

Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kemampuan Kognitif Siswa dalam Materi Menulis Cerpen Kelas VIII SMPN 25 Kota Bengkulu

Anada Sela¹, Edi Ansyah², Dina Putri Juni Astuti³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno, Bengkulu, Indonesia

Penulis Korespondensi:

Anada Sela

anadasela1122@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap kemampuan kognitif siswa dalam menulis cerpen di SMP Negeri 25 Kota Bengkulu, mendeskripsikan besarnya pengaruh, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhinya. Penelitian menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan populasi seluruh siswa kelas VIII berjumlah 50 orang, sedangkan sampel ditentukan melalui teknik purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai keterampilan menulis cerpen siswa yang diajarkan dengan media audio visual adalah 77,29, lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajarkan dengan metode konvensional yaitu 65,65. Uji t memperoleh nilai t hitung $4,812 > t$ tabel 2,009 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat pengaruh signifikan media audio visual terhadap kemampuan menulis cerpen. Uji regresi linear sederhana menghasilkan koefisien regresi sebesar 194 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti setiap peningkatan 1% penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan menulis cerpen sebesar 194. Faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas media audio visual meliputi tingkat pendidikan dan pengetahuan umum, kemampuan bahasa, daya imajinasi dan kreativitas, kemampuan berpikir kritis dan analitis, pengalaman pribadi dan sosial, minat serta motivasi menulis, serta lingkungan sosial budaya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media audio visual berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan kognitif siswa dalam menulis cerpen di SMP Negeri 25 Kota Bengkulu.

Kata Kunci: *semiotika, analisis bahasa, Ustadz Hanan Attaki, komunikasi dakwah, media sosial*

Pendahuluan

Media audio visual merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang menggabungkan dua unsur penting, yaitu suara (audio) dan gambar (visual), yang mampu menghadirkan informasi secara konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Keunggulan utama media ini terletak pada kemampuannya dalam mengaktifkan lebih dari satu indera sekaligus pendengaran dan penglihatan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Suara dan gambar yang ditampilkan tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga membantu mereka mempertahankan fokus lebih lama selama proses belajar berlangsung. Kombinasi tersebut mampu memperkuat daya ingat siswa terhadap materi pelajaran dan membuat informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami (Lutfah, 2021: 8).

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, media audio visual menjadi bagian integral dari sistem pendidikan modern yang menekankan integrasi teknologi dalam proses belajar-mengajar. Media ini telah digunakan secara luas dalam pembelajaran daring, hybrid, maupun tatap muka. Melalui media audio visual, siswa dapat mengembangkan

keaktivitas, kolaborasi, serta pemahaman kontekstual terhadap materi. Selain itu, media ini juga memberikan kemudahan bagi siswa dengan kebutuhan khusus—seperti tunarungu atau tunanetra dengan adanya video teks atau audio dengan penjelasan yang rinci. Guru bahkan dapat mendorong siswa untuk memproduksi media audio visual mereka sendiri sebagai bagian dari proyek pembelajaran, bukan hanya sebagai penonton atau pendengar pasif (Brown, 2020: 45–49).

Salah satu permasalahan yang sering muncul dalam dunia pendidikan adalah kesulitan siswa dalam menulis cerita pendek (cerpen). Aktivitas menulis cerpen membutuhkan kemampuan berpikir logis, kreatif, dan sistematis, sehingga siswa dituntut untuk dapat mengembangkan ide menjadi narasi yang utuh dan menarik. Media audio visual dapat dijadikan solusi untuk membantu mengatasi kesulitan tersebut karena mampu memfasilitasi pemahaman konteks cerita, memperkaya imajinasi, dan memberikan inspirasi visual maupun auditif. Melalui video, film pendek, atau animasi, siswa dapat mengamati contoh penggambaran karakter, konflik, dan latar cerita yang dapat dijadikan referensi dalam menulis. Dengan demikian, media audio visual tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam menulis cerpen.

