

Analisis Preferensi Gaya Belajar Siswa dalam Konteks Media Pembelajaran Cerita Fabel di SDN Beji Banjarnegara

Ageng Satria Pamungkas, Gayuh Styono

Institut Seni Indonesia Surakarta

Jalan Ki Hajar Dewantara No.19 Jebres Surakarta, 57127

agengsatria28@gmail.com

Article History

Received 24 April 2025, Accepted: 28 April 2025, Published: 29 April 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui preferensi gaya belajar siswa dalam menentukan media pembelajaran berbasis cerita fabel. Gaya belajar adalah cara yang disukai seseorang dalam menerima, memproses, dan memahami informasi. Terdapat tiga macam gaya belajar siswa, yaitu visual, auditori, dan kinestetik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui preferensi gaya belajar siswa SDN Beji Banjarnegara dalam menentukan media pembelajaran berbasis cerita fabel. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain penelitian deskriptif. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas bawah di SDN Beji Banjarnegara. Sampel penelitian ini diambil secara acak sebanyak 100 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner gaya belajar dan pedoman wawancara proses pembelajaran. Hasil penelitian ini mengkaji preferensi gaya belajar siswa di SDN Beji Banjarnegara. Siswa dengan gaya belajar visual cenderung lebih menyukai media pembelajaran berbasis cerita fabel yang didukung oleh elemen visual yang menarik, seperti gambar, ilustrasi, dan video. Siswa dengan gaya belajar auditori lebih responsif terhadap media pembelajaran berbasis cerita fabel yang disajikan secara lisan, baik melalui pembacaan cerita oleh guru maupun menggunakan audio atau rekaman cerita. Siswa dengan gaya belajar kinestetik lebih memahami cerita fabel ketika media pembelajaran memberikan kesempatan bagi mereka untuk terlibat secara fisik, seperti melalui kegiatan drama, simulasi, atau permainan peran.

Kata Kunci: *Preferensi Gaya Belajar; Visual; Audio; Kinestetik; Media Pembelajaran; Cerita Fabel*

Abstract

This study aims to determine students' learning style preferences in selecting fable-based learning media. Learning style refers to an individual's preferred way of receiving, processing, and understanding information. There are three types of student learning styles: visual, auditory, and kinesthetic. This study also seeks to identify the learning style preferences of students at SDN Beji, Banjarnegara, in choosing fable-based learning media. A quantitative research method with a descriptive research design was used. The research population includes all lower-grade students at SDN Beji, Banjarnegara. A random sample of 100 students was selected. The research instruments included a learning style questionnaire and a guideline for interviewing students about their learning process. The results of this study examine the learning style preferences of students. Students with a visual learning style tend to prefer fable-based learning media supported by appealing visual elements, such as images, illustrations, and videos. Students with an auditory learning style are more responsive to fable-based learning media presented orally, either through storytelling by the teacher or using audio or recorded stories. Students with a kinesthetic learning style better understand fables when the learning media provides opportunities for physical involvement, such as through drama activities, simulations, or role-playing.

Keyword: *Learning Style Preferences; Visual; Audio; Kinesthetic; Learning Media; Fable Stories*

PENDAHULUAN

Gaya belajar merupakan cara yang disukai seseorang untuk menerima dan memproses informasi. Setiap orang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, dan gaya belajar ini dapat mempengaruhi cara mereka belajar dan memahami informasi. Gaya belajar adalah cara seseorang lebih suka belajar, tetapi bukan cara yang paling efektif untuk belajar (Riener & Willingham, 2010). Sementara, gaya belajar merupakan kecenderungan kognitif yang dimiliki seseorang untuk menyerap dan mengolah informasi dari lingkungan belajarnya. Memahami gaya belajar siswa dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran yang efektif dan meningkatkan prestasi belajar siswa (Budiningsih, 2017).

Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada faktor eksternal seperti metode mengajar guru dan kurikulum yang digunakan, tetapi juga faktor internal dari siswa, salah satunya adalah gaya belajar (Latifah, 2023). Setiap individu memiliki kecenderungan dan cara belajar yang berbeda-beda dalam menerima dan memahami informasi/materi. Gaya belajar merupakan salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Hal ini dikarenakan gaya belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa akan membantu siswa dalam memahami dan menyerap informasi dengan lebih mudah dan efektif (Azzahrah Putri dkk., 2021). Mengabaikan faktor gaya belajar dapat menghambat upaya peningkatan kualitas pembelajaran secara optimal. Terdapat tiga gaya belajar yaitu: gaya belajar visual, gaya belajar auditorial, dan gaya belajar kinestetik (VAK). Pelajar visual belajar melalui apa yang mereka lihat, pelajar auditorial melakukannya melalui apa yang mereka dengar, dan pelajar kinestetik belajar lewat gerak dan sentuhan (De Porter & Hernacki, 2007).

