

## **Efektivitas Media Fabel Audiovisual Terintegrasi Sains Terhadap Kemampuan Analisis Informasi dan Pemaknaan Nilai Cerita pada Siswa Sekolah Dasar**

**Andreas Leta Kando**

Universitas Tanjungpura, Indonesia

Email: [f1081241079@student.untan.ac.id](mailto:f1081241079@student.untan.ac.id)

---

**Keywords:**

*audiovisual fable media; science integration; information analysis; story value interpretation; elementary school.*

---

**Abstract**

*Information analysis and story value interpretation are essential competencies in elementary school language learning; however, classroom instruction remains predominantly teacher-centered and has not optimally utilized instructional media capable of integrating literacy skills with meaningful learning contexts. This study aimed to examine the effectiveness of science-integrated audiovisual fable media in improving elementary school students' information analysis and story value interpretation skills. A quantitative approach employing a pre-experimental One Group Pretest Posttest Design was adopted, involving 30 sixth-grade students selected through total sampling. Data were collected using validated achievement tests measuring information analysis and story value interpretation, complemented by classroom observation sheets. Data were analyzed using descriptive statistics, the Shapiro Wilk normality test, Paired Sample t-Test, and Normalized Gain (N-Gain) analysis. The findings revealed that the average score for information analysis increased from 65.57 to 86.37, while story value interpretation improved from 67.00 to 87.80 after the implementation of the instructional media. The Paired Sample t-Test indicated a statistically significant difference between pretest and posttest scores ( $p < 0.05$ ), whereas the N-Gain values were categorized as moderate to high, demonstrating the effectiveness of the developed media. Therefore, science-integrated audiovisual fable media is effective in enhancing elementary school students' information analysis and story value interpretation skills and has strong potential as an innovative instructional medium to promote literacy, critical thinking, and contextual learning.*

---

**Kata Kunci:**

media fabel audiovisual; Integrasi Sains; analisis informasi; Pemaknaan Nilai Cerita; Sekolah Dasar.

---

**Abstrak**

Kemampuan analisis informasi dan pemaknaan nilai cerita merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, namun pelaksanaannya masih menghadapi kendala karena pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan belum memanfaatkan media yang mampu mengintegrasikan kemampuan literasi dengan konteks pembelajaran yang bermakna. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas media fabel audiovisual terintegrasi sains terhadap kemampuan analisis informasi dan pemaknaan nilai cerita pada siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* melalui *One Group Pretest Posttest Design* yang melibatkan 30 siswa kelas VI sebagai sampel menggunakan teknik

sampling jenuh (*total sampling*). Data diperoleh melalui tes kemampuan analisis informasi dan pemaknaan nilai cerita yang telah divalidasi serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro Wilk*, *Paired Sample t-Test*, dan analisis *Normalized Gain (N-Gain)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan analisis informasi meningkat dari 65,57 menjadi 86,37, sedangkan kemampuan pemaknaan nilai cerita meningkat dari 67,00 menjadi 87,80. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* ( $p < 0,05$ ), sementara nilai *N-Gain* berada pada kategori sedang hingga tinggi yang mengindikasikan efektivitas penggunaan media. Dengan demikian, media fabel audiovisual terintegrasi sains terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan analisis informasi dan pemaknaan nilai cerita siswa sekolah dasar serta berpotensi menjadi media pembelajaran inovatif yang mendukung pengembangan literasi, berpikir kritis, dan pembelajaran kontekstual.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan berpikir, karakter, dan literasi peserta didik. Pada jenjang ini, pembelajaran tidak lagi cukup berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga harus mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan memaknai informasi yang diperoleh dari berbagai sumber belajar. Tuntutan pembelajaran abad ke-21 menempatkan kemampuan analisis informasi (*information analysis*) dan literasi sains (*scientific literacy*) sebagai kompetensi utama yang harus dimiliki peserta didik untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Engeness, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar perlu menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan bermakna agar siswa mampu membangun pengetahuan sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Namun demikian, kondisi pembelajaran di sekolah dasar masih menunjukkan berbagai keterbatasan. Pembelajaran cerita umumnya masih mengandalkan buku teks dan metode ceramah dengan media yang kurang variatif sehingga siswa cenderung memahami isi cerita secara literal. Peserta didik umumnya mampu menceritakan kembali isi bacaan, tetapi masih mengalami kesulitan ketika diminta mengidentifikasi informasi penting, menganalisis hubungan antarperistiwa, menghubungkan isi cerita dengan fenomena kehidupan nyata, maupun menarik makna yang lebih mendalam (Apriyani et al., 2025). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya memfasilitasi pengembangan kemampuan analisis informasi dan pemaknaan nilai cerita sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21.