Media audio visual efektif digunakan karena dapat menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa. Siswa dengan kecenderungan visual dapat terbantu melalui gambar dan video, sementara siswa auditori lebih mudah memahami melalui suara dan narasi. Selain itu, media ini juga membantu menjelaskan konsep yang kompleks melalui visualisasi dan animasi yang konkret, sehingga siswa tidak hanya menghafal, tetapi benar-benar memahami makna di balik materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Purba dan Agrevina (2025: 39) bahwa penggunaan media audio visual mampu meningkatkan pemahaman siswa karena mereka dapat melihat dan mendengar langsung contoh yang relevan dengan materi pelajaran.

Dalam beberapa tahun terakhir, perhatian terhadap kemampuan kognitif siswa semakin meningkat. Banyak penelitian menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, berpikir kritis, serta memecahkan masalah secara mandiri (Zubaidah, 2016: 4). Faktor penyebabnya antara lain metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru, dominasi hafalan, kurangnya latihan soal berpikir tingkat tinggi (HOTS), serta minimnya penggunaan media inovatif yang merangsang daya pikir. Selain itu, penggunaan teknologi yang tidak diarahkan secara edukatif turut menurunkan konsentrasi dan motivasi belajar siswa (Brookhart, 2010: 25).

Oleh karena itu, dibutuhkan pembaharuan strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa secara optimal. Salah satunya dengan memanfaatkan media audio visual yang mampu menstimulasi proses berpikir melalui visualisasi konkret dan pengalaman belajar yang menarik. Pembelajaran yang baik seharusnya tidak hanya menekankan hasil akhir, tetapi juga proses berpikir kritis, kreatif, dan reflektif yang membantu siswa menghadapi tantangan abad ke-21 (Carr, 2019: 103).

Kemampuan kognitif pada siswa SMP, khususnya kelas VIII, berada pada tahap operasional formal menurut teori perkembangan Piaget. Pada tahap ini, siswa mulai mampu berpikir abstrak, logis, dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan dalam memecahkan masalah. Dengan demikian, pembelajaran yang melibatkan analisis, sintesis, dan evaluasi akan membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kemampuan kognitif ini mencakup proses mental seperti mengenali, memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi (Basri, 2018: 29).

Menurut Yulianti dkk. (2022: 118), kemampuan kognitif dapat dilihat melalui empat tingkat dalam Taksonomi Bloom, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5). Dalam konteks menulis cerpen, siswa tidak hanya mengingat struktur cerita, tetapi juga perlu memahami unsur intrinsik, menganalisis konflik, serta mengevaluasi hasil tulisan mereka sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan menulis

cerpen dapat menjadi media efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Menulis cerpen merupakan bentuk ekspresi kreatif yang penting dalam dunia sastra maupun pendidikan. Kegiatan ini melatih imajinasi, kemampuan berpikir logis, serta keterampilan berbahasa. Cerpen menjadi wadah bagi siswa untuk menyalurkan emosi, ide, dan pengalaman hidup dalam bentuk tulisan yang singkat namun bermakna (Semi, 2012: 45; Dalman, 2016: 75–78). Dalam proses ini, siswa belajar membangun karakter, menyusun alur, menggambarkan latar, dan mengembangkan konflik yang menarik. Dengan demikian, menulis cerpen tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga menumbuhkan kepekaan sosial dan estetika (Verawati & Bakari, 2020: 65).