Informasi adalah keterangan, pernyataan, gagasan, dan tanda-tanda yang mengandung nilai, makna, dan pesan, baik data, fakta maupun penjelasannya. Informasi pada proses pembelajaran dapat disebut juga dengan materi pelajaran. Guru menyampaikan informasi berupa materi pelajaran yang memiliki nilai atau makna bagi siswa. Materi dapat digolongkan dalam tingkat materi yang konkret dan materi yang abstrak. Materi pelajaran abstrak adalah materi yang tidak berwujud dan tidak berbentuk, misalnya matematika, sejarah, kewarganegaraan, pendidikan karakter, dan sebagainya. Sedangkan materi konkret adalah materi pelajaran yang nyata dan dapat dilihat, diraba, dan didengar, misalnya seperti IPA.

Materi pendidikan karakter termasuk dalam materi yang abstrak karena tidak berwujud dan tidak berbentuk. Hal ini mengakibatkan siswa sulit dalam menangkap materinya sehingga membutuhkan media pembelajaran dalam menyampaikan materi. Menurut Anastasya dan Dewi (2021), materi pendidikan karakter dinilai sangat penting untuk ditanamkan pada anak-anak usia sekolah dasar karena pendidikan karakter adalah proses pendidikan yang ditujukan untuk mengembangkan nilai, sikap dan perilaku yang memancarkan akhlak mulia atau budi pekerti luhur.

Sekolah dasar merupakan bagian yang sangat penting dalam pendidikan untuk mengembangkan pengetahuan siswa, termasuk pendidikan karakter (Kartini & Dewi, 2021). Kurikulum merdeka memfasilitasi pengembangan karakter melalui aktivitas intrakurikuler, ekstrakurikuler, dan kokurikuler yang terintegrasi dalam pembelajaran. Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang sangat penting dalam perkembangan pengetahuan siswa. Termasuk SD Negeri Beji Banjarnegara, sekolah dasar tersebut melaksanakan kurikulum merdeka dengan memperhatikan karakter siswa. Pada masa ini, siswa mulai mengembangkan pengetahuan dasar dalam berbagai bidang, seperti membaca, menulis, berhitung, sains, dan sosial. Sekolah dasar merupakan periode kritis dalam perkembangan kognitif dan sosial anak. Selain pengetahuan dasar,

sekolah dasar juga berperan penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan *problem solving* siswa dalam menghadapi berbagai tantangan di masa depan.

Penekanan pendidikan karakter sekarang ini merupakan prioritas utama sistem pendidikan nasional. Oleh karena itu, guru wajib memperhatikan karakter siswa. Hal ini menunjukkan pentingnya pendidikan karakter bagi tumbuh kembang siswa. Media pembelajaran bisa didapatkan dengan berbagai sarana, baik itu melalui cerita rakyat, cerita sejarah perjuangan, legenda, mitologi bahkan cerita fabel. Secara psikologis alat bantu dalam mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar karena media pembelajaran dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkret (nyata).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Pada prinsipnya, media itu dipakai dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi yang lebih efektif dan efisien (Fajriwasti, dkk., 2022). Sejalan dengan itu, pendidikan karakter merupakan materi yang abstrak bagi siswa sekolah dasar tetapi dapat disampaikan guru melalui media pembelajaran (Tabrani, 1989). Media pembelajaran yang dapat digunakan berbagai perantara guru dalam menyampaikan materi salah satunya adalah media pembelajaran berbasis cerita fabel.

Fabel merupakan salah satu cerita yang sangat populer dan digemari oleh anak. Tiap-tiap bangsa memiliki cerita fabel (Saefudin, 2021). Kepopulerannya ini menunjukkan bahwa cerita fabel merupakan salah satu bentuk cerita yang digemari oleh masyarakat khususnya anak-anak di seluruh dunia. Oleh karena itu, fabel sangat cocok digunakan sebagai materi dalam menyampaikan pendidikan karakter siswa. Media pembelajaran seni visual berbasis cerita fabel menjadi media yang menarik dalam rangka membangun karakter siswa. Nilai-nilai moral yang disampaikan dengan mengangkat tokoh-tokoh hewan dapat menjadi tema yang menarik dalam ungkapan ilustrasi dengan berbagai pendekatan. Pendekatan personifikatif merupakan salah satu pendekatan pada gambar ilustrasi yang menarik bagi siswa. Dalam pendekatan personifikatif hewan-hewan yang digambarkan yaitu hewan yang bertingkah seperti manusia. Contohnya adalah gajah yang berjalan dengan dua kaki, harimau yang memakai baju, dan lain sebagainya yang digambarkan dengan lebih sederhana sehingga lebih menarik perhatian anak. Tentu dalam bahasa yang mudah dicerna dan dimengerti oleh siswa.