Kemampuan analisis informasi merupakan kemampuan mengidentifikasi, menyeleksi, menginterpretasikan, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi secara kritis dari berbagai sumber (Maharani & Wahidin, 2022). Dalam penelitian ini, kemampuan tersebut diartikan sebagai kemampuan siswa mengidentifikasi informasi penting, mengenali hubungan antarinformasi, menghubungkan informasi dengan konsep sains, serta menarik kesimpulan berdasarkan isi cerita (Novariza, 2023). Selain itu, penelitian ini juga mengkaji kemampuan pemaknaan nilai cerita (*meaning making*), yaitu kemampuan siswa menginterpretasikan nilai moral yang terkandung dalam cerita, menghubungkannya dengan pengalaman sehari-hari,

serta menginternalisasikan nilai tersebut dalam kehidupan nyata (Alalwan, 2022). Kedua kemampuan tersebut dipandang sebagai indikator penting dalam pembelajaran berbasis literasi karena melibatkan aspek kognitif sekaligus afektif peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang berpotensi mengembangkan kedua kemampuan tersebut adalah fabel. Fabel merupakan cerita yang dekat dengan kehidupan anak karena menggunakan tokoh hewan yang merepresentasikan perilaku manusia dan mengandung berbagai pesan moral (Kori et al., 2025). Potensi tersebut menjadi lebih besar ketika fabel dipadukan dengan media audiovisual, yaitu media yang mengombinasikan unsur visual dan audio secara simultan sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar multisensori yang lebih menarik dibandingkan media berbasis teks. Lebih lanjut, integrasi konsep-konsep sains ke dalam alur cerita memungkinkan siswa tidak hanya memahami pesan moral, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang memperkuat literasi ilmiah melalui fenomena yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas media audiovisual dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Erlitaviana & Tyas (2025) melaporkan bahwa media audiovisual mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Susanti & Ardi (2022) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan media audiovisual. Penelitian Kori et al. (2025), Maritza Agustin et al. (2025), dan Putri et al. (2025) juga menunjukkan bahwa media audiovisual efektif meningkatkan motivasi, hasil belajar, serta pemahaman konsep pada berbagai materi pembelajaran. Di sisi lain, penelitian mengenai pembelajaran berbasis cerita (*storytelling*) menunjukkan bahwa penyajian cerita melalui media audiovisual mampu meningkatkan kemampuan menyimak dan memahami informasi. Utami et al. (2024) menjelaskan bahwa kemampuan analisis informasi berkembang lebih optimal ketika siswa diberi kesempatan menghubungkan informasi baru dengan pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

Meskipun demikian, hasil telaah pustaka menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian terdahulu hanya memfokuskan kajian pada peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, keterampilan menyimak, atau penguasaan konsep tertentu. Penelitian yang mengintegrasikan fabel, media audiovisual, dan konsep sains dalam satu media pembelajaran masih relatif terbatas (Aisah et al., 2025). Selain itu, penelitian yang secara khusus menguji pengaruh media tersebut terhadap kemampuan analisis informasi dan kemampuan pemaknaan nilai cerita pada siswa sekolah dasar juga masih jarang dilakukan. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) mengenai efektivitas media fabel audiovisual terintegrasi sains dalam mengembangkan dua kompetensi penting abad ke-21 tersebut.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media fabel audiovisual terintegrasi sains terhadap kemampuan analisis informasi dan kemampuan pemaknaan nilai cerita pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini menguji hipotesis bahwa penggunaan media fabel audiovisual terintegrasi sains memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kedua kemampuan tersebut. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media fabel audiovisual terintegrasi sains, sedangkan variabel terikat meliputi kemampuan analisis informasi dan kemampuan pemaknaan nilai cerita siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *pre-experimental* melalui pemberian perlakuan menggunakan media yang dikembangkan dan pengukuran perubahan kemampuan siswa