Namun, berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 25 Kota Bengkulu, Desi Afrianti (04 Februari 2025), banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis cerpen. Mereka sering kesulitan menentukan tema, menyusun struktur kalimat yang benar, membangun konflik, serta mengembangkan alur yang logis. Siswa juga cenderung lemah dalam aspek berpikir analitis dan evaluatif, yang menunjukkan bahwa kemampuan kognitif mereka belum berkembang optimal. Untuk mengatasi kendala tersebut, penggunaan media audio visual dapat menjadi strategi efektif. Dengan menampilkan contoh cerita pendek melalui film pendek, animasi, atau tayangan visual, siswa dapat memahami bagaimana unsur-unsur intrinsik seperti tema, tokoh, dan alur diintegrasikan secara utuh dalam sebuah narasi. Hal ini membantu mereka memvisualisasikan ide, memperkuat imajinasi, dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Penelitian terdahulu mendukung efektivitas media ini. Dung Thi Thuy Pham (2021) menemukan bahwa penggunaan video secara signifikan meningkatkan kemampuan mendengarkan dan pemahaman siswa bahasa Inggris. Penelitian Luckel Semoto Aya dan Sugiura Kaori (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan trailer film dapat meningkatkan motivasi, kemampuan berpikir kritis, dan pemahaman struktur tulisan akademik. Penelitian lokal oleh Kurnia Safitriyani (2023) membuktikan adanya pengaruh positif media audio visual terhadap kemampuan menyimpulkan isi berita, sedangkan Rahma Murdia Weni (2018) membuktikan efektivitas media tersebut dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi menjadi cerpen. Temuan Hilda Putri Anggraini dan Muhammad Abduh (2023) juga menegaskan bahwa media film kartun mampu meningkatkan hasil belajar kognitif dan kemampuan menyimak siswa secara signifikan.

Dari berbagai hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media audio visual berperan penting dalam meningkatkan keterampilan berbahasa dan kemampuan kognitif siswa. Dalam konteks pembelajaran menulis cerpen, media ini tidak hanya membantu siswa memahami unsur cerita dengan mudah, tetapi juga menumbuhkan motivasi, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis. Sebagaimana dinyatakan Wina Sanjaya (2014: 118), media audio visual mencakup unsur suara dan gambar yang saling melengkapi seperti rekaman video, film, dan slide bersuara yang secara efektif mampu memperjelas pesan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa. Dengan demikian, pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran menulis cerpen diharapkan dapat menjadi strategi inovatif untuk mengembangkan kemampuan kognitif, kreatif, dan literasi siswa di era pendidikan modern saat ini.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan menguji hipotesis mengenai pengaruh media audio visual terhadap kemampuan kognitif siswa dalam menulis cerpen. Menurut Creswell (2012:34), pendekatan kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian yang hasilnya dianalisis secara statistik. Metode ini menekankan objektivitas dan keandalan instrumen agar hasilnya dapat diukur secara

empiris. Penelitian kuantitatif menuntut data berbentuk angka, bebas nilai, serta berorientasi pada pembuktian hipotesis melalui analisis numerik yang dapat digeneralisasi.

Jenis penelitian yang digunakan ialah Quasi Experiment, karena pelaksanaan eksperimen murni sulit dilakukan di lingkungan pendidikan. Menurut Neuman (2020:37), quasi experiment memiliki kelompok kontrol dan eksperimen, namun tidak dapat sepenuhnya mengendalikan variabel luar yang mungkin memengaruhi hasil penelitian. Desain yang diterapkan adalah One Group Pretest-Posttest Design, di mana sebelum perlakuan (treatment) diberikan pretest, kemudian dilakukan posttest setelah perlakuan. Desain ini memungkinkan peneliti mengukur perubahan yang terjadi akibat penggunaan media audio visual dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 25 Kota Bengkulu, Jalan Kampung Bahari, Kelurahan Sumber Jaya, Kecamatan Kampung Melayu. Sekolah ini dipilih karena memiliki jumlah siswa representatif dan telah menerapkan kurikulum merdeka belajar. Penelitian berlangsung selama satu bulan dengan mempertimbangkan kalender akademik agar kegiatan tidak mengganggu proses belajar mengajar. Waktu tersebut cukup untuk melakukan observasi, pengumpulan data, analisis, dan penyusunan laporan penelitian secara menyeluruh.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 25 Kota Bengkulu yang berjumlah 50 orang, terdiri atas dua kelas, yaitu VIII A dan VIII B. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yakni penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai tujuan penelitian. Kelas VIII A ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sementara VIII B sebagai kelompok kontrol. Teknik ini dipilih agar sampel yang digunakan memiliki kesesuaian karakteristik dengan kebutuhan penelitian.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas (X) yaitu media audio visual, dan variabel terikat (Y) yaitu kemampuan kognitif dalam menulis cerpen. Media audio visual diartikan sebagai media pembelajaran yang memadukan unsur suara dan gambar secara terpadu untuk membantu siswa memahami materi secara konkret dan menarik. Sementara kemampuan kognitif merupakan kemampuan berpikir yang meliputi proses mengingat, memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi dalam konteks menulis cerpen.

