

Media Pembelajaran Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Rosa Meilina Nurcahyanti, Feri Tirtoni

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding Author: meilinarosa21@gmail.com

Abstract

This research was conducted because based on field studies it was found that the learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri Sugihwaras were low in social studies subjects. This study aims to improve social studies learning outcomes for fifth grade students at Sugihwaras Elementary School by using audio-visual learning media. This study used the Pre-Experimental Design method with the One Group Pretest-Posttest Design research design. This research was conducted in 2022 with a total sample of 30 students of the Sugihwaras VSDN class. The research instrument used was the Pretest – Posttest of student learning outcomes. The research data analysis technique uses the average difference test of two paired samples. The results showed that the average value of the post test data was greater than the pretest average. Meanwhile, the results of the mean difference test show that there is a significant difference between the pre-test and post-test data. These results indicate that student learning outcomes after using audiovisual media are better than before. The conclusion from this study is that the use of audiovisual media is proven to be able to increase social studies learning outcomes for fifth grade students at SD Negeri Sugihwaras Candi.

Keywords: Audio visual media; IPS; Learning outcomes.

Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena berdasarkan studi lapangan ditemukan rendahnya hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Sugihwaras pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN sugihwaras dengan menggunakan media pembelajaran audio visual. Penelitian ini menggunakan metode *Pre – Eksperimental Design* dengan desain penelitian *One Grup Pretest – Posttest Design*. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2022 dengan jumlah sampel adalah 30 siswa kelas VSDN Sugihwaras. Instrumen penelitian yang digunakan berupa Pretest – Posttest hasil belajar siswa. Teknik analisis data penelitian menggunakan uji perbedaan rata-rata dua sampel berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata – rata data post test lebih besar dibandingkan rata-rata pretest. Sedangkan hasil pengujian perbedaan rata-rata menunjukkan bahwa antara data pre-test dan post-test memiliki perbedaan yang signifikan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan media audiovisual lebih baik dibandingkan sebelumnya. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media audiovisual terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di SD Negeri Sugihwaras Candi.

Kata kunci: Media Audio visual; IPS; Hasil Belajar

Article History:

Received 2023-02-01

Revised 2023-03-08

Accepted 2023-03-16

DOI:

10.31949/educatio.v9i1.4605

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di dalamnya memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Sesuai dengan tingkat perkembangannya, siswa SD belum mampu memahami keluasan dan kedalaman masalah-masalah sosial secara utuh, tetapi mereka dapat diperkenalkan kepada masalah-masalah

tersebut. Melalui pengajaran IPS siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya. Selanjutnya diharapkan mereka kelak mampu bertindak secara rasional dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar diharapkan mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan siswa untuk menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran. Oleh karena itu, rancangan pembelajaran guru hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa, sehingga mereka mampu menjadikan apa yang dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat di lingkungannya.

Namun pada kenyataannya, permasalahan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar masih banyak ditemukan, diantaranya adalah hasil belajar yang rendah, seperti dilaporkan dalam penelitian Ariyani & Kristin (2021), Bungalangan (2020), Fatmawati et al. (2021), Ramadhani (2021), dan Setiawan et al. (2020). Rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPS juga dialami para siswa di SDN Sugihwaras. Dari hasil wawancara dan pengamatan diketahui pendekatan ceramah masih digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi. Media pembelajaran yang digunakan juga masih kurang efektif sehingga tidak menarik perhatian siswa saat belajar. Dari wawancara dengan beberapa siswa diketahui mereka tidak menyukai pelajaran IPS karena isinya terlalu banyak catatan. Permasalahan pembelajaran tersebut menyebabkan hasil ulangan harian sebagian besar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah.

Dari hasil identifikasi permasalahan di SDN Sugihwaras, metode penyampaian materi pelajaran tampaknya kurang efektif sehingga siswa tidak dapat sepenuhnya menangkap informasi dan materi ajar yang disampaikan guru. Dalam hal ini, guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara tepat. Oleh karena itu diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa memahami materi pelajaran. Media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran (Diputra, 2016).

Salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan solusi permasalahan rendahnya hasil belajar IPS adalah media audiovisual. Media audio visual merupakan media yang menggabungkan paling sedikit dua indera manusia-mendengar dan melihat-dalam satu tindakan. Melalui program audiovisual seperti film dokumenter, film drama, dan lainnya, pesan-pesan yang bersifat audio dan visual dapat disampaikan. Media audiovisual ini mempunyai komponen suara dan visual sekaligus. Media ini dapat memudahkan siswa dalam belajar. Audiovisual pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi belajar dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Heo & Toomey, 2020; Tegeh et al., 2019; Yusnia, 2019). Melalui media ini siswa akan dapat memahami materi pelajaran yang masih bersifat abstrak menjadi lebih konkret (Andriyani & Suniasih, 2021; Soucy et al., 2016; Taqiya et al., 2019)

