JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN
Homepage : https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/jmp
Email : jmp@stkip-pessel.ac.id

p-ISSN : 2548-4826 ; e-ISSN : 2548-4834
Vol. 11, No. 5, October 2026
Page 10298-10307
© Author
Jurnal Manajemen Pendidikan

PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 10 LANGSA

Nadia Khoirunnisa [1], Juliati[2], Cut Kumala Sari[3]
[1,2,3] Universitas Samudra, Indonesia

Email: nadialbs78@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.34125/jmp.v11i5.3487

Sections Info

Article history:
Submitted: 9 August 2026
Final Revised: 28 August 2026
Accepted: 26 September 2026
Published: 28 October 2026

Keywords:
Audio-Visual Media
Folklore
Atu Belah Atu Bertangkup
Learning Motivation
Indonesian Language

ABSTRACT

Objective: *This study aimed to determine the effect of using audio-visual media based on the Atu Belah Atu Bertangkup folklore on the learning motivation of fifth-grade students at SD Negeri 10 Langsa. The study was motivated by the low level of students' attention, participation, and enthusiasm in Indonesian language learning, as well as the need for more engaging and contextual learning media.* ***Method:*** *This study employed a quantitative approach with a Pre-Experimental Design using the Intact Group Comparison type. The population and sample consisted of 38 students, comprising 19 students from class V-A as the experimental group and 19 students from class V-B as the control group. Data were collected using a four-point Likert-scale learning motivation questionnaire. Data analysis involved normality, homogeneity, and Independent Sample t-test procedures.* ***Results:*** *The mean learning motivation score of the experimental group was 71.47, while that of the control group was 62.84. The hypothesis test resulted in a t-count of 5.170 > t-table of 2.028, with a significance value of 0.000 < 0.05. Therefore, the use of audio-visual media based on Atu Belah Atu Bertangkup significantly affected students' learning motivation.* ***Novelty:*** *This study integrates audio-visual media with the local Acehnese folklore Atu Belah Atu Bertangkup in Indonesian language learning, focusing specifically on elementary students' learning motivation.*

ABSTRAK

Objektif: *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual pada cerita Atu Belah Atu Bertangkup terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 10 Langsa. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya perhatian, keaktifan, dan antusiasme siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual.* ***Metode:*** *Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Experimental tipe Intact Group Comparison. Populasi sekaligus sampel penelitian berjumlah 38 siswa, terdiri atas 19 siswa kelas V-A sebagai kelompok eksperimen dan 19 siswa kelas V-B sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket motivasi belajar skala Likert empat poin. Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan Independent Sample t-test.* ***Hasil:*** *Rata-rata motivasi belajar kelompok eksperimen sebesar 71,47, sedangkan kelompok kontrol sebesar 62,84. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai thitung 5,170 > ttabel 2,028 dengan signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga terdapat pengaruh signifikan penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa.* ***Kebaruan:*** *Penelitian ini mengintegrasikan media audio visual dengan cerita rakyat lokal Atu Belah Atu Bertangkup dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan fokus pada motivasi belajar siswa sekolah dasar.*

Kata Kunci: *Media Audio Visual, Cerita Rakyat, Atu Belah Atu Bertangkup, Motivasi Belajar, Bahasa Indonesia.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia karena berperan dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter peserta didik. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian kemampuan akademik, tetapi juga diarahkan pada perkembangan peserta didik secara menyeluruh. Rahman et al. (2022) menjelaskan bahwa pendidikan memiliki berbagai unsur yang saling berkaitan dalam proses perkembangan peserta didik. Pendidikan juga memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas kehidupan individu dan masyarakat (Martoyo & Tinah, 2024). Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan akademik maupun sosial peserta didik. Guru memiliki peranan penting dalam menciptakan pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator dan motivator dalam proses pembelajaran. Anggraini et al. (2022) menjelaskan bahwa guru memiliki peran dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.