menggunakan instrumen tes yang telah divalidasi. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengintegrasian tiga komponen pembelajaran, yaitu fabel sebagai media pendidikan karakter, audiovisual sebagai media pembelajaran interaktif, dan konsep sains sebagai penguatan literasi ilmiah, serta pengujian pengaruhnya terhadap dua kompetensi abad ke-21 yang masih jarang dikaji secara bersamaan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* melalui *One Group Pretest Posttest Design*. Desain ini dipilih untuk mengukur perubahan kemampuan analisis informasi dan pemaknaan nilai cerita siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media fabel audiovisual interaktif terintegrasi sains. Pengukuran dilakukan melalui pemberian *pretest* ( $O_1$ ) sebelum perlakuan, diikuti implementasi media pembelajaran ( $X$ ), kemudian *posttest* ( $O_2$ ) setelah perlakuan. Perbedaan skor *pretest* dan *posttest* digunakan sebagai dasar untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VI di sekolah yang menjadi lokasi penelitian. Mengingat jumlah populasi relatif kecil, penelitian menggunakan teknik *sampling* jenuh (*total sampling*) sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian sebanyak 30 siswa. Teknik ini dipilih agar seluruh karakteristik populasi dapat terwakili dan mengurangi potensi bias akibat pemilihan sampel (Niam et al., 2024).

Instrumen penelitian terdiri atas instrumen tes dan non-tes. Instrumen tes digunakan untuk mengukur dua variabel terikat, yaitu kemampuan analisis informasi dan pemaknaan nilai cerita, masing-masing terdiri atas 10 butir soal yang disusun berdasarkan indikator capaian pembelajaran Bahasa Indonesia fase C Kurikulum Merdeka. Sementara itu, instrumen non-tes berupa lembar observasi digunakan untuk mengamati keterlaksanaan penggunaan media selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan menggunakan format *checklist* yang mencakup aspek penyajian media, partisipasi siswa, serta pelaksanaan pembelajaran sesuai scenario (Niam et al., 2024). Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen divalidasi melalui *expert judgment* oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kesesuaian isi (*content validity*). Selanjutnya, uji validitas empiris dilakukan terhadap butir soal menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*, sedangkan reliabilitas instrumen dihitung menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Instrumen dinyatakan layak digunakan apabila memenuhi kriteria validitas dan memiliki koefisien reliabilitas  $\geq 0,70$  (Putra et al., 2025). Prosedur penelitian diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media fabel audiovisual interaktif terintegrasi sains sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disusun. Selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi terhadap keterlaksanaan penggunaan media. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, siswa diberikan *posttest* menggunakan instrumen yang setara dengan *pretest* untuk mengukur perubahan kemampuan setelah perlakuan.

Data dianalisis menggunakan bantuan IBM SPSS *Statistics*. Analisis diawali dengan statistik deskriptif untuk memperoleh nilai rata-rata, standar deviasi, skor maksimum, skor minimum, dan persentase ketuntasan belajar. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data diuji normalitasnya menggunakan *Shapiro Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 orang. Apabila data berdistribusi normal ( $p > 0,05$ ), maka pengujian hipotesis dilakukan

menggunakan *Paired Sample t-Test* untuk membandingkan skor *pretest* dan *posttest* pada masing-masing variabel. Tingkat signifikansi penelitian ditetapkan pada  $\alpha = 0,05$  (Irawan et al., 2021). Selain uji signifikansi, peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan *Normalized Gain (N-Gain)* untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran. Nilai *N-Gain* kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori rendah, sedang, atau tinggi sesuai dengan kriteria yang umum digunakan dalam penelitian pendidikan (Rahman & Muktadir, 2021). Penelitian ini difokuskan pada pengaruh penggunaan media fabel audiovisual interaktif terintegrasi sains terhadap kemampuan analisis informasi dan pemaknaan nilai cerita siswa kelas VI sekolah dasar. Oleh karena itu, hasil penelitian terbatas pada karakteristik sampel, desain *pre-experimental* tanpa kelompok kontrol, serta konteks implementasi pada satu sekolah sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media fabel audiovisual interaktif terintegrasi sains terhadap kemampuan analisis informasi dan pemaknaan nilai cerita siswa kelas VI sekolah dasar. Analisis dilakukan terhadap hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari 30 siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Data dianalisis secara bertahap melalui statistik deskriptif, uji prasyarat, uji hipotesis, serta analisis efektivitas menggunakan *Normalized Gain (N-Gain)* sehingga dapat memberikan gambaran mengenai perubahan kemampuan siswa setelah memperoleh perlakuan.

