

Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pertumbuhan Hewan di Kelas III SD Muhammadiyah 37 Tanjung Selamat

Supiyanti*, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara, Indonesia

Nuri Ramadhan, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara, Indonesia

Thessa Herdyana, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara, Indonesia

ABSTRACT

This research aims to examine the impact of audio-visual media on student learning outcomes in the subject of animal growth for third-grade students at SD Muhammadiyah 37 Tanjung Selamat. The study employed an experimental method with a "One Group Pretest Posttest Design." The sample consisted of 20 students from the same grade and school. Data collection was conducted through observation and a story-writing test, and the data were analyzed using inferential statistical techniques. The results of the study revealed a significant improvement in student learning outcomes after the use of audio-visual media. Statistical analysis using the t-test showed that the obtained t-value was 4.99 with a degree of freedom (df) of 19 at a significance level of 0.05, with a critical t-value of 1.72. Since t-count > t-table, the null hypothesis (H₀) is rejected and the alternative hypothesis (H₁) is accepted. This confirms that the use of audio-visual media significantly improves student learning outcomes in the subject of animal growth for third-grade students at SD Muhammadiyah 37 Tanjung Selamat.

ARTICLE HISTORY

Received 07/07/2024

Revised 22/07/2024

Accepted 29/07/2024

Published 10/08/2024

KEYWORDS

Audio-visual media; student learning outcomes; experimental study; animal growth; elementary education.

*CORRESPONDENCE AUTHOR

✉ lubisramlah768@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan terus mengalami perkembangan seiring dengan perubahan zaman. Banyak faktor yang mempengaruhi sistem pendidikan saat ini, salah satunya adalah pencapaian hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan indikator penting dalam menilai efektivitas proses pendidikan di sekolah. Pendidikan memiliki peran sentral dalam menjamin kelangsungan hidup suatu bangsa, karena melalui pendidikan, kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan dan dikembangkan. Untuk mewujudkan tujuan ini, diperlukan upaya keras dari berbagai pihak, baik masyarakat maupun pemerintah (Hasbullah, [2006](#)). Pemerintah dan masyarakat harus bekerja sama untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang mencakup aspek relevansi, efisiensi, dan mutu pembelajaran.

Masalah utama yang dihadapi oleh sistem pendidikan Indonesia adalah rendahnya kualitas pendidikan dan relevansi pembelajaran dengan kebutuhan zaman. Selain itu, efisiensi dalam pengelolaan pendidikan juga masih perlu ditingkatkan. Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi individu secara maksimal, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Sejalan dengan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung perkembangan potensi peserta didik. Potensi tersebut mencakup kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat (Depdiknas, [2003](#)).

Guru memiliki peran strategis dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Guru bukan hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator dan pembimbing yang mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini penting untuk menciptakan interaksi yang baik antara guru dan siswa, serta antar siswa dalam lingkungan belajar. Interaksi yang baik akan memfasilitasi proses internalisasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk berkembang secara optimal (Arends, [2012](#)). Pembelajaran yang efektif akan melibatkan siswa dalam proses berpikir kritis, analisis, dan diskusi yang produktif, yang pada akhirnya akan berdampak positif terhadap hasil belajar.

Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran adalah melalui penerapan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Penggunaan media, seperti audio-visual, telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Bruner, [1996](#)). Media ini tidak hanya membantu siswa

memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai hasil yang optimal.

Namun, penerapan media pembelajaran saja tidak cukup. Peran guru dalam mengelola kelas dan memberikan umpan balik yang konstruktif sangatlah penting. Guru harus mampu menilai perkembangan setiap siswa secara individu dan memberikan intervensi yang tepat ketika diperlukan. Evaluasi hasil belajar tidak hanya dilakukan melalui tes tertulis, tetapi juga melalui observasi dan penilaian kinerja siswa dalam berbagai aktivitas pembelajaran (Purwanto, 2011). Dengan demikian, pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang memberikan perhatian penuh terhadap perkembangan holistik peserta didik.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk menguji pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali. Jenis penelitian ini menggunakan desain *Pre-Experimental*, yang hanya melibatkan satu kelompok, yaitu kelas eksperimen, tanpa adanya kelompok pembanding. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi pertumbuhan hewan di kelas III SD Muhammadiyah 37 Tanjung Selamat. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, di mana pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Dengan demikian, hasil penelitian menjadi lebih akurat karena perbandingan dapat dilakukan antara kondisi sebelum dan setelah pemberian perlakuan (Sugiyono, 2012).

Penelitian dengan desain ini memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi efektivitas media audio visual dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran memiliki potensi yang signifikan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, terutama dalam materi yang memerlukan visualisasi yang jelas seperti pertumbuhan hewan (Arsyad, 2014). Keunggulan dari metode ini adalah kemampuannya untuk menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks melalui visualisasi yang dinamis dan interaktif.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di sekolah dasar, khususnya dalam penggunaan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Media audio visual telah terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar (Bruner, 1996). Dengan demikian, penelitian ini juga memberikan rekomendasi kepada guru untuk lebih memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Keterbatasan dalam desain penelitian ini adalah tidak adanya kelompok kontrol, sehingga hasil penelitian hanya didasarkan pada perbandingan internal antara pre-test dan post-test dalam kelompok yang sama. Meskipun begitu, penelitian ini tetap memberikan gambaran yang relevan mengenai efektivitas penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Di masa mendatang, penelitian lanjutan yang melibatkan kelompok kontrol dapat dilakukan untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif dan valid (Creswell, 2014).