Jika media pembelajaran yang digunakan dapat melibatkan siswa saat mereka belajar, masalah-masalah yang disebutkan di atas dapat diatasi. Di samping itu, guru menggunakan alat bantu pengajaran yang menarik, termasuk materi audio-visual, dapat mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, media audio-visual yang digunakan dalam melengkapi pelajaran IPS di SDN Sugihwaras adalah konten Sumpah Pemuda. Melalui percakapan ini, siswa diharapkan dapat belajar mengenai isi dari sumpah pemuda dan maknanya bagi anak bangsa. Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk hasil belajar ips siswa kelas V di SDN Sugihwaras dengan menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, yaitu penelitian kuantitatif, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu (Sugiyono, 2011). Rancangan penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen yang menggunakan variabel Media Pembelajaran Audio Visual (X) serta variable Hasil belajar siswa (Y).

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik SDN Sugihwaras pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh. Teknik Pengambilan sampel jenuh yaitu dengan mengambil seluruh jumlah populasi yang tersedia. Dalam penelitian ini mengambil semua siswa kelas V di SDN Sugihwaras yang berjumlah 30 siswa sebagai sampel penelitian.

Untuk memperoleh data mengenai variabel yang diteliti, dalam penelitian ini data dikumpulkan dengan teknik tes hasil belajar dengan menggunakan soal. Soal digunakan untuk mengukur variabel hasil belajar IPS siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media audiovisual. Setelah data terkumpul, kegiatan selanjutnya adalah tahap analisis data. Dalam melakukan analisis data untuk penelitian ini dilakukan dengan deskripsi data dan pengujian hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan adalah hasil tes belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan media audiovisual. Rekapitulasi data hasil tes disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Data Nilai Belajar Siswa

Nilai	Pretest	Posttest
Mean	50,8	72,2
Minimal	30	63
Maksimal	73	87

Berdasarkan Tabel 1, kelompok Pretest mendapatkan total 1524 minat belajar sebelum terapi, namun kelompok Posttest mendapatkan total 2167 minat belajar setelah perlakuan. Nilai rata-rata (*mean*) pretest adalah 50,8, sedangkan nilai rata-rata (*mean*) posttest adalah 72,2. Untuk pretest dan posttest, nilai minimal masing-masing adalah 30 dan 63. Sementara 73 adalah nilai tertinggi yang mungkin dicapai pada pretest dan 87 adalah nilai tertinggi yang mungkin dicapai pada posttest.

Jawaban atas rumusan masalah dan pengujian hipotesis yang diajukan oleh peneliti merupakan tujuan dari uji hipotesis. Tujuan dari uji hipotesis ini adalah untuk mengetahui apakah media audio visual memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa SDN Sugihwaras Candi kelas V. sebelum dilakukan uji hipotesis, kedua data telah dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki varian yang sama, sehingga Uji statistik Paired Sample Statistic Test dan Paired Sample Test digunakan sebagai uji hipotesis dalam penelitian ini.

Tabel 2. Deskripsi Hasil Tes

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	54.13	30	10.972	2.003
	Posttest	77.57	30	6.328	1.155

Nilai rata-rata atau mean dari data pretest untuk hasil belajar adalah 54,13, sesuai dengan tabel 2. Keterampilan hasil belajar sebesar 77,57 pada data posttest. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar kelas III SDN Sugihwaras Candi pada pretest dan posttest.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

		Paired Differences		T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation			
Pair 1	Pretest – Posttest	-23.433	10.760	-11.829	29	.000

Berdasarkan Tabel 3, dari hasil perhitungan Uji T atau Paired sampel T test menunjukkan nilai signifikan (2 – tailed) $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan atau nyata antara variabel awal dengan variabel akhir maka terdapat perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing – masing variabel,

sehingga H_a diterima atau media pembelajaran berbasis audiovisual berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Nilai rata-rata atau mean dari data pretest hasil belajar adalah 54,13, sebagaimana hasil uji hipotesis yang diperoleh dari uji t dengan jenis statistik sampel berpasangan dan paired sample t-test. Nilai rata-rata atau mean pada posttest adalah 77,57. Uji sampel berpasangan menghasilkan nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ berdasarkan uji t sampel berpasangan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual pada siswa kelas V SDN Sugihwaras memiliki dampak yang besar terhadap hasil belajar mereka dalam pembelajaran IPS. Hasilnya, siswa akan lebih termotivasi untuk memahami informasi dalam film tersebut, yang menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, konten audiovisual meminimalkan penggunaan ruang yang terbatas, memberikan manfaat bagi verbalisme, dan membantu pembelajaran.