Sebagai langkah awal, dilakukan analisis statistik deskriptif untuk melihat perubahan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Statistik deskriptif memberikan gambaran awal mengenai kecenderungan peningkatan kemampuan siswa pada kedua variabel yang diteliti. Secara rinci penjelasan tersebut disajikan pada Tabel.1 berikut.

**Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil *Pretest* dan *Posttest***

Variabel	<i>Pretest</i> (Mean $\pm$ SD)	<i>Posttest</i> (Mean $\pm$ SD)	Peningkatan
Kemampuan Analisis Informasi	65,57 $\pm$ 8,77	86,37 $\pm$ 6,40	20,80
Pemaknaan Nilai Cerita	67,00 $\pm$ 8,96	87,80 $\pm$ 6,15	20,80

*Sumber: Data diolah Peneliti (2026)*

Berdasarkan Tabel.1 terlihat bahwa rata-rata kemampuan analisis informasi meningkat dari 65,57 menjadi 86,37, sedangkan kemampuan pemaknaan nilai cerita meningkat dari 67,00 menjadi 87,80. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media fabel audiovisual interaktif terintegrasi sains, siswa mampu memahami isi cerita dengan lebih baik, mengidentifikasi informasi penting secara lebih tepat, serta menginterpretasikan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita secara lebih mendalam. Selain itu, nilai simpangan baku (*standard deviation*) pada hasil *posttest* lebih kecil dibandingkan *pretest* sehingga menunjukkan bahwa kemampuan siswa setelah pembelajaran menjadi lebih merata.

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, audio, animasi, dan interaktivitas mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional (Azifatillah

Azifah & Zeynaddin Musennif Shabanov, 2025). Penyajian cerita secara audiovisual memungkinkan siswa memperoleh informasi melalui lebih dari satu saluran indera sehingga membantu proses pemahaman dan analisis informasi. Integrasi konsep sains dalam alur cerita juga memberikan konteks yang lebih konkret sehingga siswa lebih mudah menghubungkan isi bacaan dengan pengalaman sehari-hari (Banda & Kaani, 2026). Kondisi ini sejalan dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer, bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui kombinasi teks, gambar, dan suara karena dapat mengoptimalkan proses pengolahan informasi dalam memori kerja (Brysbart, 2019).

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas menggunakan uji *Shapiro–Wilk* mengingat jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden. Pengujian ini bertujuan memastikan bahwa data memenuhi asumsi untuk dilakukan analisis parametrik. Hasil pengujian secara rinci disajikan pada Tabel.2 berikut.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Shapiro–Wilk**

Variabel	Sig. Pretest	Sig. Posttest	Keterangan
Kemampuan Analisis Informasi	0,964	0,890	Normal
Pemaknaan Nilai Cerita	0,935	0,716	Normal

*Sumber: Data diolah Peneliti (2026)*

Merujuk pada Tabel.2 di atas, hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis dapat dilanjutkan menggunakan *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Pengujian hipotesis dilakukan untuk membuktikan apakah peningkatan rata-rata yang diperoleh benar-benar disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran dan bukan terjadi secara kebetulan. Secara rinci hasil dijelaskan pada Tabel.3 berikut ini.

**Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample t-Test**

Variabel	t hitung	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Kemampuan Analisis Informasi	-15,577	0,000	H <sub>0</sub> Ditolak
Pemaknaan Nilai Cerita	-13,814	0,000	H <sub>0</sub> Ditolak

