswa dalam produksi media (seperti merekam rekaman suara mereka sendiri), dan menggabungkannya dengan teknologi digital untuk membuat pembelajaran lebih kontekstual dan menyenangkan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dituangkan dalam Tabel 1 dan Tabel 2, terlihat bahwa pemanfaatan media audio dalam pembelajaran memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap peningkatan keterlibatan dan pemahaman siswa sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas IV. Penggunaan media audio dalam kegiatan belajar mengajar terbukti mampu membangkitkan antusiasme dan meningkatkan kualitas partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dari data yang disajikan, lima siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang beragam. Sebagian besar siswa, yaitu tiga dari lima, berada pada kategori “Baik” (ASZ, LNI, MFI), satu siswa memperoleh nilai rata-rata tertinggi dan masuk dalam kategori “Sangat Baik” (RKA), sedangkan satu siswa berada pada kategori “Cukup” (DHM). Rata-rata skor yang diperoleh berada dalam rentang 76.5 hingga 91.0. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran berbasis media audio, baik dalam aspek kognitif maupun afektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adila, R., & Fauziah, N. (2023). Efektivitas media audio visual dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Dasar*, 2(1), 45–53.
- Dhitya, G., & Setiyowati, A. J. (2024). Upaya meningkatkan motivasi belajar melalui bimbingan klasikal dengan media audio visual: Literatur review. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(7). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.4>
- Habibi, M., Zikri, A., Chandra, Suriani, A., & Azima, N. F. (2023). Media papan cerita rumpang berbasis educational mobile game untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3004–3019. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8193>
- Hasanah, L. M., & Sari, M. N. (2022). Pengaruh media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 5(3), 201–209.
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan antusiasme belajar melalui media audio visual pada siswa sekolah dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>
- Lestari, D. A., & Ramlan, A. (2022). Penggunaan media animasi dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Dasar*, 6(2), 98–107.
- Nuraini, Y. (2021). Analisis efektivitas penggunaan film edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Media Edukasi Anak*, 3(1), 77–84.
- PGRI. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam siswa pada pendidikan sekolah dasar. *Jurnal PGRI*, 1(April), 36–47.
- Pradipta, A. D. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis audio visual dalam pengembangan karakter religius siswa di SD Citra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5, 3078–3090.
- Ramadhani, T., & Fikri, R. (2023). Inovasi media audiovisual dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas rendah. *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 4(2), 112–121.
- Sumenep, S. P. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran kreatif dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(1), 664–676.
- Suriani, A., Chandra, C., Sukma, E., & Habibi, H. (2021). Pengaruh penggunaan podcast dan motivasi belajar terhadap keterampilan berbicara pada siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 800–807. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.832>
- Surur, A. M. (2019). Pengembangan media pembelajaran menyimak teks narasi berbantuan media audio visual di kelas IV SD. *Al-Ahya*, 1(1), 219–232.
- Vark, M., Siswa, U., & Dasar, S. (2018). Visual, auditory, read-write, kinesthetic. *Jurnal Pendidikan*, 2, 72–80.

Wanda, K., Limbong, I. E., & Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. (2024). Penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan minat baca anak-anak di Desa Pagar Manik. *Jurnal Literasi Anak*, 1(4).