Media audiovisual yang digunakan dalam penelitian ini mampu menyampaikan atau memperjelas pesan dan dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan menerima informasi yang memuat dalam media (Purwanti, 2015; Utari, 2016). Penggunaan materi audio visual dapat dibuat pembelajaran lebih menarik untuk meningkatkan motivasi anak-anak dan melawan kebosanan (Achmad et al, 2021; Lubis & Mavianti, 2022). Siswa terlibat dalam teknik pembelajaran yang lebih aktif seperti mendengarkan, mengamati, dan mendemonstrasikan (Christian et al, 2022; Jubaedah & Rahim, 2022). Media ini juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir anak dari yang sederhana ke yang kompleks, dari yang konkret ke yang abstrak (Syifa, 2022). Siswa dapat menghubungkan pesan visual dengan pengalaman pribadi mereka (Harahap, 2020). Media audiovisual dapat meningkatkan pengalaman belajar pada siswa. Melalui media ini, antusiasme siswa meningkat dalam mengikuti pembelajaran karena media pembelajaran ini mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efisien. Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa anak lebih menikmati proses pembelajaran yang melibatkan media dan komponen gambar, warna dan gerak (Najib, 2016; Rose et al., 2016; Wuryanti, 2016).

Penelitian ini mendukung temuan penelitian Akmaliah (2014) yang menyatakan bahwa penggunaan media visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas X MA AtTaqwa. Penggunaan media audio visual menghasilkan hasil belajar siswa yang berbeda, dengan hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol..

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran audio visual memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran audio visual, dapat dilihat dari hasil perhitungan pretest dan posttest. Rata-rata hasil belajar siswa sesudah penggunaan media audiovisual lebih baik dibandingkan sebelumnya. Temuan ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Sugihwaras dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan media audiovisual. Hasilnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommsci-Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 54-67.
- Akmaliah, S. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X MA Attaqwa. *Jakarta: Skripsi*.
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development Of Learning Videos Based On Problem-Solving Characteristics Of Animals And Their Habitats Contain in Science Subjects On 6th-Grade. *Journal of Education*, 5(1), 37–47. <http://dx.doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353-361.

- Bungalangan, Y. T. (2020). Penerapan metode diskusi terbimbing dalam meningkatkan hasil belajar ips siswa kelas VI SD Negeri 1 Hongoa Kabupaten Konawe. *Jurnal Profesi Keguruan*, 6(2), 190-197.
- Christian, A. C., Surya, E. P., Sembiring, M. B., & Syahaf, M. I. (2022). Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Belajar Sejarah Di Madrasah Aliyah Tahfizhil Qur'an. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 5(2), 338-343.
- Diputra, K. S. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 125. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8475>.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 134-143.
- Harahap, A. M. (2020). *Kemampuan Siswa Memahami Materi Pembelajaran Fiqih Bab Shalat melalui Media Audio Visual di Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Babrul Ulum Al-Islamy Pantai Raja Kabupaten Kampar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Heo, M., & Toomey, N. (2020). Learning with multimedia: The effects of gender, type of multimedia learning resources, and spatial ability. *Computers and Education*, 146, 103747. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103747>.
- Jubaedah, S., & Rahim, A. (2022). Pemanfaatan audio visual dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Haurgeulis. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 1(2), 73-82.
- Lubis, T. C., & Mavianti, M. (2022). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak. *Jurnal Raudhab*, 10(2).
- Najib, D. A. dan E. (2016). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Bermakna (Meaningfull Learning) Pada Pembelajaran Tematik IPS Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di MI Ahliyah IV Palembang. *Jurnal PGMI*, 2(1), 19–28. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/article/view/1063>.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <https://doi.org/10.22219/jkpp.v3i1.2194>.
- Ramadhani, M. I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2237-2244.
- Rose, J. A., O'Meara, J. M., Gerhardt, T. C., & Williams, M. (2016). Gamification: using elements of video games to improve engagement in an undergraduate physics class. *Physics Education*, 51(5). <https://doi.org/10.1088/0031-9120/51/5/055007>.
- Setiawan, A., Kusmawanti, R. N., Pratama, D. F., & Kuswendi, U. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa SD Kelas IV Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 3(1), 12-18.
- Soucy, J. N., Owens, V. A. M., Hadjistavropoulos, H. D., Dirkse, D. A., & Dear, B. F. (2016). Educating patients about Internet-delivered cognitive behaviour therapy: Perceptions among treatment seekers and nontreatment seekers before and after viewing an educational video. *Internet Interventions*, 6, 57–63. <https://doi.org/10.1016/j.invent.2016.09.003>.
- Syifa, F. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kelas Iii Min 10 Bandar Lampung* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Taqiya, Nuroso, & Reffiane. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Connected Berbantu Media Video Animasi. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 289–295. <http://dx.doi.org/10.23887/jjpgsd.v7i3.19492>.

-
- Tegeh, Simamora, & Dwipayana. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 158–166. <http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>.
- Utari, R. (2016). Kontribusi Motivasi Belajar Dan Kebiasaan Belajar Siswa Kelas 1 Teknik Audio Video Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Diklat Pkdle Di Smk N 1 Padang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(oktober 2016), 108–114. <http://dx.doi.org/10.30870/volt.v1i2.2877>
- Wuryanti. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>
- Yusnia, Y. (2019). Penggunaan Media Video Scribe Dalam Pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa PGPAUD. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 71–75. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.17436>.