Kemenarikan dan landasan dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi kepada pemangku kepentingan dunia pendidikan, terutama guru dan kepala sekolah. Penelitian ini merupakan riset awal, mengkaji preferensi gaya belajar siswa di SD Negeri Beji Banjarnegara, berkaitan dengan cerita fabel yang diterapkan pada media pembelajaran. Setelah hasil preferensi gaya belajar siswa telah diketahui, penelitian ini dilanjutkan dengan menganalisis konteks cerita fabel yang berkembang sebagai sarana mengembangkan media pembelajaran yang bersumber dari kearifan lokal nusantara. Penelitian ini merupakan langkah awal untuk mewujudkan media pembelajaran yang representatif dan menarik bagi siswa kelas bawah dan melalui kearifan lokal nilai dan norma masyarakat kepada siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif tentang preferensi gaya belajar siswa kelas rendah di SD Negeri Beji Banjarnegara. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan hasil dari penelitian berbentuk deskriptif atau menggambarkan fenomena atau fakta penelitian secara nyata dan fakta (Sulitiyo, 2023). Fokus penelitian ini membahas data dari hasil di lapangan yang bertujuan mengetahui preferensi gaya belajar siswa yang digunakan dalam menentukan langkah pengembangan media pembelajaran berbasis cerita fabel yang sesuai dengan gaya belajar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif berdasarkan teori dari Sugiyono. Kerangka teoritik mengupas tentang preferensi gaya belajar siswa sekolah dasar. Preferensi gaya belajar siswa yang akan didapatkan akan menentukan media pembelajaran berbasis cerita fabel yang digunakan dalam proses pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas bawah di SD Negeri Beji Banjarnegara. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Beji yang terletak di Kecamatan Banjarmangu, Kabupaten Banjarnegara, Provinsi Jawa Tengah. SD Negeri Beji Banjarnegara memiliki jarak sekitar 14 KM dari Alun-alun Banjarnegara. Penelitian dilaksanakan di sekolah tersebut karena belum pernah dilakukan penelitian sejenis sebelumnya. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024, yaitu pada tanggal 13 Mei – 15 Juni 2024.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengumpulan data melalui angket dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis yang dirancang untuk memperoleh informasi mengenai gaya belajar siswa dalam menentukan media pembelajaran berbasis cerita fabel.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Angket

Jenis Gaya Belajar	Indikator
Visual	1. Belajar dengan melihat gambar dan ilustrasi. 2. Belajar dengan melihat warna. 3. Mengingat dengan visual 4. Instruksi visual 5. Distraksi suara 6. Membaca dan melihat
Auditori	1. Belajar dengan mendengar-kan ceramah. 2. Belajar dengan membaca lantang 3. Mengingat dengan audio 4. Belajar melalui percakapan 5. Instruksi verbal 6. Distraksi visual
Kinestetik	1. Belajar dengan Gerakan 2. Belajar dengan peran langsung 3. Mengingat dengan Tindakan 4. Belajar melalui pengalaman 5. Belajar melalui permainan

Pengumpulan data melalui observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana preferensi gaya belajar siswa pada saat proses pembelajaran. Pengumpulan data wawancara digunakan bila ingin mengetahui hal-hal dari responden lebih banyak. Pedoman wawancara yang digunakan adalah

wawancara tertutup, berisi pertanyaan tentang gaya belajar siswa dalam menentukan media pembelajaran berbasis cerita fabel. Selanjutnya, pengumpulan data dokumentasi, diantaranya adalah profil sekolah, rencana pembelajaran, foto proses penelitian, foto proses pembelajaran, dan sebagainya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Objek Penelitian

Dasar Negeri Beji Banjarnegara berdiri sejak 39 tahun yang lalu, tepatnya pada tanggal 15 Oktober 1984. Pada awal berdirinya, gedung SD Negeri Beji Banjarnegara hanya memiliki 3 kelas dan 1 ruang guru. Seiring berjalannya waktu dan meningkatnya kebutuhan, SD Negeri Beji Banjarnegara terus mengembangkan sarana dan prasarana. Pada tanggal 1 Mei 1990, SD Negeri Beji Banjarnegara menambah 3 kelas baru serta beberapa ruangan dan sarana-prasarana lainnya.

Hingga sekarang, bangunan SD Negeri Beji Banjarnegara telah mengalami banyak perkembangan dan memiliki berbagai fasilitas yang memadai untuk pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Saat ini, SD Negeri Beji Banjarnegara memiliki 7 ruangan kelas, 1 ruang perpustakaan, 6 ruangan sanitasi siswa, 2 ruang guru, 1 ruang ibadah, 1 ruang UKS, 8 toilet, dan beberapa fasilitas pendukung pembelajaran lainnya. Fasilitas-fasilitas ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung pembelajaran bagi para siswa dan guru.