Pemahaman guru terhadap materi pembelajaran juga menjadi bagian penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang baik. Guru perlu memiliki penguasaan konsep yang memadai agar materi dapat disampaikan secara tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sari (2024) menunjukkan pentingnya pemahaman konsep dasar bagi mahasiswa PGSD sebagai calon guru sekolah dasar. Pemahaman konsep tersebut menjadi salah satu bekal penting agar calon guru mampu melaksanakan pembelajaran secara tepat dan bermakna (Ali et al., 2024). Selain penguasaan materi, guru perlu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara verbal (Ali et al., 2024). Pemanfaatan media yang sesuai juga dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret. Juliati (2023), melalui penelitiannya mengenai media boneka tangan, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai alternatif dalam mendukung proses pembelajaran dan perkembangan kemampuan siswa.

Salah satu mata pelajaran yang penting diajarkan pada jenjang sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berorientasi pada penguasaan tata bahasa, tetapi juga mengembangkan kemampuan siswa dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Hardiyanto et al., 2024). Mubin dan Aryanto (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan pada pengembangan kemampuan berbahasa siswa secara menyeluruh. Ali (2020) juga menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peranan dalam membentuk kemampuan siswa menggunakan bahasa untuk berkomunikasi secara tepat.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, cerita rakyat dapat digunakan sebagai salah satu materi yang menarik sekaligus memiliki nilai pendidikan. Cerita rakyat merupakan bagian dari kebudayaan masyarakat yang diwariskan dari generasi ke generasi. Saputra dan Arselan (2025) menjelaskan bahwa cerita rakyat tradisional memiliki makna dan keterkaitan dengan kehidupan masyarakat. Jaya et al. (2024) juga menjelaskan bahwa cerita rakyat dapat dimanfaatkan sebagai sarana penguatan literasi dan kearifan lokal. Salah satu cerita rakyat yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah cerita Atu Belah Atu Bertangkup yang berasal dari masyarakat Gayo, Aceh. Cerita tersebut merupakan bagian dari warisan budaya yang mengandung nilai moral, tanggung jawab, kasih sayang, dan pengorbanan (Maulida & Oktavia, 2025). Cerita rakyat dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran karena tidak hanya memberikan pengalaman memahami teks, tetapi juga

memperkenalkan nilai budaya kepada peserta didik (Matanari et al., 2019).

Namun, keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh materi yang disampaikan, tetapi juga oleh motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan yang membuat siswa memiliki kemauan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan mencapai tujuan belajar. Yogi Fernando et al. (2024) menjelaskan bahwa motivasi belajar memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Suharni (2021) juga menekankan pentingnya upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas V SD Negeri 10 Langsa, ditemukan bahwa sebagian siswa masih kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Beberapa siswa terlihat kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan, mudah kehilangan fokus, dan kurang bersemangat dalam menyelesaikan tugas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media audio visual. Media audio visual merupakan media yang menggabungkan unsur suara dan gambar sehingga informasi pembelajaran dapat diterima melalui indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Pratiwi et al. (2022) menjelaskan bahwa media audio visual dapat membantu menyampaikan materi pembelajaran secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami. Rahman (2021) juga menunjukkan bahwa media audio visual dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan kepada siswa.

Media audio visual memiliki kelebihan karena mampu menyajikan informasi melalui gambar bergerak dan suara. Setiyawan (2020) menjelaskan bahwa media audio visual dapat membantu penyampaian informasi secara langsung dan dapat diputar kembali sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam pembelajaran cerita rakyat, penggunaan media audio visual memungkinkan siswa melihat visualisasi cerita sekaligus mendengarkan narasi sehingga materi menjadi lebih konkret dan menarik (Rahman et al., 2021). Penggunaan media audio visual pada pembelajaran cerita rakyat juga dapat memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan buku dan penjelasan guru (Ulayya et al., 2024). Cerita Atu Belah Atu Bertangkup dapat divisualisasikan melalui gambar, suara, tokoh, alur, dan suasana sehingga siswa lebih mudah mengikuti isi cerita. Kondisi tersebut berpotensi meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media audio visual dapat memberikan pengaruh positif dalam pembelajaran. Anggraini dan Mahendra (2025) menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar menyimak siswa kelas V sekolah dasar. Parisu et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berkaitan dengan peningkatan keterampilan menyimak dan kemampuan menulis siswa sekolah dasar. Sementara itu, Unawekla (2026) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis audio memberikan pengaruh terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat siswa kelas V sekolah dasar.