Data penelitian diperoleh melalui tiga teknik, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati perilaku, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dengan media audio visual. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan menulis cerpen siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Sementara dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa nilai tugas, karya cerpen siswa, dan foto kegiatan pembelajaran.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan rubrik penilaian menulis cerpen yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen mengukur aspek yang seharusnya diukur, sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach Alpha untuk mengetahui tingkat konsistensi alat ukur. Nilai reliabilitas di atas 0,6 menunjukkan bahwa instrumen layak digunakan.

Data dianalisis menggunakan analisis statistik inferensial, meliputi uji normalitas, homogenitas, linearitas, validitas, dan reliabilitas. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan dengan uji t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah penggunaan media audio visual, serta regresi linear sederhana untuk melihat besarnya pengaruh media audio visual terhadap kemampuan kognitif siswa. Data yang berdistribusi normal dan homogen menjadi syarat utama agar hasil analisis statistik sah dan dapat dipercaya.

Dengan demikian, metode penelitian ini dirancang secara sistematis untuk memperoleh bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media audio visual dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam menulis cerpen di SMP Negeri 25 Kota

Bengkulu.

Hasil

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 25 Kota Bengkulu, yang beralamat di Jalan Kampung Bahari, Kelurahan Sumber Jaya, Kecamatan Kampung Melayu, Kota Bengkulu. Sekolah ini memiliki lingkungan belajar yang kondusif dan tertib serta didukung oleh tenaga pendidik yang aktif dalam menerapkan inovasi pembelajaran. Kegiatan penelitian berlangsung selama satu bulan dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas VIII A sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelompok kontrol. Peneliti berperan sebagai pengamat yang memantau jalannya proses pembelajaran secara langsung, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang menyampaikan materi pembelajaran menulis cerpen menggunakan media audio visual.

Sejak awal pembelajaran dimulai, antusiasme siswa terlihat tinggi. Ketika guru memperkenalkan media audio visual berupa tayangan video cerita pendek, seluruh siswa tampak fokus memperhatikan. Penggunaan proyektor dan layar presentasi menarik perhatian mereka karena memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode konvensional berbasis ceramah. Tayangan yang disajikan memadukan unsur gambar, suara, dan animasi, sehingga mampu menstimulasi indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Kombinasi ini menjadikan siswa lebih mudah memahami konsep cerita, alur, karakter tokoh, serta pesan moral yang terkandung di dalamnya.

Hasil observasi menunjukkan bahwa media audio visual membantu mengatasi kejenuhan belajar yang sering muncul pada metode pembelajaran tradisional. Siswa terlihat lebih aktif mencatat, mengajukan pertanyaan, dan berpartisipasi dalam diskusi. Beberapa siswa bahkan mencoba menirukan gaya narator dalam tayangan untuk memahami makna narasi secara lebih mendalam. Aktivitas seperti ini menandakan bahwa proses kognitif siswa bekerja optimal, di mana mereka tidak hanya mendengar dan melihat, tetapi juga menafsirkan dan mengolah informasi yang diterima ke dalam bentuk pemahaman pribadi.

Interaksi antara guru dan siswa juga meningkat signifikan. Guru memberikan beberapa pertanyaan pemantik seputar isi tayangan, dan siswa mampu menjawab dengan baik. Awalnya hanya beberapa siswa yang aktif berbicara, namun seiring berjalannya waktu, partisipasi meningkat hingga sebagian besar siswa berani mengemukakan pendapatnya. Sesi diskusi menjadi lebih hidup, menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis audio visual mampu menumbuhkan rasa percaya diri serta keterampilan berpikir kritis siswa. Secara umum, penggunaan media ini tidak hanya memperbaiki suasana kelas, tetapi juga memperkuat keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik.