*Sumber: Data diolah Peneliti (2026)*

Berdasarkan Tabel.3 diketahui bahwa nilai signifikansi kedua variabel sebesar 0,000 (<0,05). Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, penggunaan media fabel audiovisual interaktif terintegrasi sains terbukti memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan analisis informasi dan pemaknaan nilai cerita siswa.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan siswa tidak hanya tampak dari kenaikan skor rata-rata, tetapi juga telah dibuktikan secara statistik. Peningkatan kemampuan analisis informasi terjadi karena media memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati alur cerita, tokoh, dan hubungan sebab-akibat secara lebih konkret melalui visualisasi animasi dan narasi audio (Clifton, 2023). Sementara itu, peningkatan kemampuan pemaknaan nilai cerita terjadi karena siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga melihat

representasi perilaku tokoh secara langsung sehingga pesan moral lebih mudah dipahami dan diinternalisasikan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Pratiwi et al. (2026) yang menyatakan bahwa media audiovisual meningkatkan kemampuan memahami isi bacaan karena mampu menghadirkan informasi secara lebih konkret. Penelitian Rahmawati (2021) juga melaporkan bahwa media interaktif meningkatkan aktivitas belajar sekaligus kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Maroungkas et al. (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga mampu meningkatkan kemampuan analisis peserta didik. Kesamaan hasil tersebut memperkuat bahwa media audiovisual merupakan salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan kompetensi literasi membaca pada siswa sekolah dasar.

Meskipun demikian, efektivitas media tidak hanya diukur berdasarkan signifikansi statistik, tetapi juga melalui besarnya peningkatan hasil belajar menggunakan analisis *Normalized Gain (N-Gain)*. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media selama proses pembelajaran. Hasil secara rinci dijelaskan pada Tabel.4 berikut ini.

**Tabel 4. Hasil Analisis *N-Gain***

Variabel	N-Gain	Kategori
Kemampuan Analisis Informasi	0,57	Sedang
Pemaknaan Nilai Cerita	0,61	Sedang

*Sumber: Data diolah Peneliti (2026)*

Berdasarkan Tabel.4 diketahui bahwa nilai *N-Gain* kemampuan analisis informasi sebesar 0,57, sedangkan kemampuan pemaknaan nilai cerita sebesar 0,61, yang keduanya berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun masih terdapat ruang untuk penyempurnaan agar efektivitasnya dapat mencapai kategori tinggi.

Peningkatan yang diperoleh juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor selain penggunaan media. Antusiasme siswa terhadap media baru (*novelty effect*), motivasi belajar yang meningkat selama proses pembelajaran, serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran kemungkinan turut memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar (Cuartas et al., 2023). Oleh karena itu, meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa media berpengaruh secara signifikan, faktor-faktor eksternal tersebut tetap perlu dipertimbangkan sebagai alternatif penjelasan terhadap temuan penelitian.

Dibandingkan dengan penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki kontribusi yang berbeda karena tidak hanya memanfaatkan media audiovisual sebagai sarana pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga mengintegrasikan konsep sains ke dalam cerita fabel (Hidayat & Sumardjoko, 2023). Integrasi tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual melalui pengembangan literasi membaca, literasi sains, dan pendidikan karakter secara bersamaan (Dwi Fajariyanto et al., 2025). Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media fabel audiovisual interaktif yang menggabungkan unsur multimedia dan integrasi lintas disiplin sebagai upaya meningkatkan kemampuan analisis informasi sekaligus pemaknaan nilai cerita pada siswa sekolah dasar.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa media fabel audiovisual interaktif terintegrasi sains dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia pada implementasi Kurikulum Merdeka. Penggunaan media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna sehingga dapat mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, literasi membaca, serta penguatan karakter peserta didik (Pendergast et al., 2024). Dari sisi akademik, penelitian ini turut memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan hasil belajar pada jenjang sekolah dasar (Penderi et al., 2023).

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian menggunakan desain *One Group Pretest Posttest Design* tanpa kelompok kontrol sehingga peningkatan hasil belajar belum sepenuhnya dapat diatribusikan hanya pada penggunaan media pembelajaran. Selain itu, jumlah responden yang terbatas pada 30 siswa di satu sekolah menyebabkan hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih besar, serta cakupan sekolah yang lebih beragam sehingga efektivitas media dapat diuji secara lebih komprehensif.