Penelitian Juliati (2023) juga memperlihatkan bahwa media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk mendukung perkembangan kemampuan siswa. Penelitian tersebut menggunakan media boneka tangan sebagai media pembelajaran. Meskipun media dan variabel yang digunakan berbeda dengan penelitian ini, penelitian tersebut memberikan gambaran bahwa penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat menjadi bagian penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Meskipun penelitian mengenai media audio visual telah banyak dilakukan, penelitian yang secara khusus mengintegrasikan media audio visual dengan cerita rakyat lokal Aceh, khususnya Atu Belah

Atu Bertangkup, terhadap motivasi belajar siswa masih terbatas. Penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada hasil belajar, keterampilan menyimak, dan kemampuan menulis. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada penggunaan cerita rakyat lokal Aceh sebagai materi media audio visual dengan fokus penelitian pada motivasi belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual pada cerita Atu Belah Atu Bertangkup terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 10 Langsa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Pre-Experimental Design tipe Intact Group Comparison (Afriani et al., 2025). Sugiyono (2023) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif digunakan untuk menguji hubungan atau pengaruh antarvariabel berdasarkan data yang dapat diukur. Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yang telah terbentuk, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas V-A ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media audio visual pada cerita Atu Belah Atu Bertangkup, sedangkan kelas V-B ditetapkan sebagai kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media audio visual. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan angket motivasi belajar sebagai posttest. Populasi penelitian berjumlah 38 siswa yang terdiri atas 19 siswa kelas V-A dan 19 siswa kelas V-B. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Kelas V-A terdiri atas 19 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas V-B terdiri atas 19 siswa sebagai kelompok kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media audio visual (X), sedangkan variabel terikat adalah motivasi belajar Bahasa Indonesia (Y). Penggunaan media audio visual dalam penelitian berupa penyajian cerita rakyat Atu Belah Atu Bertangkup melalui perpaduan gambar dan suara. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar. Angket menggunakan skala Likert empat poin, yaitu Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Angket terdiri atas 20 pernyataan yang mencakup lima indikator, yaitu kesadaran untuk belajar tanpa paksaan, kebutuhan untuk pencapaian tujuan belajar, semangat belajar, sikap tidak mudah putus asa, serta upaya atau tindakan untuk mencapai hasil belajar yang baik (Rahman et al., 2021; Nisa & Susanto, 2022; Mustopa et al., 2024). Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen diuji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment dengan membandingkan nilai r hitung dan r tabel. Jumlah responden uji coba sebanyak 19 siswa sehingga diperoleh r tabel sebesar 0,455. Seluruh butir pernyataan memiliki r hitung lebih besar daripada r tabel sehingga seluruh butir dinyatakan valid. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha. Hasil pengujian memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,877. Nilai tersebut lebih besar daripada 0,70 sehingga instrumen dinyatakan reliabel dengan tingkat reliabilitas sangat tinggi. Analisis data terdiri atas analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata motivasi belajar siswa. Analisis inferensial dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, uji homogenitas menggunakan Levene's Test, sedangkan pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample t-test. Data dinyatakan normal apabila nilai signifikansi > 0,05 dan varians dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi > 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Motivasi Belajar Siswa

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 10 Langsa dengan melibatkan kelas V-A sebagai kelompok eksperimen dan kelas V-B sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media audio visual pada cerita Atu Belah Atu Bertangkup, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media audio visual. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan angket motivasi belajar sebagai posttest.

Tabel 1. Hasil Posttest Motivasi Belajar

Kelompok	Jumlah Siswa	Rata-rata	Maksimal	Minimal	Kategori
Eksperimen	19	71,47	80	62	Baik
Kontrol	19	62,84	72	54	Cukup

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian.