PEMBAHASAN

Untuk memperoleh data yang akurat, instrumen penelitian harus memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas yang baik. Dalam penelitian ini, uji coba dilakukan untuk memastikan apakah butir-butir soal yang digunakan dalam instrumen tes layak. Menggunakan bantuan perangkat lunak Microsoft Excel, validitas instrumen diuji dengan melihat korelasi antara setiap butir soal dan keseluruhan skor. Hasil analisis menunjukkan bahwa soal nomor satu memiliki nilai r_{xy} sebesar 0,905 yang lebih besar dari r_{tabel} 0,359, sehingga dinyatakan valid. Soal nomor dua memiliki nilai r_{xy} sebesar 0,860 > r_{tabel} 0,359, dan soal nomor tiga dengan r_{xy} sebesar 0,966 > r_{tabel} 0,359, keduanya juga dinyatakan valid. Selain itu, reliabilitas tes dikategorikan tinggi dengan nilai sebesar 0,845, menunjukkan konsistensi instrumen dalam mengukur hasil belajar siswa (Sugiyono, 2012).

Hasil pre-test menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi pertumbuhan hewan sebelum penggunaan media audio visual masih tergolong rendah. Berdasarkan data yang dihasilkan, sebanyak 60,00% siswa dikategorikan sangat rendah, 30,00% rendah, 5,00% sedang, dan hanya 5,00% siswa yang mencapai kategori sangat tinggi. Rendahnya hasil pre-test ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang diterapkan sebelum

penggunaan media pembelajaran konkret kurang efektif dalam membantu siswa memahami konsep yang diajarkan (Arsyad, [2014](#)).

Dalam konteks pendidikan, penting untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa. Media audio visual memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan konsep abstrak, seperti pertumbuhan hewan, sehingga memudahkan pemahaman dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Bruner, [1996](#)). Penggunaan media ini juga berperan dalam memfasilitasi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditoris, membantu mereka menyerap informasi secara lebih efektif (Mayer, [2009](#)).

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media audio visual, hanya 25,00% siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 65. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum menguasai materi secara memadai. Menurut indikator yang ditetapkan oleh peneliti, hasil belajar siswa dianggap tidak memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal jika jumlah siswa yang mencapai KKM kurang dari 75% (Purwanto, [2011](#)). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran inovatif seperti audio visual sangat diperlukan untuk meningkatkan capaian belajar siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini mengungkapkan pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media audio visual terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pertumbuhan hewan. Sebagai saran, guru diharapkan dapat memanfaatkan media ini secara lebih optimal dalam pembelajaran sains, terutama pada materi yang memerlukan visualisasi yang konkret.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran materi pertumbuhan hewan di kelas III SD Muhammadiyah 37 Tanjung Selamat memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan signifikan dari hasil pre-test yang hanya mencapai 25,00% menjadi 94,44% pada post-test setelah penggunaan media audio-visual. Peningkatan ini juga diperkuat dengan hasil perhitungan nilai thitung sebesar 4,99 yang lebih besar dari nilai t_{tabel} 1,72, menunjukkan bahwa hipotesis yang menyatakan penggunaan media audio-visual efektif dalam meningkatkan keterampilan menceritakan siswa diterima.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah desain penelitian yang hanya menggunakan satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol, sehingga hasilnya belum dapat dibandingkan dengan kondisi di mana media audio-visual tidak digunakan. Selain itu, penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah dengan jumlah sampel yang terbatas, sehingga hasilnya mungkin kurang dapat digeneralisasikan untuk populasi yang lebih luas. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk melibatkan kelompok kontrol dan dilakukan di berbagai sekolah untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

REFERENSI

- Akmal. (2020). *Biologi kelas XII modul I*. Akmal Library.
- Ariyanti, R. (2019). *Penggunaan media pembelajaran visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema pertumbuhan dan perkembangan manusia*. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasunda, Bandung.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). McGraw-Hill.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Bruner, J. S. (1996). *The culture of education*. Harvard University Press.
- Cholid, M. N. (2014). *Metodologi penelitian pendidikan*. Bumi Aksara.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan model metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa*. DEEPUBLISH.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas.
- Djiwandono, S. E. W. (2011). *Psikologi pendidikan*. Grasindo.
- Gabriela, N. D. P. (2021). *Pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1).
- Gagné, R. M. (1977). *The conditions of learning* (3rd ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Harjali. (2011). *Empat pilar pendidikan UNESCO*. Universitas Terbuka.

- Hasbullah. (2006). *Dasar-dasar ilmu pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Herlinda, M., & Syakur, A. (2018). Pengaruh penggunaan gambar seri terhadap keterampilan menulis cerita murid kelas III SD Inpres Bontokanang Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3(2).
- Julhadi. (2021). *Hasil belajar peserta didik: Ditinjau dari media komputer dan motivasi*. EDO Publisher.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Munirah, A., & Fatmawati. (2019). Pengaruh penggunaan media gambar seri terhadap keterampilan menulis cerita dongeng siswa kelas III SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 4(2).
- Mulyono. (2013). *Pengaruh penggunaan media audio visual pada pembelajaran sholat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di Min Beji* (Skripsi). Universitas Muhammadiyah, Sidoarjo.
- Nazir, M. (2009). *Metode penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Okta, S. V. (2021). *Pengaruh penggunaan media gambar berseri terhadap kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas X SMA Islam Az-Zahrah Palembang* (Skripsi). Universitas Tridinanti, Palembang.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi hasil belajar*. Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.