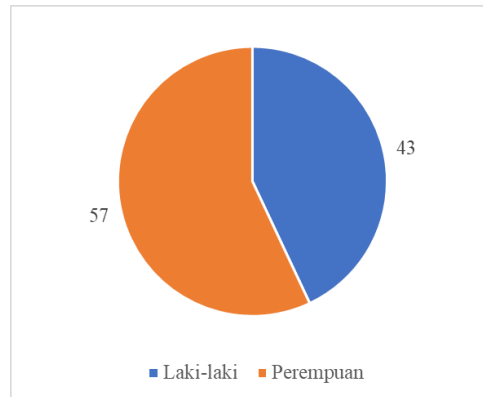
Selain fasilitas fisik yang telah disebutkan, SD Negeri Beji Banjarnegara juga memiliki berbagai program pendukung pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu program unggulannya adalah kegiatan ekstrakurikuler yang meliputi berbagai bidang seperti seni, olahraga, dan ilmu pengetahuan. Program-program ini tidak hanya membantu mengembangkan bakat dan minat siswa, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai kerjasama, disiplin, dan tanggung jawab.

Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, SD Negeri Beji Banjarnegara juga aktif menjalin kerjasama dengan berbagai pihak, termasuk orang tua siswa, pemerintah setempat, dan lembaga pendidikan lainnya. Melalui program kemitraan ini, sekolah mendapatkan dukungan dalam bentuk sumber daya, pelatihan bagi guru, dan berbagai kegiatan yang memperkaya pengalaman belajar siswa. Partisipasi orang tua dalam kegiatan sekolah juga sangat diutamakan, sehingga tercipta sinergi yang kuat antara sekolah dan keluarga.

2. Gambaran Subjek Penelitian

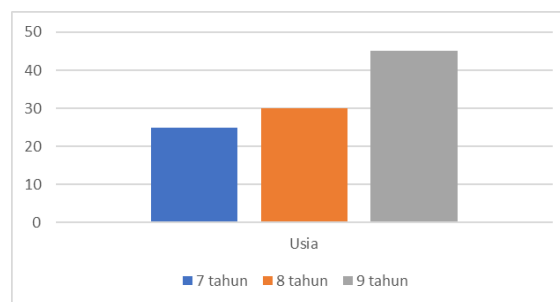
Secara berurutan akan disajikan beberapa data hasil penelitian yang telah dilakukan mengacu pada fokus masalah yang telah dipaparkan dalam fokus penelitian ini, yaitu mengenai preferensi gaya belajar siswa yang meliputi visual, auditori, dan kinestetik. Guru yang menjadi fokus penelitian ini adalah guru yang mengajar di SD Negeri Beji Banjarnegara, terutama guru kelas bawah I sampai kelas bawah III. Berdasarkan data yang ada di sekolah ada tiga orang guru yang mengajar yaitu: Animah, S.Pd. sebagai guru kelas I, Arintyas Palupi, S.Pd. sebagai guru kelas II dan Sri Astuti, S.Pd. sebagai guru kelas III.

Penelitian ini melibatkan responden sebanyak 100 siswa dari salah satu sekolah dasar di kabupaten Banjarnegara sebagai responden. Siswa yang menjadi partisipan dalam penelitian ini terdiri dari kelas bawah I sampai dengan kelas bawah III SD Negeri Beji Banjarnegara. Berikut gambar bagan responden data penelitian ini:



Gambar 1. Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Dari total 100 siswa sebagai sampel responden, 43 siswa laki-laki dan 57 siswa perempuan. Hal ini menunjukkan distribusi yang seimbang antara jenis kelamin dalam sampel penelitian. Keseimbangan ini diharapkan dapat memberikan perspektif yang lebih komprehensif mengenai preferensi gaya belajar tanpa adanya bias gender yang dominan. Hal ini menunjukkan distribusi yang seimbang antara jenis kelamin dalam sampel penelitian.



Gambar 2. Grafik Usia Responden

Responden dalam penelitian ini berusia antara 7 hingga 9 tahun. Dari data yang terkumpul, 25 siswa berusia 7 tahun (25% dari total responden), 30 siswa berusia 8 tahun (30% dari total responden) dan 45 siswa berusia 9 tahun (45% dari total responden). Kelompok usia ini dipilih karena mereka berada pada tahap perkembangan kognitif yang aktif dan memiliki variasi gaya belajar yang dapat diamati dengan jelas.