Selain peningkatan minat belajar, hasil observasi juga memperlihatkan bahwa siswa mengalami perkembangan dalam kemampuan menyusun alur berpikir logis. Saat diminta untuk menceritakan kembali isi tayangan, sebagian besar siswa mampu menyusun cerita secara runtut dan logis dengan bahasa mereka sendiri. Beberapa siswa bahkan mampu menambahkan detail yang tidak disebutkan secara eksplisit dalam tayangan, menunjukkan adanya proses analisis dan interpretasi yang mendalam. Keaktifan siswa tidak hanya terbatas pada aspek verbal, melainkan juga nonverbal—mereka menulis, menggambar ulang adegan, serta menandai bagian penting yang relevan dengan materi. Hal ini memperkuat bukti bahwa media audio visual mampu meningkatkan kemampuan kognitif, terutama dalam hal mengingat (*memory retention*), memahami (*comprehension*), dan menerapkan (*application*) informasi.

Perbandingan perilaku belajar juga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara siswa pasif dan siswa aktif. Siswa yang awalnya cenderung diam kini lebih terlibat dalam proses belajar, sementara siswa aktif semakin menunjukkan kemampuan berpikir kritis

dengan mengajukan pertanyaan mendalam. Dengan demikian, penggunaan media audio visual tidak hanya berdampak pada peningkatan nilai akademik, tetapi juga mengubah dinamika kelas menjadi lebih kolaboratif dan interaktif.

B. Analisis Data

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil pengolahan data SPSS versi 26, diperoleh nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar $0,022 > 0,05$, yang berarti data memiliki distribusi normal. Dengan demikian, data layak untuk dianalisis menggunakan statistik parametrik seperti uji-t dan regresi linear. Distribusi data yang normal juga menunjukkan bahwa nilai rata-rata, median, dan modus relatif seimbang, menandakan tidak adanya penyimpangan ekstrem dari distribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan Levene's Test of Homogeneity of Variances. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,872 > 0,05$, yang berarti varians kedua kelompok adalah homogen. Hal ini menandakan bahwa tingkat kemampuan dasar siswa antara kelompok kontrol dan eksperimen relatif seimbang sebelum perlakuan diberikan. Dengan terpenuhinya asumsi homogenitas, maka uji hipotesis yang menggunakan teknik uji-t dapat dilakukan secara sah.

c. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk memastikan bahwa hubungan antara variabel bebas (media audio visual) dan variabel terikat (kemampuan kognitif siswa) bersifat linear. Berdasarkan hasil analisis ANOVA, nilai signifikansi sebesar $0,234 > 0,05$, menunjukkan bahwa terdapat hubungan linear yang signifikan antara variabel X dan Y. Artinya, semakin tinggi intensitas penggunaan media audio visual, semakin meningkat pula kemampuan kognitif siswa dalam menulis cerpen.

2. Uji Hipotesis

a. Hasil Pretest dan Posttest

Sebelum perlakuan, kelompok eksperimen memperoleh nilai pretest dengan rata-rata 65,65, nilai tertinggi 80, dan nilai terendah 50. Sementara itu, setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media audio visual, posttest menunjukkan peningkatan rata-rata menjadi 77,29, dengan nilai tertinggi 90 dan terendah 60. Peningkatan sebesar 11,64 poin mencerminkan adanya peningkatan kemampuan kognitif siswa setelah penggunaan media audio visual. Penurunan standar deviasi dari 12,19 menjadi 9,25 juga menunjukkan bahwa peningkatan terjadi secara merata, tidak hanya pada sebagian siswa saja.

b. Uji-t (Paired Sample t-Test)

Hasil uji-t menunjukkan nilai t hitung = 4,812 dengan signifikansi (2-tailed) = $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media audio visual. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual secara nyata meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam menulis cerpen. Media ini terbukti efektif dalam menumbuhkan minat belajar, memperkuat pemahaman, serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan logis siswa.