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebesar 71,47 dengan kategori baik, sedangkan rata-rata kelas kontrol sebesar 62,84 dengan kategori cukup. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 8,63 poin dibandingkan kelas kontrol.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,873 pada kelas eksperimen dan 0,984 pada kelas kontrol. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data motivasi belajar pada kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Shapiro-Wilk	Sig.	Keterangan
Eksperimen	0,975	0,873	Normal
Kontrol	0,985	0,984	Normal

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test. Hasil pengujian menunjukkan nilai Levene Statistic sebesar 0,097 dengan nilai signifikansi sebesar 0,757. Karena nilai signifikansi 0,757 > 0,05, maka data kedua kelompok memiliki varians yang homogen.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
0,097	1	36	0,757	Homogen

Uji Hipotesis

Setelah data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample t-test. Hasil pengujian menunjukkan nilai thitung = 5,170, derajat kebebasan 36, dan nilai signifikansi 0,000. Nilai tersebut menunjukkan bahwa thitung lebih besar daripada ttabel, yaitu 5,170 > 2,028, dan nilai signifikansi 0,000 < 0,05.

Tabel 4. Hasil Uji Independent Sample t-test

Variabel	thitung	ttabel	df	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Motivasi belajar	5,170	2,028	36	0,000	H0 ditolak

Berdasarkan hasil tersebut, H0 ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual pada cerita Atu Belah Atu Bertangkup terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 10 Langsa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual pada cerita Atu Belah Atu Bertangkup memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 10 Langsa. Hal tersebut ditunjukkan melalui perbedaan rata-rata motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 71,47, sedangkan kelas kontrol sebesar 62,84. Dengan demikian, terdapat selisih sebesar 8,63 poin antara kedua kelompok. Perbedaan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media audio visual memiliki motivasi belajar lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa media audio visual. Media audio visual mampu memberikan variasi dalam penyampaian materi karena menggabungkan unsur gambar dan suara. Pratiwi et al. (2022) menjelaskan bahwa media audio visual dapat membantu penyampaian materi pembelajaran secara lebih jelas dan menarik. Hal tersebut dapat membuat siswa lebih mudah menerima informasi yang disampaikan selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa juga menjadi salah satu faktor yang dapat mendukung proses pembelajaran. Juliati (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan dapat digunakan sebagai alternatif media dalam pembelajaran. Meskipun media yang digunakan dalam penelitian Juliati berbeda dengan media audio visual dalam penelitian ini, keduanya memiliki persamaan dalam pemanfaatan media sebagai sarana untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik.

Media audio visual memberikan pengalaman belajar yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Setiyawan (2020) menjelaskan bahwa media audio visual dapat membantu penyampaian informasi secara langsung serta memungkinkan materi diputar kembali sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam penelitian ini, cerita Atu Belah Atu Bertangkup ditampilkan dalam bentuk audio visual sehingga siswa dapat melihat visualisasi cerita sekaligus mendengarkan narasi. Penggunaan media audio visual tersebut dapat membantu meningkatkan perhatian siswa selama pembelajaran. Ketika perhatian siswa meningkat, siswa lebih mudah mengikuti alur cerita dan memahami informasi yang disampaikan. Kondisi tersebut kemudian dapat mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Keterlibatan yang lebih tinggi menjadi salah satu kondisi yang mendukung munculnya motivasi belajar.

Cerita rakyat yang digunakan dalam media juga memberikan keunggulan tersendiri. Cerita Atu Belah Atu Bertangkup merupakan cerita rakyat yang berkaitan dengan budaya masyarakat Gayo, Aceh. Cerita rakyat dapat menjadi sumber pembelajaran yang mengandung nilai moral dan budaya. Saputra dan Arselan (2025) menjelaskan bahwa cerita rakyat tradisional tidak hanya berfungsi sebagai cerita yang diwariskan, tetapi juga memiliki makna yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat. Matanari et al. (2019) menunjukkan bahwa cerita rakyat dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk menanamkan nilai-nilai karakter. Hal tersebut sesuai dengan penggunaan cerita Atu Belah Atu Bertangkup dalam penelitian ini. Selain membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, cerita tersebut juga memperkenalkan nilai tanggung jawab, kasih sayang, pengorbanan, dan penghormatan terhadap keluarga.