Siswa yang menjadi responden berasal dari kelas bawah I hingga kelas bawah III, dengan rincian, sebanyak 25 siswa dari kelas bawah I (25%), 25 siswa dari kelas bawah II2 (25%), dan 50 siswa dari kelas bawah III (50%). Distribusi ini menunjukkan adanya representasi yang cukup dari setiap tingkatan kelas, meskipun dengan proporsi yang lebih besar dari kelas bawah III. Hal ini disebabkan karena kelas bawah III memiliki jumlah siswa yang lebih banyak di sekolah tersebut.

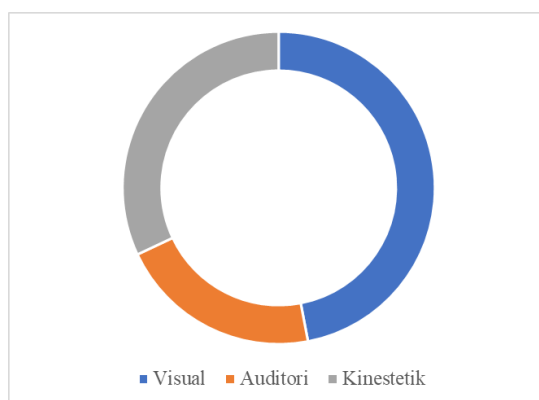
3. Hasil Penelitian

Pengumpulan data yang diperoleh selama penelitian disajikan secara terperinci untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai preferensi gaya belajar siswa SD Negeri Beji Banjarnegara. Penelitian ini menggunakan angket sebagai instrumen utama untuk mengukur persentase setiap gaya belajar yang dominan di kalangan siswa. Angket tersebut dirancang untuk mengidentifikasi preferensi siswa terhadap tiga jenis gaya belajar utama, yaitu: visual, auditori, dan kinestetik. Dengan menggunakan metode kualitatif ini, hasil yang diperoleh memberikan pandangan

yang terukur mengenai bagaimana siswa memproses informasi berupa materi pelajaran selama proses pembelajaran.

Selain angket, penelitian ini juga menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang preferensi gaya belajar siswa. Observasi dilakukan selama kegiatan belajar mengajar di kelas untuk melihat secara langsung bagaimana siswa merespons berbagai metode pengajaran. Wawancara dengan siswa dan guru memberikan wawasan tentang bagaimana siswa mengartikan dan mengaplikasikan gaya belajar mereka dalam konteks pembelajaran sehari-hari. Dokumentasi, termasuk catatan guru dan foto-foto kegiatan belajar, memberikan bukti visual dan tertulis yang memperkaya data yang telah diperoleh melalui angket dan observasi.

Berdasarkan angket yang telah disebar ke sejumlah 100 responden, diperoleh sebaran data preferensi setiap gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Berikut bagan hasil penelitian klasifikasi jumlah siswa berdasarkan gaya belajar:



Gambar 3. Persentase Gaya Belajar Siswa

Dari bagan di atas, didapatkan siswa yang memiliki preferensi gaya belajar visual sebanyak 47% siswa, sedangkan gaya belajar auditori sebanyak 21% siswa, dan sisanya sebanyak 32% memiliki gaya belajar kinestetik.

Hasil angket menunjukkan bahwa gaya belajar visual paling dominan diantara siswa-siswa SD Negeri Beji Banjarnegara. Dari total responden, 47% siswa merasa lebih mudah memahami materi melalui penglihatan. Hal ini membuktikan bahwa siswa cenderung lebih responsif terhadap materi yang disajikan secara visual, seperti teks yang disertai dengan gambar, diagram, maupun materi dalam format berbentuk video. Gaya belajar ini tidak hanya menjadi pilihan, tetapi juga mencerminkan cara siswa memproses informasi berupa materi pelajaran dengan lebih efektif saat disajikan dalam bentuk visual.

Lebih lanjut, data angket juga mengungkap bahwa 47 siswa dari keseluruhan lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan materi visual. Misalnya, banyak dari mereka menyatakan lebih mudah memahami cerita fabel jika cerita tersebut dilengkapi dengan gambar. Gambar membantu mereka mengonstruksi makna dari teks, sehingga mempermudah proses pemahaman dan retensi informasi. Elemen visual dalam cerita memberikan konteks yang lebih jelas dan konkret, yang mungkin sulit dicapai hanya dengan teks.

Selain itu, preferensi siswa terhadap penggunaan poster dalam pembelajaran juga menonjol. Poster, yang sering digunakan sebagai alat bantu pengajaran di kelas, tampaknya memberikan

dampak positif bagi siswa dengan gaya belajar visual. Siswa merasa lebih mudah mengingat informasi dari poster karena biasanya poster menyajikan informasi dengan padat, berwarna, dan menarik secara visual, yang membantu mereka lebih fokus dalam mempercepat pemahaman materi.

Hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 21% siswa SD Negeri Beji Banjarnegara memiliki preferensi gaya belajar auditori. Angka ini mengindikasikan bahwa sebagian kecil dari total siswa lebih mudah menyerap informasi ketika materi disampaikan secara lisan. Preferensi ini menunjukkan peran suara dan pendengaran dalam proses pembelajaran bagi siswa. Gaya belajar auditori memungkinkan mereka untuk lebih memahami dan mengingat informasi yang mereka dengar, daripada yang mereka lihat atau lakukan. Dengan demikian, gaya belajar ini menekankan pentingnya metode pembelajaran yang dapat memaksimalkan potensi pendengaran siswa.

Siswa dengan gaya belajar auditori cenderung lebih efektif dalam menyerap informasi melalui pendengaran. Mereka menunjukkan respons yang positif terhadap pembelajaran yang melibatkan penjelasan lisan oleh guru, mendengarkan cerita, atau mengikuti diskusi di kelas. Suara dan nada menjadi kunci bagi mereka dalam memahami konsep-konsep baru. Mereka sering kali mengandalkan pendengaran untuk memproses informasi dan lebih cenderung mengingat instruksi atau materi yang disampaikan secara verbal. Hal ini membuat mereka lebih fokus ketika pelajaran disampaikan secara lisan dibandingkan dengan metode visual atau kinestetik.

Metode pembelajaran yang melibatkan mendengarkan sangat disukai oleh siswa dengan gaya belajar auditori. Mereka merasa lebih nyaman dan terbantu ketika materi disampaikan dalam bentuk cerita lisan, ceramah, atau diskusi kelompok. Dalam setting kelas, siswa ini lebih aktif dalam diskusi dan sering kali menjadi pendengar yang baik. Terdapat juga lagu-lagu pendidikan juga menjadi alat pembelajaran yang efektif bagi mereka, karena melodi dan ritme membantu mereka dalam menghafal informasi.

Hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 32% siswa memiliki preferensi yang kuat terhadap gaya belajar kinestetik. Proporsi yang signifikan ini menandakan bahwa sepertiga dari siswa lebih cenderung belajar dengan efektif melalui aktivitas yang melibatkan gerakan dan pengalaman fisik. Gaya belajar kinestetik, yang sering kali dianggap sebagai pendekatan yang lebih interaktif dan dinamis, memberikan siswa kesempatan untuk memahami konsep dan informasi dengan cara yang lebih langsung dan konkret. Ini berarti bahwa siswa-siswa ini lebih menikmati dan memahami materi ketika mereka dapat bergerak dan terlibat secara fisik dalam proses pembelajaran.

Siswa dengan gaya belajar kinestetik biasanya lebih suka belajar melalui gerakan dan aktivitas fisik yang melibatkan berbagai indera. Mereka merasa lebih nyaman dan terlibat ketika pembelajaran melibatkan pengalaman langsung, seperti eksperimen di laboratorium, bermain peran, atau aktivitas berbasis proyek. Gaya belajar ini memungkinkan mereka untuk menginternalisasi informasi dengan cara yang lebih praktis dan aplikatif, daripada hanya mendengarkan atau melihat materi pelajaran. Mereka sering kali menemukan bahwa melalui tindakan dan manipulasi langsung, konsep-konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami dan diingat.

Keterlibatan siswa kinestetik dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan sentuhan dan manipulasi objek juga menunjukkan respons positif yang tinggi. Misalnya, dalam mata pelajaran seperti sains, mereka lebih cepat menangkap konsep melalui percobaan laboratorium yang memungkinkan mereka untuk menyentuh, merasakan, dan mengamati perubahan secara langsung. Dalam pelajaran seni atau keterampilan, mereka menikmati aktivitas seperti menggambar, membentuk dengan tangan, atau konstruksi fisik yang melibatkan penggunaan bahan dan alat nyata.

Dengan demikian, sentuhan dan manipulasi menjadi kunci bagi mereka dalam membangun pemahaman yang lebih dalam dan menyeluruh tentang materi yang diajarkan.

Selain itu, siswa dengan gaya belajar kinestetik lebih responsif terhadap kegiatan yang memungkinkan mereka untuk bergerak secara fisik. Mereka cenderung merasa gelisah atau kehilangan fokus ketika harus duduk diam untuk waktu yang lama. Oleh karena itu, mereka lebih menghargai pembelajaran yang mencakup aktivitas bergerak seperti permainan edukatif, simulasi, atau kegiatan olahraga yang dikaitkan dengan konsep pembelajaran. Aktivitas fisik ini tidak hanya membantu mereka tetap terlibat dan fokus, tetapi juga memungkinkan mereka untuk mengekspresikan energi mereka secara positif dalam lingkungan belajar. Hal ini menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran yang fleksibel dan dinamis untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan preferensi gaya belajar kinestetik.