c. Uji Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana dilakukan untuk mengetahui arah dan besarnya pengaruh antara media audio visual (X) dan kemampuan kognitif siswa (Y). Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$,

menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan antara kedua variabel tersebut. Persamaan regresi yang dihasilkan adalah:

$$Y' = 77,015 + 0,194X$$

Persamaan ini menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1% dalam penerapan media audio visual akan meningkatkan kemampuan kognitif siswa sebesar 0,194 satuan. Nilai konstanta sebesar 77,015 menunjukkan bahwa meskipun tanpa perlakuan, kemampuan dasar kognitif siswa sudah cukup baik, namun dengan penggunaan media audio visual, hasilnya meningkat signifikan.

Dengan demikian, hasil uji regresi memperkuat temuan sebelumnya bahwa media audio visual memiliki peran penting dalam memperkuat pemahaman, memperluas daya imajinasi, serta mendorong kemampuan analitis siswa dalam menulis cerpen.

3. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif Siswa

Selain hasil statistik, wawancara dengan guru Bahasa Indonesia (YSP) mengungkap delapan faktor utama yang memengaruhi kemampuan kognitif siswa dalam menulis cerpen, yaitu:

a. Tingkat Pendidikan dan Pengetahuan Umum

Siswa dengan wawasan luas dan pengetahuan umum yang baik cenderung mampu mengembangkan ide cerita lebih logis dan kontekstual. Pengetahuan ini membantu mereka mengaitkan tema dengan realitas sosial sehingga karya tulisnya lebih bermakna.

b. Kemampuan Bahasa

Penguasaan ejaan, struktur kalimat, dan kosakata menjadi aspek penting dalam penulisan cerpen. Siswa dengan kemampuan bahasa yang baik dapat menyusun cerita dengan alur yang jelas dan komunikatif.

c. Daya Imajinasi dan Kreativitas

Imajinasi tinggi memungkinkan siswa menciptakan karakter, konflik, dan latar yang menarik. Kreativitas membantu mereka menghasilkan ide-ide orisinal yang membuat cerpen lebih hidup dan berkesan.

d. Kemampuan Berpikir Kritis dan Analitis

Kedua kemampuan ini membantu siswa menyusun alur cerita secara logis serta memahami hubungan sebab akibat dalam konflik cerita. Siswa yang berpikir kritis juga mampu menilai kualitas karyanya sendiri.

e. Pengalaman Pribadi dan Sosial

Cerpen yang berangkat dari pengalaman nyata lebih mudah dipahami dan dirasakan oleh pembaca. Pengalaman hidup menjadi sumber inspirasi yang memperkaya isi cerita.

f. Minat dan Motivasi

Motivasi internal dan eksternal mendorong siswa untuk terus berlatih menulis. Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap sastra akan lebih tekun memperbaiki karyanya.

g. Kebiasaan Membaca

Membaca karya sastra memperkaya kosakata dan pemahaman struktur cerita. Siswa yang sering membaca lebih mudah memahami gaya bahasa dan teknik penulisan.

h. Lingkungan Sosial dan Budaya

Lingkungan yang mendukung literasi akan mendorong siswa lebih aktif menulis. Nilai budaya dan sosial yang mereka temui juga tercermin dalam tema dan karakter cerita yang mereka ciptakan.

Berdasarkan keseluruhan analisis kuantitatif dan kualitatif, dapat disimpulkan bahwa media audio visual berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam menulis cerpen. Hasil ini tidak hanya didukung oleh data statistik (uji-t dan regresi), tetapi juga oleh temuan observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta kemampuan berpikir kreatif siswa. Faktor internal seperti imajinasi, minat, dan kemampuan bahasa, serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar dan dukungan guru, turut memperkuat hasil tersebut. Dengan demikian, penggunaan media audio visual dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen sekaligus mengembangkan kecerdasan kognitif peserta didik di tingkat SMP.