Penggunaan cerita rakyat lokal dalam pembelajaran juga dapat memperkuat pengenalan budaya daerah. Jaya et al. (2024) menunjukkan bahwa cerita rakyat dapat digunakan untuk mendukung literasi kearifan lokal. Oleh karena itu, penggunaan Atu Belah Atu Bertangkup sebagai materi media audio visual memiliki dua fungsi, yaitu membantu menciptakan pembelajaran yang menarik dan memberikan pengenalan terhadap budaya lokal

kepada siswa. Dari aspek pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan media audio visual pada cerita rakyat juga sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang membutuhkan aktivitas menyimak, memahami, dan menginterpretasikan isi cerita. Mubin dan Aryanto (2024) menjelaskan pentingnya pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa. Melalui penyajian audio visual, siswa tidak hanya membaca cerita, tetapi juga mendengarkan dan mengamati visualisasi cerita.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian Anggraini dan Mahendra (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar menyimak siswa kelas V sekolah dasar. Meskipun penelitian tersebut berfokus pada hasil belajar menyimak, temuan tersebut memperlihatkan bahwa media audio visual dapat memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran sekolah dasar. Penelitian Parisu et al. (2025) juga menunjukkan bahwa media audio visual berpengaruh terhadap keterampilan menyimak dan kemampuan menulis siswa SD kelas V. Penelitian tersebut memiliki kesamaan pada penggunaan media audio visual dan subjek siswa sekolah dasar, tetapi berbeda pada variabel terikat dan materi yang digunakan. Penelitian ini lebih menekankan pada motivasi belajar melalui cerita rakyat lokal Aceh.

Selanjutnya, penelitian Unawekla (2026) menunjukkan adanya pengaruh media audio terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat pada siswa kelas V SD. Penelitian tersebut memiliki kesamaan pada penggunaan cerita rakyat dan subjek siswa kelas V, tetapi fokus penelitian berbeda. Penelitian Unawekla berfokus pada kemampuan menyimak, sedangkan penelitian ini berfokus pada motivasi belajar. Temuan penelitian juga berkaitan dengan pentingnya motivasi dalam proses pembelajaran. Yogi Fernando et al. (2024) menjelaskan bahwa motivasi belajar memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Suharni (2021) juga menekankan bahwa guru perlu melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, salah satu upaya tersebut dilakukan melalui penggunaan media audio visual yang lebih menarik dan sesuai dengan materi cerita rakyat.

Hasil uji hipotesis semakin memperkuat temuan tersebut. Nilai thitung sebesar 5,170 lebih besar daripada ttabel sebesar 2,028 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol secara statistik signifikan. Dengan demikian, penggunaan media audio visual pada cerita Atu Belah Atu Bertangkup dapat dinyatakan memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual dapat menjadi alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik bagi siswa sekolah dasar. Penggunaan cerita rakyat lokal memberikan nilai tambah karena pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian tujuan akademik, tetapi juga dapat mengenalkan budaya dan nilai moral kepada siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual pada cerita Atu Belah Atu Bertangkup berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 10 Langsa. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebesar 71,47, sedangkan kelas kontrol sebesar 62,84. Selanjutnya, hasil Independent Sample t-test memperoleh nilai thitung sebesar 5,170 > ttabel sebesar 2,028 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Dengan demikian, H0 ditolak dan Ha diterima.

Penggunaan media audio visual memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih

menarik melalui perpaduan gambar dan suara. Penggunaan cerita rakyat Atu Belah Atu Bertangkup juga memberikan nilai tambah karena selain mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, media tersebut dapat memperkenalkan budaya lokal serta nilai-nilai moral kepada siswa. Dengan demikian, media audio visual berbasis cerita rakyat lokal dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

REFERENSI

Afriani, I., Suriani, A., Desyandri, D., & Sukma, E. (2025). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Menggunakan Model RADEC Berbantuan Media Audiovisual pada Peserta Didik Kelas V SDN 24 Ujung Gurun. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *6*(3), 3480–3490. https://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3126

Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan sastra (Basastra) di sekolah dasar. *PAUD, 3*(1).