4. Pembahasan

Gaya belajar siswa (visual, auditori, dan kinestetik) memiliki keterkaitannya dengan penggunaan media pembelajaran berbasis cerita fabel. Media cerita fabel mampu mencakup berbagai gaya belajar karena sifatnya yang fleksibel dan kaya akan elemen visual, audio, serta aktivitas fisik. Penggunaan cerita fabel sebagai media pembelajaran tidak hanya menarik, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman siswa yang memiliki gaya belajar yang berbeda (Pamuji & Nurmayani, 2023).

Siswa dengan gaya belajar visual cenderung mengandalkan indera penglihatan untuk memahami informasi. Mereka lebih responsif terhadap gambar, ilustrasi, dan simbol-simbol yang mendukung penyampaian materi. Media pembelajaran berbasis cerita fabel, yang sering kali dilengkapi dengan gambar tokoh dan latar cerita yang menarik, memberikan peluang besar bagi siswa visual untuk lebih mudah memahami dan mengingat materi. Gambar dan ilustrasi adalah alat bantu yang sangat efektif dalam proses belajar bagi siswa visual, terutama dalam memahami teks naratif seperti cerita fabel (Yaumi, 2018).

Selain itu, siswa dengan gaya belajar auditori memerlukan stimulasi pendengaran untuk menyerap informasi secara optimal. Cerita fabel yang dibacakan secara lisan oleh guru atau melalui audio digital menjadi media yang sangat efektif bagi mereka. Mereka mampu menangkap pesan moral dan alur cerita melalui intonasi suara, perubahan nada, serta dialog antar karakter. Cerita yang diiringi dengan ekspresi vokal mampu meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa auditori, terutama dalam memahami kisah fabel yang penuh dengan pesan moral dan pembelajaran karakter (Sari, 2017).

Siswa kinestetik, di sisi lain, lebih responsif terhadap pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik. Dalam konteks cerita fabel, mereka cenderung lebih memahami materi pelajaran jika diberikan kesempatan untuk berperan langsung, seperti melakukan permainan peran atau simulasi dari adegan dalam cerita. Pengalaman fisik ini memungkinkan mereka untuk tidak hanya mengingat informasi dengan lebih baik, tetapi juga menginternalisasi pesan moral yang ada dalam cerita (Pamuji & Nurmayani, 2023). Pembelajaran yang melibatkan gerakan fisik dapat meningkatkan keterlibatan dan retensi siswa, terutama dalam cerita fabel yang memiliki unsur-unsur interaktif (Mahadi dkk., 2022).

Penggunaan media cerita fabel juga memungkinkan integrasi antara berbagai gaya belajar dalam satu kegiatan pembelajaran. Sebuah cerita fabel dapat disajikan secara visual melalui gambar, secara auditori melalui narasi, dan secara kinestetik melalui kegiatan drama atau permainan peran.

Kombinasi ini menjadikan pembelajaran lebih inklusif dan efektif, karena mampu memenuhi kebutuhan semua jenis gaya belajar. Gaya belajar dalam pembelajaran berbasis cerita fabel memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang paling sesuai dengan preferensi mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna (Mahadi dkk., 2022).

Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis cerita fabel memiliki banyak keunggulan dalam mendukung pembelajaran yang beragam. Setiap gaya belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik, dapat diakomodasi dengan baik melalui media pembelajaran ini. Dukungan literatur menunjukkan bahwa cerita fabel tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga dalam membangun karakter dan moral melalui pendekatan yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa.

SIMPULAN

Siswa dengan gaya belajar visual cenderung lebih menyukai media pembelajaran berbasis cerita fabel yang didukung oleh elemen visual yang menarik, seperti gambar, ilustrasi, dan video. Preferensi ini muncul karena mereka lebih mudah memahami informasi yang disajikan melalui media visual, yang membantu mereka menginternalisasi cerita dengan lebih baik. Siswa visual juga menunjukkan peningkatan minat belajar ketika cerita fabel disertai dengan ilustrasi yang menggambarkan karakter dan alur cerita. Media visual menjadi cara yang efektif dalam mendukung pemahaman mereka terhadap konsep-konsep moral dan alur naratif dari cerita fabel.

Siswa dengan gaya belajar auditori lebih responsif terhadap media pembelajaran berbasis cerita fabel yang disajikan secara lisan, baik melalui pembacaan cerita oleh guru maupun menggunakan audio atau rekaman cerita. Mereka lebih mudah menyerap informasi dan menangkap detail cerita melalui pendengaran. Penggunaan intonasi suara dan perubahan nada dalam pembacaan cerita memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman mereka. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis cerita fabel yang disajikan secara auditori menjadi metode yang efektif dalam memenuhi kebutuhan siswa dengan gaya belajar ini, terutama dalam mengembangkan pemahaman yang mendalam terhadap pesan moral yang terkandung dalam cerita.