Pembahasan

Berikut adalah hasil penelitian yang disajikan kepada siswa Kelas VIII di SMP Negeri 25 Kota Bengkulu mengenai Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa dalam Materi Menulis Cerpen di Kelas VIII:

1. Hasil untuk mengetahui apakah ada pengaruh media audio visual terhadap kemampuan kognitif siswa dalam menulis cerpen adalah dengan menggunakan uji t Berdasarkan hasil analisis uji t yang ditampilkan pada Tabel 4.14 dengan menggunakan program IBM SPSS versi 25, diperoleh temuan bahwa variabel Media Audio Visual memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Kemampuan Kognitif Siswa. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) Sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Kondisi ini menegaskan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran dengan peningkatan kemampuan kognitif siswa. Selanjutnya, nilai t-hitung sebesar 4,812 yang diperoleh dari hasil analisis juga lebih tinggi daripada nilai t-tabel sebesar 2,009, yang berarti bahwa data empiris mendukung adanya pengaruh nyata dari variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori (Wasserstein & Lazar, 2016:129-133) yang menunjukkan hasil uji menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok perlakuan dan kontrol pada kemampuan kognitif menulis cerpen nilai t hitung 4, 812 dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. (Wasserstein & Lazar, 2016; Field, 2018)

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, sedangkan hipotesis nol (H_o) ditolak. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media audio visual bukan hanya sekadar variasi dalam strategi pembelajaran, melainkan benar-benar memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pencapaian hasil belajar siswa, khususnya dalam ranah kognitif. Temuan ini mengindikasikan bahwa media audio visual mampu merangsang daya pikir, mempermudah pemahaman konsep, serta membantu siswa dalam mengingat informasi secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode konvensional.

2. Koefisien regresi linear sederhana menunjukkan pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan media audio-visual (X) terhadap kemampuan kognitif menulis cerpen, H_a diterima, yang mengindikasikan adanya hubungan linier bermakna antara X dan Y pada sampel ini hasil uji ini sesuai dengan teori dari (Kline, 2015) dengan hasil analisis regresi menunjukkan bahwa nilai koefisien sebesar 0,194 memberikan makna bahwa setiap terjadi peningkatan satu satuan pada variabel bebas, yaitu Media Audio Visual (X), maka akan diikuti oleh peningkatan sebesar 0,194 pada variabel terikat, yakni Kemampuan Kognitif Siswa (Y). Nilai koefisien yang bersifat positif ini menegaskan bahwa terdapat hubungan yang searah antara kedua variabel. Artinya, semakin tinggi penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran, maka semakin tinggi pula tingkat kemampuan kognitif yang dapat dicapai oleh siswa.

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa media audio visual berfungsi sebagai salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran yang bersifat signifikan. Penggunaan media tersebut mampu memberikan stimulus ganda, baik melalui indera penglihatan maupun pendengaran, sehingga proses penerimaan informasi menjadi lebih mudah, jelas, dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, koefisien regresi positif sebesar 0,194 tidak hanya menunjukkan adanya pengaruh, tetapi juga menegaskan pentingnya peran media audio visual sebagai strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas hasil belajar, khususnya dalam ranah kognitif.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi media audio visual terhadap kemampuan kognitif siswa dalam menulis cerpen dari teori Dalman juga didukung oleh teori yang sama yaitu teori dari Adriani, dkk (2022: 114) faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan menulis naratif (cerpen) meliputi kemampuan bahasa, keterampilan membaca, memori kerja serta perhatian selektif. Komponen-komponen kognitif tersebut berperan penting dalam membantu siswa membangun ide, menyusun struktur kalimat, serta mengembangkan alur cerita yang logis dan menarik.