Anggita, A., & Hayati, D. K. (2024). Hubungan minat profesi guru dengan kesiapan mahasiswa calon guru biologi di Provinsi Lampung. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 9*(2), 1010–1017. https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.885

Anggraini, D. L., Yulianti, M., Faizah, S. N., Belawati, A. P., Guru, P., & Ibtidaiyah, M. (2022). Peran guru dalam mengembangkan kurikulum merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial (JIPSI), 1*(3). https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53

Anggraini, R., & Mahendra, Y. (2025). *Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar menyimak siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 04 Tanjung Aman Tahun Ajaran 2024/2025*.

Anwar, C., Septiani, D., & Riva'i, F. A. (2024). Implementation Of Curriculum Management Of Tahfidz Al-Qur'an at Al-Qur'an Islamiyah Bandung Elementary School. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, *1*(2), 91–96. https://doi.org/10.34125/injies.v1i2.11

Ayunda, V., Jannah, A. M., & Gusmaneli, G. (2024). Metode pembelajaran yang efektif dalam pendidikan dasar. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, *1*(3), 259-273.

Ayuba, J. O., Abdulkadir, S., & Mohammed, A. A. (2025). Integration of Digital Tools for Teaching and Learning of Islamic Studies Among Senior Secondary Schools in Ilorin Metropolis, Nigeria. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, *2*(1), 1–9. https://doi.org/10.34125/injies.v2i1.16

Aziz, M., 'Arif, M., Alwi, M. F., & Nugraha, M. N. (2024). Improving The Quality of Education Through Optimizing the Educational Administration System at The An-Nur Islamic Education Foundation. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, *1*(1), 5–15. https://doi.org/10.34125/injies.v1i1.2

Baroud, N., Alouzi, K., Elfzzani, Z., Ayad, N., & Albshkar, H. (2024). Educators' Perspectives on Using (AI) As A Content Creation Tool in Libyan Higher Education: A Case Study of The University of Zawia. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(2), 61–70. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.12

Fadli, M., Iskandar, M. Y., Darmansyah, D., J, F. Y., & Hidayati, A. (2024). Development of Interactive Multimedia Use Software Macromedia Director for Learning Natural Knowledge in High School. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(1), 12–19. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.2

Fithriyah, D. N., Nahdlatul, U., Sunan, U., & Bojonegoro, G. (2024). Teori-teori belajar dan aplikasinya dalam pembelajaran. *Edukasi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2*(1), 12–21.

Hardiyanto, L., Iriansyah, H. S., & Saryono, S. (2024). Landasan filosofis pendidikan budaya dan karakter bangsa. *Jurnal Citizenship Virtues*, *4*(1), 733-741.

Hidayati, E., & Hutagaol, B. A.-R. (2025). An Analysis of Hasan Hanafi's Tafsir Method: Hermeneutics as An Interpretative Approach. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, *2*(1), 39–48. https://doi.org/10.34125/injies.v2i1.22

Istianah, A., Maftuh, B., & Malihah, E. (2023). Konsep sekolah damai: Harmonisasi profil pelajar Pancasila dalam implementasi kurikulum merdeka belajar. *Jurnal Education and Development*, *11*(3), 333-342.

Jaya, D. C., Mijianti, Y., & Citraningrum, M. D. (2024). Pengembangan halaman informasi cerita rakyat untuk penguatan literasi kearifan lokal pada kelas IX C SMPN Tempurejo Jember. *Serunai Ilmu Pendidikan, 10*(1).

Juliati, J. (2023). Media boneka tangan: Pengaruhnya terhadap keterlambatan berbicara anak. *Syifaul Qulub: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam, 4*(1). https://doi.org/10.32505/syifaulqulub.v4i1.5930

Khofi, M. B., & Santoso, S. (2024). Optimize the Role of The State Islamic High School (MAN) Bondowoso Principal in Promoting Digital-Based Learning. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(2), 91–102. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.7

Martoyo, & Tinah. (2024). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI), 2*(14).

Ma'sum, A. H., & Purnomo, M. S. (2024). Effective Communication Strategies for Private Schools to Address the Controversy of High-Paying Education. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(2), 103–111. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.15

Matanari, E. K., Sanny, F., Tarigan, B., Marbun, G., P., H. B. M., Simarmata, I., & Sihotang, M. K. (2019). Penanaman nilai-nilai karakter dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui cerita rakyat, 74–80.