Siswa dengan gaya belajar kinestetik lebih memahami cerita fabel ketika media pembelajaran memberikan kesempatan bagi mereka untuk terlibat secara fisik, seperti melalui kegiatan drama, simulasi, atau permainan peran. Mereka menunjukkan respons positif terhadap kegiatan pembelajaran yang melibatkan gerakan dan aktivitas langsung, yang memungkinkan mereka menginternalisasi cerita dengan cara yang lebih mendalam. Media pembelajaran yang memfasilitasi aktivitas fisik memberikan pengalaman nyata yang membantu siswa kinestetik untuk tidak hanya memahami, tetapi juga mengingat cerita fabel dengan lebih baik. Dengan demikian, integrasi aktivitas fisik dalam pembelajaran berbasis cerita fabel terbukti efektif untuk siswa dengan gaya belajar ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat Rahmat-Nya kami dapat menyelesaikan tugas dalam Program Penelitian Dasar dengan Judul " Analisis Preferensi Gaya Belajar Siswa SDN Beji Banjarnegara Dalam Menentukan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Fabel". Dalam kesempatan yang berbahagia ini, kami menyampaikan terima kasih setinggi-tingginya kepada Ketua LP2MP3M Institut Seni Indonesia Surakarta yang telah mengamanahkan untuk melaksanakan penelitian.

Terima kasih kepada Dekan Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta berserta jajarannya yang telah mengizinkan penugasan kami selama pendampingan. Terima kasih disampaikan kepada Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta, Ketua Program Studi Kriya yang memberi kemudahan kami dalam melaksanakan tugas. Terima kasih disampaikan kepada bapak ibu guru SD Negeri Beji Banjarnegara sebagai narasumber dalam penelitian ini. Terima kasih kepada Tim Penelitian Dasar Gayuh Styono, S.Sn., M.Sn. yang telah bersama dalam melaksanakan penelitian ini. Akhirnya kepada semua pihak yang tidak kami sampaikan namanya satu persatu dalam laporan ini, dan telah memberikan andil dalam proses pelaksanaan Program Penelitian Dasar di sampaikan banyak terima kasih, semoga Allah SWT memberikan balasan yang melimpah.

DAFTAR RUJUKAN

- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). *Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha, 9(2), 291-304.
- Azzahrah Putri, R., Magdalena, I., Fauziah, A., & Nur Azizah, F. (2021). *Pengaruh Gaya Belajar terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar*. Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia, 1(2). <https://doi.org/10.59141/cerdika.v1i2.26>.
- Budiningsih, C. A. (2017). *Karakteristik Siswa Sebagai Pijakan Pembelajaran*. Dalam UNY Press.
- De Porter, B., & Hernacki, M. (2007). *Quantum Learning : Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Kaifa, PT. Mizan Pustaka.
- Fajriwasti, Y., Lestari, S. I., Alfarisi, S., & Sunarti, S. (2022). *Pengelolaan Media Pembelajaran di tingkat MI/SD*. Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI, 8(1), 21-28.
- Kartini, D., & Dewi, D. A. (2021). *Implementasi pancasila dalam pendidikan sekolah dasar*. Jurnal Kewarganegaraan, 5(1), 113-118.
- Latifah, D. N. (2023). *Analisis gaya belajar siswa untuk pembelajaran berdiferensiasi di Sekolah Dasar*. LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran, 3(1), 68-75.
- Mahadi, F., Husin, M. R., & Md Hassan, N. (2022). *Gaya Pembelajaran: Visual, Auditori atau Kinestetik*. Journal of Humanities and Social Sciences, 4(1). <https://doi.org/10.36079/lamintang.jhass-0401.341>.
- Pamuji, S. S., & Nurmayani, R. (2023). *Buku Cerita Anak (Living Book) sebagai Pengembangan Media Pembelajaran Siswa Perbatasan Di SMP Negeri 1 Sebatik*. Kode : Jurnal Bahasa, 12(1). <https://doi.org/10.24114/kjb.v12i1.44354>.
- Riener, C., & Willingham, D. (2010). *The Myth of Learning Styles*. Change: The Magazine of Higher Learning, 42(5). <https://doi.org/10.1080/00091383.2010.503139>.
- Saefudin, S. (2021). *Pendidikan Karakter Dalam Cerita Fabel Banjar*. tuahtalino, 15(2). <https://doi.org/10.26499/tt.v15i2.3867>.
- Sari, N. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Visual, Auditori, Kinestetik (VAK) Untuk Memfasilitasi Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama Pekanbaru*. Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 14(7).

Sulistiyo, U. (2023). *Metode penelitian kualitatif*. PT Salim Media Indonesia.

Tabrani, R. (1989). *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Karya.

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media Group.