## KESIMPULAN

Media fabel audiovisual terintegrasi sains terbukti menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan analisis informasi dan pemaknaan nilai cerita pada siswa sekolah dasar. Penyajian cerita melalui kombinasi unsur visual, audio, dan muatan konsep sains mampu membantu siswa memahami isi cerita secara lebih mendalam sekaligus menghubungkan pesan moral dengan fenomena yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran audiovisual dapat meningkatkan keterlibatan belajar, kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan pemahaman konseptual siswa, terutama ketika dipadukan dengan konteks pembelajaran yang bermakna. Dengan demikian, pengembangan media fabel audiovisual terintegrasi sains memiliki potensi untuk mendukung implementasi pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan berorientasi pada penguatan literasi serta pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar. Meskipun demikian, hasil penelitian ini masih terbatas pada jumlah responden, karakteristik siswa, dan ruang lingkup materi yang digunakan sehingga penerapan hasil penelitian perlu mempertimbangkan kondisi pembelajaran yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menguji efektivitas media ini pada jenjang, materi, dan cakupan sekolah yang lebih luas serta mengintegrasikan variabel lain seperti kemampuan literasi membaca, berpikir kritis, maupun motivasi belajar agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kontribusi media terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

Aisah, S., Sukendro, & Indryani. (2025). The Implementation of the Paired Storytelling Model Assisted by Audiovisual Media to Improve Student Learning Outcomes in IPAS Subject. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(2), 537–541. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i2.9474>

- Alalwan, N. (2022). Actual use of social media for engagement to enhance students' learning. *Education and Information Technologies*, 27(7), 9767–9789. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11014-7>
- Apriyani, H. N., Nisa, A. F., Al Masjid, A., Zulfiati, H. M., & Bariyyah, I. Q. (2025). Implementation of Digital Word Wall Media Based on Local Culture in Improving Reading Literacy of Elementary School Students. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 17(1), 447–458. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v17i1.6369>
- Azifatillah Azifah, & Zeynaddin Musennif Shabanov. (2025). Design of Al-Islam Learning Media Based on Digital Storytelling on the Material of Emulating the Stories of the Ulul Azmi Apostles for Grade 5 Students of Mutu Elementary School, Nunukan. *Green Philosophy: International Journal of Religious Education and Philosophy*, 2(4), 20–28. <https://doi.org/10.70062/greenphilosophy.v2i4.248>
- Banda, E., & Kaani, B. (2026). Teacher Perceptions on the Benefits of a Twelve-Week Storytelling Pedagogical Intervention for Fifth Grade Literacy Instruction in Zambia. *European Journal of Arts, Humanities and Social Sciences*, 3(1), 32–44. [https://doi.org/10.59324/ejahss.2026.3\(1\).04](https://doi.org/10.59324/ejahss.2026.3(1).04)
- Brysbaert, M. (2019). How many words do we read per minute? A review and meta-analysis of reading rate. *Journal of Memory and Language*, 109, 104047. <https://doi.org/10.1016/j.jml.2019.104047>
- Clifton, G. J. (2023). *Language assessment literacy and formative assessment in Indonesian EFL education: A study of assessment policy, teaching materials, and teacher ...* search.proquest.com. <https://search.proquest.com/openview/7068cb498f4151477d71df021f17af2d/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>
- Cuartas, J., McCoy, D., Sánchez, J., & ... (2023). Family play, reading, and other stimulation and early childhood development in five low-and-middle-income countries. *Developmental ...*, (Query date: 2026-05-22 12:14:19). <https://doi.org/10.1111/desc.13404>
- Dwi Fajariyanto, S., Firdaus, F. M., & Nirmala, S. D. (2025). Development Of Canva-Assisted Interactive Learning Media To Improve The Critical Thinking Skills Of Elementary School Students In Science And Science Subjects. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 8(2), 105–110. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v8i2.11454>
- Engeness, I. (2021). Developing teachers' digital identity: towards the pedagogic design principles of digital environments to enhance students' learning in the 21st century. *European Journal of Teacher Education*, 44(1), 96–114. <https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1849129>
- Erlitaviana, D., & Tyas, D. N. (2025). The Relationship between the Use of Audio-Visual Learning Media and Learning Motivation with Learning Outcomes in Elementary School. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(3), 163–170. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i3.10375>
- Hidayat, S. N., & Sumardjoko, B. (2023). *Model Kepemimpinan Transformasional Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kinerja Guru di SMA Sains Daarul Qur'an Karanganyar Surakarta Tahun Ajaran 2022 ...* eprints.ums.ac.id. <https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/113198>