Maulida, M., & Oktavia, N. (2025). Pendidikan Pancasila sebagai landasan pembentukan karakter bangsa yang berintegritas. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, *1*(6), 83-87.

Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 3*(3), 554–559. https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429

Mudijono, M., Halimahturrafiah, N., Muslikah, M., & Mutathahirin, M. (2025). Harmonization of Javanese Customs and Islamic Traditions in Clean Village. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, *2*(1), 10–18. https://doi.org/10.34125/injies.v2i1.15

Mustopa, M., Isnaini, M., & Abdurrahmansyah, A. (2024). Peran media pembelajaran inovatif dalam pembentukan karakter melalui pendidikan agama Islam di era digital. *Muaddib: Islamic Education Journal*, *7*(1), 28-36.

Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis Wordwall dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar. *7*(1), 140–147.

Nugraha, R. A., & Iskandar, M. Y. (2024). Development of Video Tutorials as A Media for Learning Graphic Design in Vocational High Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(1), 1–11. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.1

Parisu, C. Z. L., Arung, F., & Juwairiyah, A. (2025). Pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak dan kemampuan menulis siswa SD kelas V ditinjau dari kemandirian belajar. *Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa, 1*, 116–125.

Pitri, M. L., Nordin, N., Langputeh, S., & Rakuasa, H. (2025). Development of E-Module (Electronic Module) Based on Ethnoscience in Natural Science Subject of Human Reproduction for Junior High Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *2*(1), 46–61. https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.28

Pratiwi, R., Ningsih, E. D. K., & Arfahmi, K. (2022). Pengaruh media audio-visual dalam pembelajaran Bahasa Arab terhadap siswa kelas V di MIS Al-Hidayah CK. *SIWAYANG Journal: Publikasi Ilmiah Bidang Pariwisata, Kebudayaan, dan Antropologi, 1*(2), 85–92. https://doi.org/10.54443/siwayang.v1i2.190

Rahman, Munandar, A. S., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yuyun. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan, dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam, 2*(1), 1–8.

Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., & Ningsih, I. W. (2021). Pengaruh media flashcard dalam meningkatkan daya ingat siswa pada materi mufrodat Bahasa arab. *Jurnal Tahsinia*, *2*(2), 99-106.

Rahman, R. H. (2021). Penerapan media audio visual dalam meningkatkan akhlak anak sekolah dasar di masa pandemi. *Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman, 21*(1), 46–54.

Salu, C. T., Nurhaedah, & Tangkelayuk, A. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan lembar kerja peserta didik. *Global Journal of Education, 4*(2), 337–344.

Saputra, W., Akbar, A., & Burhanuddin, B. (2024). Modernization of Da'wah Methods in Fostering Interest Among Young Generation (Case Study QS. Al-Ahzab Verse 46). *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, *1*(2), 61–70. https://doi.org/10.34125/injies.v1i2.7

Saputra, R., & Arselan, S. A. (2025). Tinjauan umum tentang cerita rakyat tradisional dan maknanya (kajian folklor). *Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah, 10*(4), 2155–2164.

Sari, C. K. (2024). Urgensi pemahaman konsep dasar IPS bagi mahasiswa PGSD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(2), 2743–[halaman akhir sesuai artikel]. https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13788

Setiyawan, H. (2020). Pemanfaatan media audio visual dan media gambar pada siswa kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia, 3*(2), 198–203.

Soesana, A., Subakti, H., Karwanto, Fitri, A., Kuswandi, S., Sastri, L., Falani, I., Aswan, N., Hasibuan, F. A., & Lestari, H. (2023). *Metodologi penelitian kualitatif*. Yayasan Kita Menulis.

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif*.

Suharni. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Bimbingan dan Konseling, 6*(1), 172–184.

Ulayya, A. T., Mahdy, A. M., Alam, F. R., Rafliansyah, M. Z., & Antoni, H. (2024). Dampak Pancasila Terhadap Pertumbuhan Moral dan Etika di Kalangan Generasi Z. *Student Research Journal*, *2*(6), 260-275.

Unawekla, A. (2026). Pengaruh media audio visual terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat pada siswa kelas V SD Negeri 2 Tiakur. *Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*.

Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan, 2*(3), 61–68. https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:
CC-BY-SA