Hal ini sejalan dengan pendapat Dalman (2015:5) yang menyatakan bahwa kemampuan kognitif menulis cerpen dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti tingkat pengetahuan, kemampuan bahasa, daya imajinasi, berpikir kritis, pengalaman pribadi, minat, kebiasaan membaca, dan lingkungan sosial. Kedua teori ini sama-sama menegaskan bahwa kemampuan bahasa, wawasan, dan proses kognitif internal merupakan dasar utama dalam meningkatkan kualitas tulisan siswa, terutama dalam menulis cerita pendek.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media audio visual berpengaruh signifikan terhadap kemampuan kognitif siswa dalam menulis cerpen di SMP Negeri 25 Kota Bengkulu. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji-t yang menunjukkan nilai t-hitung sebesar 4,812 dengan signifikansi 0,000, di mana t-hitung lebih besar dari t-tabel dan signifikansi lebih kecil dari 0,005. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Artinya, penggunaan media audio visual memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa. Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan nilai konstanta sebesar 77,015 dan koefisien regresi sebesar 1,94, yang berarti setiap peningkatan penggunaan media audio visual sebesar 1% akan meningkatkan kemampuan kognitif siswa sebesar 1,94%. Hal ini menunjukkan hubungan positif antara kedua variabel tersebut. Faktor yang memengaruhi hubungan antara media audio visual dan kemampuan kognitif menulis cerpen terdiri atas faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi tingkat pengetahuan umum, kemampuan berbahasa, daya imajinasi, berpikir kritis, motivasi menulis, serta kebiasaan membaca yang memperkaya kosakata dan ide kreatif siswa. Sementara itu, faktor eksternal mencakup pengalaman pribadi, interaksi sosial, serta lingkungan sosial dan budaya yang membentuk tema, gaya bercerita, dan sudut pandang dalam tulisan siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual secara efektif mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa sekaligus memperkuat faktor-faktor pendukung dalam menulis cerpen.

Referensi

- Basri, H. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Brookhart, S. M. (2010). *How to Assess Higher-Order Thinking Skills in Your Classroom*. Alexandria, VA: ASCD.

- Brown, D. (2020). *Innovative Media in Learning: Integrating Audio Visual Technology*. London: Routledge.
- Carr, N. (2019). *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains*. New York: W.W. Norton & Company.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (4th ed.). Boston: Pearson Education.
- Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dung Thi Thuy Pham. (2021). "Using Video to Enhance Listening Comprehension and Vocabulary Learning." *Asian EFL Journal*, 25(6), 44–58.
- Field, A. (2018). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics* (5th ed.). London: Sage Publications.
- Hilda Putri Anggraini & Muhammad Abduh. (2023). "Efektivitas Media Film Kartun dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Indonesia*, 12(2), 95–106.
- Kline, R. B. (2015). *Principles and Practice of Structural Equation Modeling* (4th ed.). New York: Guilford Press.
- Kurnia Safitriyani. (2023). "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimpulkan Isi Berita Siswa." *Jurnal Literasi Pendidikan*, 5(1), 32–42.
- Lutfah, M. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual*. Yogyakarta: Deepublish.
- Neuman, W. L. (2020). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches* (8th ed.). Boston: Pearson.
- Purba, M., & Agrevina, R. (2025). "Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa." *Jurnal Teknologi Pendidikan Modern*, 10(1), 35–41.
- Rahma Murdia Weni. (2018). "Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi melalui Media Audio Visual." *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 17(2), 76–85.
- Semi, M. A. (2012). *Teknik Menulis Cerpen dan Novel*. Bandung: Angkasa.
- Verawati, L., & Bakari, F. (2020). "Pengaruh Pembelajaran Sastra terhadap Kreativitas Siswa." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 60–70.
- Wasserstein, R. L., & Lazar, N. A. (2016). "The ASA's Statement on p-Values: Context, Process, and Purpose." *The American Statistician*, 70(2), 129–133.
- Wina Sanjaya. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Yulianti, T., Handayani, S., & Sari, D. (2022). "Analisis Kemampuan Kognitif Siswa Berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi." *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 13(2), 115–123.
- Zubaidah, S. (2016). "Keterampilan Abad 21: Keterampilan yang Diajarkan Melalui Pembelajaran." *Seminar Nasional Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 1–17.