- Irawan, J., Handayani, A. A. A. T., & Zohri, L. H. N. (2021). Operasionalisasi IBM SPSS 21 untuk Meningkatkan Kemampuan dan Keterampilan Olah Data Penelitian Mahasiswa. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2). <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v4i2.660>
- Kori, M. J. M., Nice Maylani Asril, & I Made Aditya Darma. (2025). Problem-Based Learning-Based Audio-Visual Learning Media on the Human Respiratory System to Improve Learning Motivation of Fifth-Grade Elementary School Students. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 5(3), 554–566. <https://doi.org/10.23887/jmt.v5i3.96345>
- Maharani, B., & Wahidin, W. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Peserta Didik Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Soal Asesmen Kompetensi Minimum. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5656–5663. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3097>
- Maritza Agustin, I Made Citra Wibawa, & Wayan Eka Paramartha. (2025). Interactive Learning Multimedia to Increase Student Motivation in Science Learning on the Photosynthesis Topic for Grade IV Elementary School. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 5(2), 351–362. <https://doi.org/10.23887/jmt.v5i2.99685>
- Marougkas, A., Troussas, C., Krouska, A., & Sgouropoulou, C. (2023). How personalized and effective is immersive virtual reality in education? A systematic literature review for the last decade. *Multimedia Tools and Applications*, 83(6), 18185–18233. <https://doi.org/10.1007/s11042-023-15986-7>
- Novariza, B. (2023). ENHANCING TEACHER SELF-EFFICACY: A FRAMEWORK FOR STRUCTURED CONTINUOUS PROFESSIONAL DEVELOPMENT. *Managere: Indonesian Journal of Educational ...* <http://serambi.org/index.php/managere/article/view/414>
- Pendergast, D., Main, K., & Bahr, N. (2024). *Teaching middle years: Rethinking curriculum, pedagogy, and assessment* (Number Query date: 2026-05-22 12:14:19). books.google.com. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=1qsnEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP22&dq=numeracy+literacy+family+early+childhood+sdgs+4+bronfenbrenner%27s+ecological+theory&ots=wkeOm8qVhs&sig=AFMpPY3PTPojrwTd8LY9tgPozEI>
- Penderi, E., Karousou, A., & Papanastatou, I. (2023). ... –multilevel approach to literacy-related parental involvement and its effects on preschool children’s literacy competences: A sociopedagogical perspective. *Education Sciences*, (Query date: 2026-05-22 12:14:19). <https://www.mdpi.com/2227-7102/13/12/1192>
- Pratiwi, O., Kustandi, C., Kusumawardani, D., & Rahmadi, I. F. (2026). Revisiting Digital Storytelling as a Pedagogical Strategy in Educational Technology: A Systematic Literature Review of Recent Evidence. *Jurnal Paedagogy*, 13(1), 349–361. <https://doi.org/10.33394/jp.v13i1.18995>
- Putra, C. A., Bulkani, B., Nurochman, H., & Setiawan, M. A. (2025). Development of an Interactive E-Comic Based on Digital Literacy for Contextual English Learning in Elementary Schools. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 1–5. <https://doi.org/10.33084/tunas.v11i1.11281>
- Putri, A. R., Darmansyah, D., Bentri, A., & Muhammadi, M. (2025). The Influence of Video Media on Motivation and Learning Outcomes of Third Grade Students in Elementary School. *JETL (Journal of Education, Teaching and Learning)*, 10. <https://doi.org/10.26737/jetl.v10i2.7698>

- Rahman, A., & Muktadir, Md. G. (2021). SPSS: An Imperative Quantitative Data Analysis Tool for Social Science Research. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 05(10), 300–302. <https://doi.org/10.47772/ijriss.2021.51012>
- Rahmawati, S. (2021). *Pelaksanaan Komunikasi Verbal dan Nonverbal pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 010 Sungai Beringin Kecamatan ...*. repository.stai-tbh.ac.id. <https://repository.stai-tbh.ac.id/handle/123456789/148>
- Susanti, S., & Ardi, A. (2022). The effect of digital transformational leadership, creative self-efficacy on innovative behaviour mediated by perceived organizational support. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <http://www.jiip.stkipyapisdmpu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/802>
- Utami, G. A. P., Kristiantari, M. G. R., & Pramuditya, D. (2024). Storytelling-Based Audiovisual Media Learning in Improving the Skills of Grade IV Elementary School Students. *International Journal of Language and Literature*, 8(3), 110–120. <https://doi.org/10.23887/ijll.v8i3.93510>